

Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Penggunaan Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Online

Lailatul Asria^{1a)}, Detta Ramadhania Putrie^{2b)}

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar
Magelang, Jl. Kapten Suparman 39 Potrobangsang, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia
e-mail: ^{a)} lailatulasriya112@gmail.com, ^{b)} detta.putrie@gmail.com

Abstrak

Akibat pandemi, evaluasi hasil belajar mahasiswa pendidikan matematika tidak dapat dilakukan secara tatap muka, sehingga hanya dapat dilaksanakan secara *online*. Oleh karena itu, diperlukan pengintegrasian teknologi internet pada evaluasi hasil belajar. Penggunaan *platform Quizizz* menjadi alternatif dalam hal ini. Namun, dalam pemanfaatan untuk selanjutnya diperlukan persepsi dari sejumlah mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa pendidikan matematika terhadap penggunaan *platform Quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar berbasis *online*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Adapun instrumen yang digunakan merupakan angket yang berisi 20 pertanyaan dengan empat indikator persepsi yaitu minat, perhatian, objek, dan lingkungan. Penelitian ini dilakukan bersama 51 mahasiswa pendidikan matematika Universitas Tidar yang sebelumnya menggunakan *Quizizz* sebagai media dalam evaluasi hasil belajar. Data angket kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan skala *likert*. Temuan menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa pendidikan matematika terhadap *platform Quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar berbasis *online* tergolong pada kriteria persepsi baik dengan masing-masing perolehan persentase minat 75,45%, perhatian 70,58%, objek 74,11%, dan lingkungan 68,21 %. Hal tersebut menunjukkan penggunaan *platform Quizizz* dianggap baik untuk diterapkan sebagai media evaluasi hasil belajar pada mahasiswa pendidikan matematika.

Kata Kunci: evaluasi, persepsi, *platform Quizizz*

Mathematics Education Students' Perceptions of the Use of the Quizizz Platform as an Online-Based Learning Outcome Evaluation Media

Abstract

Due to the pandemic, the evaluation of learning outcomes of mathematics education students cannot be done face-to-face, so it can only be carried out online. Therefore, it is necessary to integrate internet technology in evaluating learning outcomes. The use of the Quizizz platform is an alternative in this regard. However, in the next use, it requires the perception of some students. The purpose of this study was to determine the perceptions of mathematics education students on the use of the Quizizz platform as a medium for evaluating online learning outcomes. The method used in this research was a quantitative descriptive research method. The instrument used was a questionnaire containing 20 questions with four perceptual indicators interest, attention, object, and environment. This research was conducted with 51 students of mathematics education at Tidar Magelang University who previously used Quizizz as a medium of evaluating learning outcomes. The questionnaire data were then analyzed using quantitative descriptive analysis with a Likert scale. The findings showed that the mathematics education students' perceptions of the Quizizz platform as a medium for evaluating online learning outcomes were classified as good criteria. Each percentage gained 75.45% interest, 70.58% attention, 74.11% object, and environment 68.21%. This result showed that using the Quizizz platform was considered good to be applied as a medium for evaluating learning outcomes for mathematics education students.

Keywords: evaluation, perception, *Quizizz platform*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara. Sedangkan pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Hanafy, 2014). Menurut Dewi & Nur (2014), belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Penilaian keberhasilan dalam pembelajaran dapat dilihat melalui evaluasi hasil belajar. Evaluasi merupakan proses penggambaran dan pemberian informasi yang sangat bermanfaat bagi pengambilan keputusan untuk menentukan alternatif keputusan (Ardiyanti dkk., 2020).

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar dapat dilakukan secara tatap muka ataupun secara daring. Namun, di masa pandemi evaluasi hasil belajar tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka. Hal ini dikarenakan adanya anjuran pemerintah untuk *stay at home* dan *physical and social distancing* yang harus diikuti. Solusi dari pelaksanaan evaluasi hasil belajar secara daring adalah dengan penggunaan teknologi.

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang memberikan berbagai kemudahan dalam berbagai sektor, tak terkecuali sektor pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi yang berkembang pesat adalah internet. Internet merupakan media yang paling ekonomis untuk digunakan sebagai basis sistem informasi. Internet berfungsi untuk mengakses informasi apa saja yang

dibutuhkan oleh mahasiswa (Kartika, 2014). Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018), penetrasi pengguna internet mahasiswa di Indonesia sebesar 92,6%. Berdasarkan data tersebut, pengintegrasian teknologi internet pada proses pembelajaran berpeluang untuk meningkatkan hasil belajar, terutama pada jenjang perguruan tinggi. Maka dari itu, penerapan inovasi teknologi internet pada evaluasi hasil belajar pada jenjang perguruan tinggi perlu dikembangkan.

Salah satu *platform* berbasis teknologi internet yang menarik dikembangkan adalah Quizizz. Quizizz adalah situs *online* yang membantu siswa memeriksa pengetahuan dan kemajuan dalam pembelajaran mereka (Rahayu & Purnawarman, 2019). Pembelajaran menggunakan permainan ini dapat dikerjakan dalam mode langsung tatap muka di ruangan kelas atau dapat juga diberikan sebagai pekerjaan rumah untuk siswa. Hal ini dianggap sangat memungkinkan karena Quizizz mudah diakses melalui web. Siswa hanya perlu diberikan link dan *game pin*, dimana setelah itu siswa dapat menyelesaikannya di manapun mereka berada. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat pembelajaran di kelas menjadi interaktif serta menyenangkan (Purba, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan & Huda (2020), penggunaan Quizizz sebagai latihan soal berpengaruh positif terhadap hasil belajar karena penggunaan Quizizz menstimulus siswa memahami soal lebih baik daripada soal berbasis buku teks. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

dengan judul “Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Penggunaan Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Online”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa pendidikan matematika terhadap penggunaan *platform* Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar berbasis *online*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Linarwati dkk. (2016), penelitian deskriptif merupakan suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Penggunaan metode kuantitatif bertujuan agar dapat menjelaskan situasi yang hendak diteliti berdasarkan hasil angket untuk lebih memperkuat analisa peneliti dalam membuat kesimpulan (Tiwijayanti & Pramono, 2020).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket atau kuisioner. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik yang digunakan dalam kondisi tertentu (Sugiyono, 2017). Sampel yang digunakan merupakan mahasiswa aktif pendidikan matematika Universitas Tidar yang pernah menggunakan Quizizz dalam evaluasi hasil belajar di salah satu mata kuliah, khususnya pada mata kuliah *English For Mathematics*. Diperoleh 51 mahasiswa pendidikan matematika yang pernah menggunakan Quizizz sebagai bahan evaluasi hasil belajar. Angket persepsi mahasiswa terhadap evaluasi hasil belajar dengan

platform Quizizz terdiri dari 2 faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal dibidik melalui indikator minat dan perhatian, sedangkan faktor eksternal dibidik melalui indikator objek yang dipersepsikan dan lingkungan (Adhitama, 2016). Pembentukan angket pada penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan lima kategori jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Teknik analisis data yakni menghitung hasil angket persepsi penggunaan *platform* Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar. Setelah data angket terkumpul, kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil angket akan diberi skor jawaban untuk tiap item pertanyaan. Penentuan skor dari jawaban angket tersebut berdasarkan skala dari pemilihan jawaban. Adapun kriteria pemberian skor dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor Jawaban Angket

Pernyataan	Alternatif Pilihan				
	SS	S	N	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Hasil angket yang telah diberikan skor, selanjutnya dianalisis secara deskriptif persentase. Rumus persentase yang digunakan dalam penelitian ini adalah

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi) atau banyaknya individu

100% = Bilangan tetap (konstanta) (Sudijono, 2014)

Hasil perhitungan persentase ini, kemudian dikelompokkan seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Penskoran Skala Persentase

Skor (%)	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

(Sumber: Riduwan, 2007)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini merupakan data yang telah diperoleh dengan menggunakan metode angket. Angket yang dibagikan kepada subjek berisi 20 item pertanyaan dari empat indikator yang menjadi penilaian persepsi subjek terhadap penggunaan *platform* Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar berbasis *online*.

Pada penelitian ini, hasil angket diperoleh dari sejumlah mahasiswa aktif pendidikan matematika Universitas Tidar sebanyak 51 subjek yang sebelumnya menggunakan Quizizz sebagai media dalam evaluasi hasil belajar pada salah satu mata kuliah di program studi pendidikan matematika, khususnya pada mata kuliah *English for Mathematics*. Angket dibagikan setelah subjek mengikuti evaluasi hasil belajar menggunakan *platform* Quizizz. Total skor dari jawaban angket kemudian dianalisis, dipersentasekan, dan dikelompokkan menjadi sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

Tabel 3. Nilai dari Pernyataan Positif

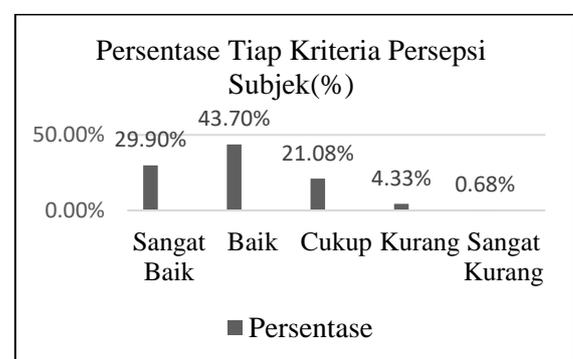
Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	$133 \times 5 = 665$
Setuju	$244 \times 4 = 976$
Netral	$148 \times 3 = 444$
Tidak Setuju	$15 \times 2 = 30$
Sangat Tidak Setuju	$7 \times 1 = 7$

Tabel 4. Nilai dari Pernyataan Negatif

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	$28 \times 1 = 28$
Setuju	$64 \times 2 = 128$
Netral	$108 \times 3 = 324$
Tidak Setuju	$154 \times 4 = 616$
Sangat Tidak Setuju	$85 \times 5 = 425$

Tabel 5. Hasil Penjumlahan Nilai

Skor	Total Nilai
Skor 5	$665+425=1090$
Skor 4	$976+616=1592$
Skor 3	$444+324=768$
Skor 2	$30+128=158$
Skor 1	$7+28=35$
Total	3643



Gambar 1. Persentase Tiap Kriteria Persepsi Subjek

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, diperoleh hasil persentase untuk tiap kriteria persepsi sebanyak 29,90% subjek termasuk dalam kriteria persepsi sangat baik, 43,7% subjek termasuk dalam kriteria persepsi baik, 21,08% subjek termasuk dalam kriteria cukup, serta 4,33% subjek mempunyai persepsi kurang, dan 0,68% subjek termasuk dalam kriteria persepsi sangat kurang. Diagram batang untuk menggambarkan masing-masing kriteria persepsi mahasiswa pada evaluasi hasil belajar dengan *platform* Quizizz disajikan dalam Gambar 1. Hasil penelitian yang ditunjukkan dalam Gambar 1 menjelaskan bahwa sebagian besar mahasiswa pendidikan matematika termasuk dalam kriteria persepsi baik dalam evaluasi hasil belajar dengan *platform* Quizizz dengan persentase terbesar yaitu 43,7% total mahasiswa pendidikan matematika yang menjadi responden penelitian. Berdasarkan hasil analisis tersebut disebutkan bahwa sejumlah sampel responden mahasiswa pendidikan matematika Universitas Tidar yang berjumlah 51 subjek termasuk dalam kriteria persepsi sangat baik sebanyak 15 subjek, kriteria persepsi baik sebanyak 22 subjek, kriteria cukup sebanyak 11 subjek, kriteria kurang sebanyak 2 subjek, dan kriteria sangat kurang sebanyak 1 subjek. Jumlah subjek dengan kriteria persepsi yang dikelompokkan menjadi lima kriteria tersebut disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Mahasiswa Menurut

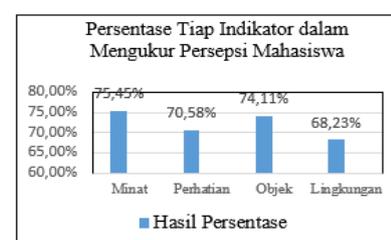
Pengelompokan Persepsi Mahasiswa	
Kriteria	Banyak Subjek
Sangat Baik	15
Baik	22
Cukup	11
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Persepsi subjek terhadap evaluasi hasil belajar terdiri dari 2 faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal dibidik melalui indikator minat dan perhatian, sedangkan faktor eksternal dibidik melalui indikator objek yang dipersepsikan dan lingkungan (Adhitama, 2016). Persentase tiap indikator dalam mengukur persepsi mahasiswa disajikan dalam Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Persentase Tiap Indikator dalam Mengukur Persepsi Mahasiswa

Indikator	Hasil Persentase	Kriteria
Minat	$\frac{962}{1275} \times 100\%$ = 75,45%	Baik
Perhatian	$\frac{900}{1275} \times 100\%$ = 70,58%	Baik
Objek yang dipersepsikan	$\frac{945}{1275} \times 100\%$ = 74,11%	Baik
Lingkungan	$\frac{870}{1275} \times 100\%$ = 68,23%	Baik

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, faktor internal memperoleh hasil yang lebih besar dibandingkan dengan faktor eksternal. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa lebih dominan dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu minat dan perhatian. Jika digambarkan pada diagram batang, hasil penelitian akan terlihat seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Persentase Tiap Indikator dalam Mengukur Persepsi Mahasiswa

Indikator faktor internal pertama yaitu minat. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu ilmu atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Mahasiswa yang memiliki minat yang tinggi mempunyai ciri-ciri di antaranya kreatif, selalu ingin tahu, belajar dengan tekun, mempunyai kemauan yang tinggi, selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan, dan mempunyai cita-cita yang tinggi (Kawet, 2017). Dari distribusi faktor internal, indikator minat memperoleh 75,45% dengan kriteria baik. Persentase tersebut didasarkan pada hasil pengisian angket persepsi yang mengacu pada rasa kesenangan, ketertarikan, dan keinginan subjek dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar menggunakan media Quizizz. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diartikan bahwa penggunaan Quizizz menumbuhkan perasaan senang dan perhatian dalam proses evaluasi hasil belajar. Hal ini dikarenakan fitur-fitur yang terdapat di Quizizz sangat membantu, mudah dipahami, dan menarik sebagai media evaluasi hasil belajar. Hal ini dibuktikan hasil angket pada Gambar 3, mayoritas subjek setuju fitur yang terdapat di *platform* Quizizz sangat membantu dan mudah dipahami dibandingkan melalui *platform* lainnya.



Gambar 3. Angket Indikator Minat

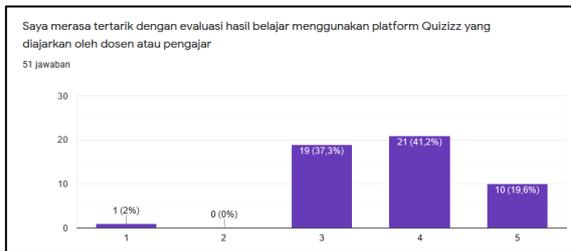
Fitur-fitur pada Quizizz sepenuhnya dapat dirasakan secara gratis dan dapat berintegrasi dengan *google classroom*,

selain itu Quizizz dilengkapi fitur yang juga menarik dan bermanfaat yaitu fitur pertanyaan yang dapat diketik dalam bentuk persamaan matematika atau berupa media lainnya, seperti gambar, audio, dan video. Dalam hal ini, fitur Quizizz juga memiliki karakteristik bermain yang menarik dan menghibur yaitu avatar, tema, meme dan musik yang terdapat saat pengerjaan soal, dan dilengkapi dengan peringkat setelah pengerjaan soal seperti yang terdapat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Fitur Peringkat Quizizz

Sejalan dengan keunggulan fitur-fitur Quizizz tersebut, pada Gambar 5 mayoritas mahasiswa setuju dengan pernyataan ketertarikan dengan Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar.



Gambar 5. Angket Indikator Minat

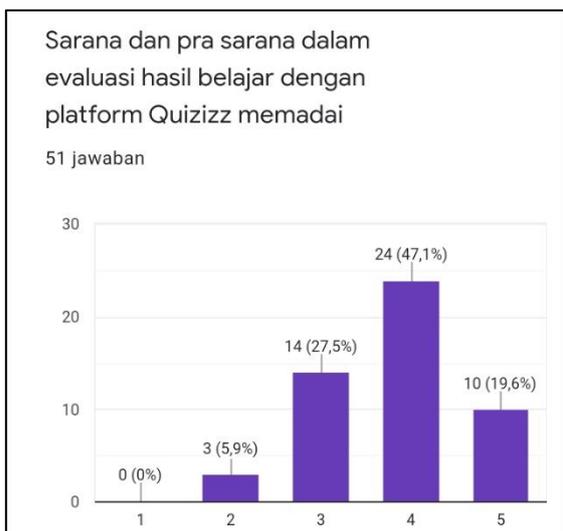
Menurut Walgito (2010), perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada suatu objek atau sekumpulan objek. Indikator perhatian meliputi kemauan untuk memperhatikan seluruh langkah pengerjaan soal, memperhatikan butir-butir soal, tidak melakukan kegiatan lain saat pengerjaan, dan mandiri dalam pengerjaan soal (Asria, dkk., 2021). Perhatian adalah indikator kedua dalam faktor internal persepsi. Berdasarkan hasil angket yang mengacu pada pertanyaan terkait perhatian yang telah diisi oleh subjek, perhatian mendapatkan persentase 70,58 % dengan kriteria baik.



Gambar 6. Angket Indikator Perhatian

Merujuk pada Gambar 6, dalam penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar, subjek mayoritas setuju pada angket dengan pernyataan mengerjakan dengan sungguh-sungguh setiap evaluasi hasil belajar dengan platform Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa subjek berkonsentrasi dan memfokuskan kesadarannya saat pengerjaan. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Hamandia & Jannati (2020), apabila individu memiliki perhatian terhadap suatu objek, maka ia akan berkonsentrasi dan memfokuskan kesadarannya pada objek tersebut sehingga apa yang terjadi secara keseluruhan dapat diketahui oleh individu tersebut.

Pada faktor eksternal, persepsi dibidik melalui dua indikator yaitu objek yang dipersepsikan dan lingkungan. Objek yang dipersepsikan sebagai indikator pertama dalam faktor eksternal merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar manusia (Walgito, 2010). Pada penelitian ini, objek yang dipersepsikan meliputi fitur yang terdapat pada Quizizz, pendapat subjek saat menggunakan Quizizz, sarana dan prasarana yang digunakan saat dalam evaluasi hasil belajar menggunakan Quizizz. Berdasarkan hasil angket persepsi, objek yang dipersepsikan memperoleh persentase 74,11 % sehingga termasuk dalam kriteria baik. Hal ini dikarenakan fitur pada Quizizz sangat membantu dan mudah dipahami, waktu pengerjaan dapat diatur sedemikian rupa sehingga subjek masih dapat memiliki kesempatan dalam menjawab, dan dalam penggunaannya Quizizz dapat menggunakan *handphone* ataupun laptop. Oleh karena itu, dalam Gambar 7 sebanyak 47,1 % dari jumlah subjek, setuju dengan pernyataan sarana dan prasarana dalam evaluasi hasil belajar dengan platform Quizizz memadai.



Gambar 7. Angket Indikator Objek Yang Dipersepsikan

Indikator faktor eksternal yang kedua adalah lingkungan. Menurut Suryabrata dalam Adhitama (2016), lingkungan merupakan semua benda dan kondisi termasuk di dalamnya manusia dan aktivitasnya, yang terdapat dalam ruang di mana manusia berada dan mempengaruhi kelangsungan hidup serta kesejahteraan manusia dan jasad hidup lainnya. Indikator lingkungan dalam angket persepsi meliputi kondisi lingkungan yang berpengaruh pada subjek saat pengerjaan evaluasi hasil belajar menggunakan Quizizz. Pada penelitian ini, persentase persepsi dengan indikator lingkungan memperoleh 68,23%. Perolehan tersebut masuk dalam kriteria baik. Hal ini membuktikan dalam kegiatan evaluasi hasil belajar menggunakan Quizizz, kondisi lingkungan subjek yang kondusif berpengaruh pada penggunaan Quizizz sebagai evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis data persepsi mahasiswa terhadap penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar berbasis *online* memberikan hasil yang baik dikarenakan penggunaan Quizizz mudah dipahami, sangat membantu, menyenangkan, menarik, dan

terdapat fitur yang dapat mengatur jangka waktu pengerjaan sehingga lebih efisien dari segi waktu. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kalahatu (2021) yang mengemukakan bahwa Quizizz merupakan salah satu metode evaluasi pembelajaran yang sangat menyenangkan, efisien dari segi waktu dan biaya, mudah digunakan, dan hasilnya lebih akurat serta transparan. Jadi, berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dan merujuk pada teori penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi belajar berbasis *online* dapat menjadi alternatif media evaluasi hasil belajar mahasiswa pendidikan matematika dalam evaluasi hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian persepsi mahasiswa pendidikan matematika terhadap penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar berbasis *online* memperoleh kriteria baik. Persepsi yang mencakup faktor internal yang terdiri dari indikator minat dengan perolehan persentase 75,45 % dan indikator perhatian 70,58 %, sedangkan faktor eksternal dengan indikator objek yang dipersepsikan memperoleh persentase 74,11 % dan lingkungan 68,23%. Hal tersebut menunjukkan penggunaan platform Quizizz dianggap baik untuk diterapkan sebagai media evaluasi hasil belajar pada mahasiswa pendidikan matematika.

Berdasarkan data hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran, sebagai berikut.

1. Penelitian ini memberi ruang bagi peneliti lain untuk dapat melakukan penelitian dengan subjek mahasiswa dengan program studi yang berbeda.

2. Penelitian ini sebaiknya dilakukan setelah mahasiswa melaksanakan evaluasi hasil belajar dengan *platform* Quizizz.
3. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *platform* selain Quizizz, seperti *platform* Kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2018, Maret). Penetrasi dan profil perilaku pengguna internet indonesia. *Buletin Assosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. 22, 1-7.
- Ardiyanti, N. M. D., Mahayukti, G. A. & Sugiarta, I. M. (2020). Evaluasi proses pembelajaran matematika secara daring di SMAN Kota Singaraja. *Jurnal IKA*, 18(2), 136-157.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U. & Rahmawati, F. (2021). Analisis antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platfrom quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1-17.
- Dewi, G. & Nur, L. (2014). *Pembelajaran vokal grup dalam kegiatan pembelajaran diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamandia, M. R. & Jannati, Z. (2020). Penerapan komunikasi nonverbal: Sebuah alternatif dalam peningkatan perhatian mahasiswa pada proses pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Islam dan Kehumasan (JKPI)*, 4(1), 75-89.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 163-178.
- Kartika, O. T. (2014). *Pengaruh kualitas informasi, kemampuan individual dan norma subyektif terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan internet sebagai sumber pustaka dalam penyelesaian tugas-tugas kuliah (survey di Universitas Sebelas Maret Surakarta)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kawet, R. S. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar mahasiswa terhadap hasil belajar manajemen konstruksi. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 224-239.
- Kurniawan, M. C. D. & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41.

- Linarwati, M., Fathoni, A. & Minarsih, M. M. (2016). Studi deskriptif pelatihan dan pengembangan sumberdaya manusia serta penggunaan metode behavioral event interview dalam merekrut karyawan baru di bank mega cabang kodus. *Journal of Management*, 2(2).
- Purba, L. S. L. (2020). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2), 1-4.
- Rahayu, I. S. D. & Purnawarman, P. (2019). The use of quizizz in improving students' grammar undestanding through self-assessment. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 254, 102-106.
- Riduwan. (2007). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono. (2014). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tiwijayanti, R. & Pramono, M. (2020). Antusiasme siswa remaja terhadap upaya pelestarian budaya melalui permainan olahraga tradisional di museum negeri Jawa Timur Mpu Tanular. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(3), 105-110.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.