



Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMAN 11 Takalar Tahun Pelajaran 2021/2022 (Materi Pokok Laju Reaksi)

*The Effectiveness of Using the Quizizz Application in the Direct Instruction Model on the Learning Outcomes of Class XI MIPA 1 SMAN 11 Takalar Academic Years 2021/2022 (Main Material Reaction Rate)*

Syahrani<sup>1</sup>, Ahmad Fudhail Majid<sup>2\*</sup>, Muhammad Anwar<sup>3</sup>,

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Makassar, Jalan Dg. Tata Raya, Makassar  
 Email: [fudhailchemist@unm.ac.id](mailto:fudhailchemist@unm.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk Mendeskripsikan efektivitas Aplikasi *Quizizz* pada model pembelajaran langsung (*direct instruction*) terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar pada materi pokok Laju Reaksi. Subjek penelitian ini adalah kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 20 peserta didik. Data yang diperoleh menggunakan instrumen hasil belajar peserta didik. Hasil analisis deskriptif diperoleh nilai rata-rata sebelum perlakuan yaitu 23 dan setelah perlakuan 80,9. Dan nilai rata-rata *N-Gain* 0,76 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, Aplikasi *Quizizz* dalam model pembelajaran langsung (*direct instruction*) berada pada kategori tinggi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 11 Takalar pada materi pokok laju reaksi.

Kata Kunci: Aplikasi *Quizizz*, *direct instruction*, hasil belajar, laju reaksi.

## ABSTRACT

This research is a descriptive study that aims to describe the effectiveness of the *Quizizz* application on the direct instruction model to improve student learning outcomes in class XI MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar on the subject matter of reaction rate. The Subject of this research is class XI MIPA 1 which consists of 20 students. The data obtained using the instrument of student learning outcomes. The results of the descriptive analysis obtained the average value before treatment was 23 and after treatment was 80,9. And the average value of *N-Gain* is 0,76 in the high category. Based on the results of the study, it can be concluded that the *Quizizz* application in the direct instruction model is in the high category for improving student learning outcomes in class XI MIPA 1 SMAN 11 Takalar on the subject of reaction rates.

**Keywords:** *Quizizz* application, *direct instruction*, learning outcomes, reaction rate.

## A. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan Pendidikan adalah untuk meningkatkan kecerdasan bangsa melalui peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan kebijakan pemerintah dan sesuai dengan surat keputusan yang dikeluarkan oleh empat menteri yaitu menteri pendidikan dan kebudayaan, menteri kesehatan, menteri agama dan menteri dalam negeri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemik *coronavirus disease 2019 (covid-19)* tentang pembelajaran tatap muka dimulai pada juli 2021. Ada dua alasan mengapa kebijakan pemerintah pembelajaran tatap muka diberlakukan, menurut menteri pendidikan dan kebudayaan Nadiem Anwar Makrim yang pertama yaitu para pendidik dan tenaga pendidikan telah di vaksinasi dan yang kedua yaitu mencegah *lost of learning* karena pendidikan di Indonesia sudah tertinggal dari Negara lain selama pandemik.

Hasil observasi di SMA Negeri 11 Takalar diperoleh informasi bahwa peserta didik dalam proses belajar mengajar yang dilakukan secara online terdapat beberapa kendala, salah satunya media pembelajaran yang digunakan. Guru hanya menggunakan media buku paket dan memberikan kesimpulan pada materi lalu peserta didik diberikan tugas melalui *WhatsApp*. Sehingga materi yang

didapatkan masih sangat terbatas pada konsep-konsep teori yang ada dalam buku paket. Hal ini akan berdampak pada kualitas pendidikan yang semakin menurun.

Hasil wawancara lebih lanjut dengan guru kimia kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar diperoleh informasi bahwa hasil belajar kimia peserta didik yang rendah karena kurang memahami konsep pada materi yang diajarkan. Ketidakmampuan peserta didik dalam memahami konsep kimia yang pada umumnya bersifat konseptual dan logaritme akan mengakibatkan peserta didik kurang tertarik untuk belajar. Penelitian di beberapa negara menunjukkan bahwa sains, terutama kimia dan fisika menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang dipahami di kalangan peserta didik (Ristiyani & Bahriah, 2016).

Kebijakan pemerintah untuk kembali melakukan pembelajaran tatap muka membuat pihak sekolah harus melakukan perencanaan yang efektif dan efisien tentang pelaksanaan pembelajaran tatap muka ditengah pandemik yang masih terus terjadi. Oleh karena itu, agar program pemerintah untuk melakukan kembali pembelajaran tatap muka dapat terlaksana dengan baik dan terhindar dari penularan *Covid-19* diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ada dua model pembelajaran yang dapat dilakukan seperti model pembelajaran yang berpusat pada guru (*direct instruction*) dan model

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Menurut Ying (2007) pemilihan pembelajaran berpusat pada guru dilakukan atas pertimbangan karakteristik peserta didik dengan kemandirian belum memadai, sumber referensi terbatas, jumlah peserta didik dalam kelas banyak, alokasi waktu terbatas dan jumlah materi (tuntutan kompetensi dalam aspek pengetahuan) atau bahan banyak.

Pemahaman konsep menjadi permasalahan utama yang menyebabkan peserta didik kurang paham dengan makna-makna dari rumus dan simbol-simbol kimia. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik dibawah nilai KKM, yaitu 73. Salah satu materi dalam pelajaran kimia yang dianggap sulit adalah materi laju reaksi. Materi laju reaksi mempunyai karakteristik konsep abstrak, hitungan matematis dan grafik. Materi ini berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *direct instruction*. Model pembelajaran *direct instruction* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tatap muka pada masa pandemik sekarang ini.

Model pengajaran langsung (*direct Instruction*) adalah salah satu model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses

belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Arends, 1997). Dengan menerapkan model pembelajaran *direct instruction* pada materi laju reaksi, peserta didik dapat dengan mudah memahami konsepnya, mempelajari keterampilan prosedural dasar, dan memperoleh pengetahuan deklaratif secara langkah demi langkah.

Salah satu media kegiatan belajar mengajar yang dapat digunakan adalah *Quizizz*. Penggunaan *Quizizz* berdampak positif bagi guru dan peserta didik, guru dimudahkan dengan bantuan penggunaan *Quizizz* dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengkondisikan peserta didik dalam kelas, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bagi peserta didik, dalam *Quizizz* terdapat beberapa fitur yang membuat hasil belajar peserta didik menjadi meningkat sehingga dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Mulyati & Evendi (2020).

Fitur yang digunakan pada aplikasi *Quizizz* adalah perpustakaan dan fitur kuis. Konten yang dibuat oleh guru pada fitur perpustakaan diharapkan dapat memicu peserta didik untuk berpikir cepat dalam memahami materi yang dipelajari,

Sedangkan fitur kuis digunakan sebagai evaluasi peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Peserta didik dapat mengetahui peringkat langsung pada papan peringkat pada aplikasi *Quizizz*. Guru dapat memantau proses serta mengunduh laporan saat kuis selesai, hal ini dilakukan dalam rangka mengevaluasi kinerja murid. *Quizizz* merupakan aplikasi yang membantu memacu motivasi serta meningkatkan pemahaman peserta didik (Purba, 2019). *Quizizz* dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif (Noor, 2020).

*Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah dimanfaatkan selain media pembelajaran, juga sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya akan menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga dapat memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi peserat didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan melakukan penelitian tentang “Efektivitas penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam model pembelajaran langsung (*direct*

*instruction*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 11 Takalar pada materi pokok laju reaksi tahun pelajaran 2021/2022”.

## B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang melibatkan satu kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses-proses penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam model pembelajaran langsung (*direct instruction*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 11 Takalar pada materi pokok laju reaksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 11 Takalar kelas X1 MIPA 1 pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Subjek dalam penelitan ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar Tahun Pelajaran 2021/2022, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 peserta didik.

Jenis data yang akan dikumpulkan adalah data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari pemberian tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Setiap item soal memiliki lima alternatif jawaban dan hanya satu jawaban yang benar. Jika yang dijawab benar oleh peserta didik akan diberi skor 1, sedangkan bagi yang menjawab salah atau tidak menjawab akan diberi skor 0. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*). Tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal

peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi laju reaksi. Hasil *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan yang kemudian dianalisis untuk mengetahui Efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi laju reaksi.

Data diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh observer saat guru melakukan proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Observer akan memberikan tanda checklist (√) pada kolom (Ya/Tidak) yang disediakan pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Pemberian tanda ceklis (√) pada kolom “ya” jika deskripsi kegiatan terlaksana, namun berikan tanda ceklis (√) pada kolom “tidak” jika deskripsi kegiatan tidak terlaksana. Indikator yang diamati dalam lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah kegiatan pendahuluan (mengucapkan salam dan mengecek kehadiran peserta didik), kegiatan inti (Menyampaikan tujuan, presentasi, latihan terbimbing, dan umpan balik) dan kegiatan penutup. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dibuat berdasarkan sintaks model *direct instruction* yang terdapat pada RPP.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar pada materi laju reaksi dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan proses-proses penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam model pembelajaran langsung (*direct instruction*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 11 Takalar pada materi pokok laju reaksi.

**Tabel 1.** Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Hasil Tes	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Sampel	20	20
Nilai Terendah	5	55
Nilai Tertinggi	45	95
Nilai Rata-Rata	23	80,9
Modus	17,06	82,15
Median	20,5	81,95
Varians	2,227	27891,38
Standar Deviasi	1,492	167,0

Hasil belajar peserta didik ini kemudian dikelompokkan berdasarkan kriteria nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik di SMAN 11 Takalar pada Tabel 2.

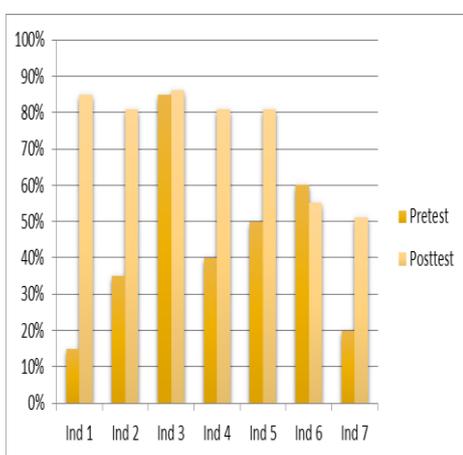
**Tabel 2.** Kriteria Ketuntasan Peserta Didik *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	Kriteria	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
≥ 73	Tuntas	0	0%	17	85%
< 73	Tidak Tuntas	20	100%	3	15%
Jumlah		20	100%	20	100%

Jika nilai peserta didik digolongkan berdasarkan kategori ketuntasan tiap indikator, maka diperoleh persentase ketuntasan tiap indikator yang disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3.** Kriteria Ketuntasan Peserta Didik *Pretest* dan *Posttest*

No.	Indikator	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Persentase	Ket	Persentase	Ket
1	Menjelaskan Pengertian Laju Reaksi	15%	Tidak Tuntas	85,17%	Tuntas
2	Menganalisis Hubungan Teori Tumbukan Dengan Laju Reaksi	35%	Tidak Tuntas	81,48%	Tuntas
3	Menjelaskan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Laju Reaksi	85%	Tuntas	85,16%	Tuntas
4	Menentukan Persamaan Laju Reaksi.	40%	Tidak Tuntas	81,48%	Tuntas
5	Menentukan Tetapan Laju Reaksi	50%	Tidak Tuntas	81,48%	Tuntas
6	Menganalisis Orde Suatu Reaksi Berdasarkan Data Hasil Percobaan.	60%	Tidak Tuntas	55,56%	Tidak Tuntas
7	Menentukan Konstanta Laju Reaksi.	20%	Tidak Tuntas	51,58%	Tidak Tuntas



Gambar 1. Diagram Persentase Pencapaian Tiap Indikator

Deskripsi *Normalized Gain* atau peningkatan hasil belajar peserta didik diambil dari data *pretest* dan *posttest* peserta didik, kemudian selanjutnya dihitung menggunakan rumus *Normalized Gain*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar setelah dibelajarkan menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Model *Direct Instruction* pada materi pokok laju reaksi. Jika hasil belajar peserta

didik digolongkan berdasarkan kategori *N-Gain*, maka dapat dilihat persentase hasil belajar peserta didik pada Tabel 4.

Koefisien Normalisasi	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi	14	70 %
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang	6	30%
$0,00 < g < 0,30$	Rendah	0	0 %

Adapun hasil analisis statistik deskriptif nilai *N-Gain* peserta didik disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Nilai Statistik Deskriptif Nilai *N-Gain*

Statistik	Nilai
Jumlah peserta didik	20
Nilai <i>N-Gain</i> terendah	0,40
Nilai <i>N-Gain</i> tertinggi	0,92
Nilai rata-rata	0,76
Modus	7,395
Standar Deviasi	7,795

Adapun hal yang menunjang hasil pembelajaran adalah observasi keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang observer maka diperoleh persentase keterlaksanaan pembelajaran selama 3 kali pertemuan dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Sintaks	Keterlaksanaan Pembelajaran	
		Persentase	Keterangan
1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	100%	Sangat Baik
2	Mempresentasikan pengetahuan	83,33%	Baik
3	Membimbing pelatihan	66,67%	Baik
4	Mengecek pemahaman dan memberi umpan balik	83,33%	Baik
5	Memberi kesempatan pelatihan lanjutan dan latihan mandiri	100%	Sangat Baik
6	Penutup Peserta didik mengumpulkan LKPD dan menutup pembelajaran	100%	Sangat Baik

## Pembahasan

Penggunaan aplikasi *Quizizz* diterapkan pada fase 2 dalam model pembelajaran *direct instruction*. Fase ini merupakan pondasi peserta didik membangun pemahaman melalui materi laju reaksi untuk menjadi bekal melangkah pada fase selanjutnya hingga ke *posttest*. Efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam model *direct instruction* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pokok laju reaksi dapat diketahui berdasarkan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dimana nilai rata-rata *pretest* yaitu 23 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 80,9 dengan selisih nilai 57,9.

Hal ini menandakan bahwa pembelajaran dengan media video memberikan hasil yang signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi laju reaksi. Hal ini dibuktikan pada setiap aktifitas fase-fase *direct instruction*. Penggunaan Fitur Library diterapkan pada fase 2 *direct instruction* sebagai

mempresentasikan dan mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan. Fase 3 yaitu latihan terbimbing, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terhadap LKPD yang kurang dimengerti dalam menjawabnya. Guru akan mengarahkan peserta didik untuk menemukan jawaban tersebut. Fase ke-4 yaitu mengecek pemahaman konsep peserta didik dengan memberikan umpan balik berupa soal terkait materi yang dijelaskan. Terlihat bahwa ada interaksi antara guru dan peserta didik terkait soal tersebut. Peserta didik yang cenderung aktif dianggap paham terhadap materi. Jika ada kesalahan konsep yang terjadi pada peserta didik, guru akan meluruskan dan melakukan bimbingan. Fase ke-5 peserta didik diberikan evaluasi terkait indikator pembelajaran yang ingin dicapai. Pemberian soal evaluasi diberikan melalui *google form* sebagai bentuk pelatihan lanjutan terkait materi yang diajarkan.

Berdasarkan Fase 2 hingga fase 5 merupakan fase terpenting dalam proses pemahaman peserta didik dengan memberi penguatan. Peserta didik yang mengikuti tahapan proses pembelajaran dengan baik akan paham serta menjawab dengan benar *posttest* yang diberikan diakhir pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar pada Tabel 2 menunjukkan ketuntasan perorangan persentase ketuntasan peserta didik sebesar 85 %. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi

*Quizizz* berbasis kuis kompetitif dengan memanfaatkan *system web based* dapat membantu peserta didik dalam belajar dan menyenangkan peserta didik dalam pelajaran yang bersifat analisis kuantitatif (Grinias, 2017). Penelitian mengenai *Quizizz* juga telah dilakukan oleh Mei et,al (2018) bahwa dengan menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan dan mendorong peserta didik untuk bersaing dengan teman sekelas selama proses pembelajaran.

Selanjutnya melakukan analisis nilai *gain ternormalisasi* peserta didik yang datanya diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses-proses penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam model pembelajaran langsung (*direct instruction*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 11 Takalar pada materi pokok laju reaksi. Berdasarkan Tabel 4.5 bahwa perolehan nilai *gain ternormalisasi* sebesar 0,76. Artinya penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam model pembelajaran *direct instruction* efektif dan berada pada kategori tinggi. Hal ini didukung oleh Salsabila dkk (2020) Juga mengatakan bahwa Media Pembelajaran *Quizizz* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar

yang signifikan pada kelas eksperimen.

Berdasarkan Rumusan masalah diperoleh analisis deskriptif hasil belajar peserta didik berdasarkan KKM dan nilai *gain ternormalisasi* bahwa dengan mendeskripsikan proses-proses penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam model pembelajaran *direct instruction* pada materi laju reaksi efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan pada peningkatan hasil belajar *gain ternormalisasi* yang didukung oleh (Nashiroh dkk, 2020) yang menyatakan Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran dapat dilihat dari beberapa hal yaitu hasil respon peserta didik terhadap Model pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran dan hasil perhitungan N-Gain. Hal ini juga didukung oleh Menurut Uno & Nurdin (2011) memandang bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada peserta didik (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang tepat. Defenisi ini mengandung arti bahwa pembelajaran yang efektif terdapat dua hal penting, yaitu terjadinya belajar pada peserta didik dan apa yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa, keefektifan Media pembelajaran Quizizz dalam Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata *N-Gain* 0,76 terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 11 Takalar pada materi pokok laju reaksi.

### B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru kimia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi laju reaksi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya terlebih dahulu melakukan simulasi penggunaan akun *Quizizz* sehingga pada penerapannya di kelas menjadi lebih efektif dan efisien.
3. Penelitian ini menggunakan aplikasi yang berbasis *online* sehingga bagi sekolah yang ingin menerapkan aplikasi *Quizizz* sebagai media

pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar perlu mempertimbangkan kecepatan akses internet yang dimiliki sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard, I. 1997. *Learning To Teach. Ninth Edition*. New York: Mcgraw-Hill.
- Grinias, James P. 2017. Making A Game Out Of It: Using Web-Based Competitive Quizizz For Quantitative Analysis Content Review. *Journal Of Chemical Education*.
- Kemendikbud. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mei, S.Y., Ju, S.Y., Dan Adam, Z. 2018. Implementing Quizizz As Game Based Learning In The Arabic Classroom. *European Journal Of Social Sciences Education And Research*. Volume 12, Nomor 1.
- Mulyati, S., & Evendi, H. 2020. Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika* 03(01).
- Nashiroh, Putri K., Fitria E., & Riska, D, R. 2020. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Map Terhadap Kemampuan

- Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol. 17(1).
- Noor,S. Penggunaan *Quizizz* Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Barjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6.1 (2020);1-7.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1).
- Ristiyani, Erika., dan Bahriah,E.S. 2016. Analisis Kesulitan Belajar Kimia Peserta didik di SMAN X Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran*. Vol. 2, No. 1. Hal.18-29.
- Salsabila,UnikHanifah.,Habiba,Iefon e Shiflana.,Dkk. 2020. Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. Volume 4 Nomor2.
- Uno, H.B dan Nurdin. 2011. Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ying, Y. (2007). Analisis Perbandingan Penerapan Pembelajaran Tata Bahasa China Antara Pembelajaran Tatap Muka Dengan Kombinasi Pembelajaran Jarak Jauh Dan Tatap Muka. *Lingua Cultura*, 1 (1), 64-77.