



Pengaruh Penggunaan Platform Quiziz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Prakarya

Israwati Hamsar

Universitas Negeri Makassar

Corresponden e-mail: israwatihamsar@unm.ac.id

Abstract

This research was conducted to determine the extent to which the use of the quiziz platform influenced students' learning interest in the craft subject at SMA Negeri 4 Takalar. The research method used in this study is to use quantitative methods. This is mainly in research focusing on class X students of SMA Negeri 4 Takalar, the subjects in this research are class X especially class X. MIA. 2 as many as 25 students were used as a sample in this study. The sampling technique used in this study uses a saturated sampling technique. Data collection was carried out using a questionnaire instrument and then processed with data analysis techniques, namely descriptive statistics and conducting inferential analysis tests. The results of the descriptive analysis show that the data values are normally distributed by obtaining an average value of (X) 94.68 with high category coverage and variable (Y) obtaining an average value of 97.44 with high category acquisition. The results of the analysis of data testing carried out through SPSS can be seen in the Coefficients values obtained by sig. 0.000 turns out to be a sig value. 0.000 is less than the probability value of 0.05 or the value of $0.05 > 0.000$. then H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that the coefficient of data analysis is significant. This shows that there is an effect of using the quiziz platform on students' learning interest in the craft subject at SMA Negeri 4 Takalar.

Keywords: Quiziz, interest to learn, learners, subjects, influence

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan platform quiziz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya di SMA Negeri 4 Takalar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan metode kuantitatif. Hal ini utamanya dalam penelitian berfokus pada peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Takalar, subjek dalam penelitian ini yakni kelas X khususnya kelas X. MIA. 2 sebanyak 25 Peserta didik digunakan sebagai sample dalam penelitian ini. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket kemudian diolah dengan teknik analisis data yakni statistik deskriptif dan melakukan uji analisis inferensial. Hasil analisis deksriptif menunjukkan bahwa data nilai berdistribusi secara normal dengan memperoleh nilai rata-rata (X) 94.68 dengan cakupan kategori tinggi dan variabel (Y) memperoleh nilai rata-rata 97.44 dengan perolehan kategori tinggi. Hasil analisis pengujian data yang dilakukan melalui SPSS dapat terlihat pada nilai Coefficients diperoleh nilai sig. 0.000 ternyata nilai sig. 0.000 lebih kecil dari nilai probabilitas 0.05 atau nilai $0.05 > 0.000$. maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya koefisien analisis data signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan platform quiziz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya SMA Negeri 4 Takalar.

Kata Kunci: Quiziz, Minat belajar, Peserta didik, Mata Pelajaran, Pengaruh

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pembangunan individu dan masyarakat. Salah satu aspek kunci dalam pembelajaran adalah minat belajar, yang merupakan motivasi internal Peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Minat belajar yang tinggi dapat berkontribusi pada keberhasilan akademik dan perkembangan pribadi peserta didik, dalam era teknologi digital, berbagai platform pembelajaran online telah muncul untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nishant & Kumar, 2018). Salah satu platform yang populer saat ini adalah Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang menyediakan kuis interaktif secara online. Fitur-fitur seperti pertanyaan interaktif, leaderboard, dan umpan balik instan menjadikan Quizizz menarik bagi Peserta

didik sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Yadav & Kumar, 2020) Penelitian ini mengevaluasi pengaruh pembelajaran berbasis Quizizz yang di-gamifikasi terhadap minat belajar dan kinerja Peserta didik dalam pendidikan ilmu komputer. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz yang di-gamifikasi meningkatkan minat belajar dan kinerja Peserta didik dalam ilmu komputer.

Dalam konteks pendidikan, minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan dan prestasi akademik peserta didik. Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan belajar mandiri, dan mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran, dalam penelitian (Tsai & Hsieh, 2021) yang melakukan studi kasus terhadap pengaruh quiziz terhadap keterlibatan peserta didik Hasilnya menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi Peserta didik dalam belajar bahasa Inggris. Pada era teknologi digital, penggunaan platform pembelajaran online seperti Quizizz telah menjadi populer di kalangan pendidik. Platform ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui kuis berbasis game. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan bagi peserta didik.

Penggunaan platform Quizizz dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Melalui fitur-fitur interaktif seperti pertanyaan-pertanyaan yang menarik, leaderboard, dan umpan balik instan, Quizizz dapat menciptakan motivasi tambahan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat merasakan sensasi kompetisi sehat melalui leaderboard yang menampilkan peringkat mereka. Hal ini dapat memicu semangat untuk mencapai skor yang lebih baik dan meningkatkan minat mereka untuk terus belajar pendapat tersebut sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan (Garcia & Gonzalez, 2020) Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan Quizizz dalam mata pelajaran statistika, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan keterlibatan Peserta didik dan minat belajar mereka. Fitur-fitur interaktif dalam Quizizz, seperti leaderboard dan umpan balik instan, memberikan motivasi tambahan kepada Peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran.

Selain itu, umpan balik instan yang diberikan oleh platform Quizizz memungkinkan peserta didik untuk melihat segera apakah jawaban mereka benar atau salah. Hal ini membantu peserta didik memperbaiki pemahaman mereka secara langsung, membangun rasa percaya diri, dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pembelajaran. Penggunaan Quizizz juga memberikan fleksibilitas dalam menyusun kuis dan memadukannya dengan kurikulum yang ada. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan, waktu pengerjaan, dan jumlah percobaan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini memungkinkan pengalaman belajar yang disesuaikan dan menarik bagi peserta didik (Lin & Chang, 2019)

Namun, meskipun potensi positifnya, penting untuk memahami bahwa penggunaan platform Quizizz bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi minat belajar peserta didik. Faktor-faktor lain seperti motivasi intrinsik peserta didik, kualitas materi pembelajaran, dan interaksi guru-peserta didik juga dapat berperan penting dalam membentuk minat belajar yang optimal. Dengan demikian, penelitian tentang pengaruh penggunaan platform Quizizz terhadap minat belajar peserta didik penting dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi dan batasan penggunaan teknologi ini dalam meningkatkan minat belajar peserta didik

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, kuantitatif ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang berupa angka lalu diolah dan dianalisis untuk mendapatkan suatu informasi. Peneliti dalam hal ini akan menelusuri hubungan sebab akibat dan menguji hipotesis antar variabel yang telah dirumuskan sebelumnya, adapun variabel tersebut adalah aplikasi quiziz dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya pada peserta didik di SMAN 4 Takalar, populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik di SMAN 4 Takalar, penarikan sampel dilakukan dengan cara teknik sampling jenuh. Peserta didik yang dijadikan sampel adalah peserta didik kelas X. MIA.2 sebanyak 25 orang, teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni melakukan observasi, mendokumentasikan kegiatan penelitian, dan memberikan angket untuk mengetahui

tanggapan peserta didik dengan penggunaan platform quiziz, dan pemberian angket kepada peserta didik terkait dengan minat belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data yang digunakan dalam penelitian adalah angket yang diberikan kepada peserta didik kelas X. MIA. 2 SMAN 4 Takalar dengan jumlah sampel sebanyak 25 peserta didik, angket yang terdiri dari 15 pernyataan terkait penggunaan platform quiziz dan 20 pertanyaan terkait dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya, penelitian yang dilakukan secara kuantitatif dengan variabel (x) penggunaan aplikasi quiziz dan (y) minat belajar peserta didik. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif, uji normalitas dan uji hipotesis penelitian, hasil analisis data akan diuraikan dibawah ini :

Hasil analisis statistik deskriptif diperoleh berdasarkan skor nilai variabel platform quiziz dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, skewnes, kurtosis serta frekuensi, histogram dan variansinya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1
Statistik Deskriptif Aplikasi Quizizz (X)

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std.Error
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	
Aplikasi Quizizz	25	36.00	64.00	100.00	94.6800	1.89536
Valid N (listwise)	25					

	Std. Deviation	Variance	Skewness	Kurtosis	Std. Error
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
Aplikasi Quizizz	9.47681	89.810	-2.183	4.426	.902
Valid N (listwise)					

Hasil analisis deskriptif yang berkaitan dengan nilai skor variabel platform quiziz (x) peserta didik kelas X. MIA. 2 disajikan pada tabel 1, hasil tampilan output *spss* dengan masing-masing jawaban dari jumlah 25 peserta didik yang menjadi sampel penelitian. Berdasarkan hasil analisis pada variabel platform quiziz (x) peserta didik kelas X. MIA.2, diketahui bahwa nilai maksimal yang diperoleh peserta didik adalah 100, dan nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 64. Skor rata-rata yang diperoleh Peserta didik pada variabel (x) adalah 94.68 dengan range 36. Sedangkan nilai skewness dan kurtosis masing-masing -2,183 dan 4,426 serta standar deviasi 9.47681 dari skor ideal yang mungkin dicapai oleh peserta didik. Adapun hasil analisis data distribusi frekuensi disajikan pada tabel 2. Variabel platform quiziz (x) berikut ini :

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Penggunaan Aplikasi Quizizz (X) Platform Quizizz

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	64.00	1	4.0	4.0
73.00		1	4.0	8.0
79.00		1	4.0	12.0

88.00	1	4.0	4.0	16.0
91.00	1	4.0	4.0	20.0
92.00	1	4.0	4.0	24.0
93.00	1	4.0	4.0	28.0
95.00	2	8.0	8.0	36.0
97.00	1	4.0	4.0	40.0
100.00	15	60.0	60.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Hasil perolehan nilai nilai dari 25 peserta didik yang menjadi sampel penelitian, data yang diperoleh kemudian dikelompokkan agar mendapatkan gambaran mengenai karakteristik data. Kelompok peserta didik yang berada pada kategori tinggi sebanyak 22 orang peserta didik, kelompok peserta didik yang berada pada kategori sedang sebanyak 2 orang peserta didik, sedangkan kelompok peserta didik yang berada pada kategori rendah yakni 1 orang peserta didik. Secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada variabel penggunaan aplikasi quiziz (x) peserta didik kelas X. MIA. 2 SMAN 4 Takalar adalah 94.68 yang berada pada kategori tinggi. Hasil analisis deksriptif yang diperoleh berdasarkan skor nilai variabel minat belajar peserta didik (y) dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, Skewnes, kurtosis serta frekuensi, histogram dan variansinya. Berikut data hasil analisis deskriptif variabel minat belajar peserta didik (y) yang disajikan pada tabel 3 dibawah ini

Tabel 3
Statistik Deskriptif Minat Belajar Peserta Didik (Y)

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std.Error
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	
Minat Belajar	25	15.00	85.00	100.00	97.4400	.91666
Valid N (listwise)	25					
	Std. Deviation	Variance	Skewness	Std. Error	Kurtosis	Std.Error
	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	
Minat Belajar	4.58330	21.007	-1.771	.464	2.139	.902
Valid N (listwise)						

Hasil analisis deksriptif yang berkaitan dengan skor hasil minat belajar peserta didik (Y) pada peserta didik kelas X.MIA.2 SMAN 4 Takalar disajikan pada tabel 4 hasil tampilan output *spss* dengan masing-masing jawaban dari 25 peserta didik yang menjadi sampel penelitian. Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada variabel minat belajar peserta didik (Y) diketahui bahwa nilai maksimal yang diperoleh peserta didik adalah 100, dan nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 85. Skor rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 97.44 dengan range 15, sedangkan nilai skewness dan kurtosis masing-masing -1,771 dan 2,139 serta standar deviasi yang diperoleh adalah 4.58330 dari skor ideal yang mungkin dicapai oleh peserta didik.

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Minat Belajar Peserta Didik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	85.00	1	4.0	4.0	4.0
	86.00	1	4.0	4.0	8.0
	90.00	1	4.0	4.0	12.0
	93.00	2	8.0	8.0	20.0
	94.00	1	4.0	4.0	24.0
	97.00	1	4.0	4.0	28.0
	98.00	1	4.0	4.0	32.0
	100.00	17	68.0	68.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Hasil perolehan nilai dari 25 Peserta didik yang menjadi sampel penelitian, data yang diperoleh kemudian dikelompokkan agar mendapatkan gambaran mengenai karakteristik data. Sesuai tabel kriteria penilaian 4 tidak ada Peserta didik pada kelompok yang berada pada kategori sedang dan yang berada pada kategori rendah, semua peserta didik berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 25 peserta didik. Secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada variabel minat belajar peserta didik (Y) pada kelas X.MIA.2 SMAN 4 Takalar adalah 97.44 yang berada pada kategori tinggi.

Tabel 5
Test Of Normality One Sample Kolmogrov-Smirnov

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.47168417
Most Extreme Differences	Absolute	.309
	Positive	.291
	Negative	-.309
Test Statistic		.309
Asymp. Sig. (2-tailed)		.090 ^c

Berdasarkan Tabel 6 Tests of Normality One-Sample Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai Kolmogorov Smirnov test dengan signifikansi sebesar 0.090. Perolehan nilai dari hasil output SPSS tersebut ternyata memperoleh nilai yang lebih besar dari nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 atau 0,090 > 0,05. Maka sesuai dengan ketentuan, hal ini menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, dengan demikian uji hipotesis dapat dilakukan. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya kelas X.MIA.2 SMAN 4 Takalar Berikut output SPSS 26 hasil analisis data:

Tabel 6
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.731 ^a	.534	.513	6.61088	.534	26.319	1	23	.000

a. Predictors: (Constant), Minat Belajar

b. Dependent Variable: Aplikasi Quizizz

Tabel 7
Anova

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1150.255	1	1150.255	26.319	.000 ^b
	Residual	1005.185	23	43.704		
	Total	2155.440	24			

a. Dependent Variable: Aplikasi Quizizz

b. Predictors: (Constant), Minat Belajar

Tabel 8
Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-52.500	28.71		-1.828	.081
	Minat Belajar	1.510	.294	.731	5.130	.000

a. Dependent Variable: Aplikasi Quizizz

Berdasarkan hasil uji analisis data output SPSS 26 pada pengaruh penggunaan platform quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya kelas X.MIA.2 SMAN 4 Takalar Maka hasil temuan penelitian secara objektif sebagai berikut:

Hipotesis penelitian:

Ho = Tidak terdapat pengaruh penggunaan platform aplikasi quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya kelas X.MIA.5 SMAN 4 Takalar

Ha = Terdapat pengaruh penggunaan platform quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya kelas X.MIA.2 SMAN 4 Takalar

Berikut ini dasar pengambilan keputusan pada Uji Hipotesis:

1. jika nilai probabilitas signifikansi $>0,05$, maka hipotesis ditolak. Hipotesis ditolak berarti bahwa variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
2. Jika probabilitas signifikansi $<0,05$, maka hipotesis diterima. Hipotesis diterima berarti pengaruh variabel independent berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Berdasarkan hasil uji analisis data pada penggunaan aplikasi quizizz (X) terhadap minat belajar peserta didik (Y). dapat dilihat pada Tabel 9 Coefficientsa diperoleh nilai sig. 0,000. Ternyata nilai sig. 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 atau nilai $0,05 > 0,000$. Maka H0 ditolak dan Ha diterima, artinya

koefisien analisis data signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan platform aplikasi quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya kelas X.MIA.2 SMAN 4 Takalar. Berdasarkan hasil analisis deskriptif pengaruh penggunaan platform quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya kelas X.MIA.2 SMAN 4 Takalar. Hasil tampilan output spss 26 menunjukkan bahwa nilai skewness dan kurtosis variabel penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz (X) mendekati nol dan nilai rasio maka dapat disimpulkan bahwa data nilai berdistribusi secara normal. Sedangkan, hasil tampilan output spss menunjukkan nilai skewness dan kurtosis variabel minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya (Y) mendekati nol dan nilai rasio maka dapat disimpulkan bahwa data nilai berdistribusi secara normal dengan perolehan nilai rata-rata variabel (X) yaitu 94.68 dengan kategori tinggi dan perolehan nilai rata-rata variabel (Y) 97.44 dengan kategori tinggi. Pada penggunaan suatu media pembelajaran, minat belajar yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik berbeda satu dengan yang lainnya karena ada banyak faktor yang memengaruhi minat belajar siswa. (Hudaya, 2018 : 88)

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan studi yang telah dilakukan, penggunaan platform Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, Quizizz menawarkan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Fitur-fitur seperti leaderboard, umpan balik instan, dan elemen permainan yang ada dalam Quizizz mampu membangkitkan motivasi tambahan dan minat siswa terhadap materi pelajaran.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif dan antusias dalam mempelajari materi. Dalam beberapa studi, penggunaan Quizizz yang di-gamifikasi juga dikaitkan dengan peningkatan motivasi belajar dan pencapaian akademik siswa.

Selain itu, Quizizz memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang langsung. Hal ini membantu siswa dalam memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam pembelajaran, serta memberikan peluang untuk perbaikan. Dengan pemantauan kemajuan yang terus-menerus, guru dapat merespons kebutuhan siswa dengan lebih efektif dan memberikan bimbingan yang sesuai. Dalam keseluruhan, penggunaan platform Quizizz dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pengalaman pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Namun, penting untuk mempertimbangkan bahwa penggunaan Quizizz hanya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar, dan pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan terintegrasi juga perlu diterapkan.

Dalam rangka memaksimalkan potensi penggunaan Quizizz, diperlukan pemahaman yang mendalam tentang cara mengintegrasikan platform ini dengan strategi pembelajaran yang efektif. Selain itu, perlu juga adanya kesadaran akan batasan-batasan penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. Dengan demikian, penggunaan platform Quizizz dapat menjadi tambahan yang berharga dalam mendukung minat belajar peserta didik, asalkan diintegrasikan dengan baik dalam strategi pembelajaran yang komprehensif dan didukung oleh pendekatan yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Garcia & Gonzalez. (2020). Enhancing Student Engagement and Learning Interest with Quizizz in an

Hasanah, A., Arifin, S., Handayani, D., Uin, M., Gunung, S., & Bandung, D. (n.d.). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Teknologi Informasi Untuk Membentuk Karakter Bangsa. In *Jurnal Sains Sosio Humaniora* ISSN (Vol. 6, Issue 1).

Hudaya, A. 2018. Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).Introductory Statistics Course. *ournal of Interactive Learning Research*, 31(2), 163–182.

Lin & Chang. (2019). *he Effects of Gamified Quizzes on Learning Motivation and Achievement: A Study of Quizizz in a High School Biology Class*.

Nishant & Kumar. (2018). *Impact of Gamified Online Quiz Platform (Quizizz) on Learning Experience and Achievement in Mathematics*.

Tsai & Hsieh. (2021). Exploring the Impact of Quizizz on Students' Learning Engagement and Motivation in a College-level English as a Foreign Language Classroom. *Computers & Education*, 166, 104163.

Yadav & Kumar. (2020). Assessing the Impact of Quizizz-based Gamified Learning on Students' Learning Interest and Performance in Computer Science Education. *Education and Information Technologies*, 25(5), 4485–4504.