

**Manfaat Penerapan Gamefikasi Dalam Pembelajaran
Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan
Universitas Kristen Indonesia Toraja**

Hasni¹,

Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja¹

hasni@ukitora.ac.id

ABSTRAK

Gamifikasi adalah penggunaan mekanisme berbasis permainan, estetika, dan pola berpikir untuk menarik orang, memotivasi tindakan untuk meningkatkan pembelajaran, dan memecahkan masalah. Quizizz adalah merupakan web tool untuk merangrang permainan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan dan menunjang pembelajaran di kelas. Aplikasi ini bersifat online artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang mendukung. Quizizz mudah dibuat, dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran. Sebelum masuk ke www.Quizizz.com dosen menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban yang nanti ditampilkan dalam aplikasi. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menafsirkan dan mendefinisikan data yang akan diperoleh sesuai kondisi yang terjadi di lapangan. Tujuan penelitian menggunakan metode kualitatif adalah mendeskripsikan fenomena yang terjadi dikalangan mahasiswa teknologi pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja setelah memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengumpulan data dengan studi literatur dan menjabarkan fitur-fitur yang ada di aplikasi Quizizz serta bagaimana aplikasi online yang interaktif akan menambah semangat mahasiswa dalam pembelajaran dan belajar menjadi lebih menyenangkan apalagi, di masa pandemic yang mungkin berbagai aktivitas mahasiswa hanya bisa dilakukan di rumah saja. kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada mahasiswa:a. Bagi Pendidik, memudahkan dalam membuat soal, b. Ketika mahasiswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan rating atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut, c. Bilamana mahasiswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.

Kata Kunci: *Gemifikasi, Quizizz, Kelebihan Quizizz*

ABSTRACT

Gamification is the use of game-based mechanics, aesthetics, and patterns of thinking to attract people, motivate action to enhance learning, and solve problems. Quizizz is a web tool for creating interactive quiz games that can be used in classroom learning. This application is online, meaning it can be used if there is internet support that supports it. Quizizz is easy to make, can be used and played as a learning medium. Before entering www.Quizizz.com the lecturer prepares material in the form of questions and alternative answers which will later be displayed in the application. The method to be used in this research is a qualitative research method. This study interprets and defines the data to be obtained according to the conditions that occur in the field. The purpose of this research using qualitative methods is to describe the phenomena that occur among students of educational technology at the University of Kristen Indonesia Toraja after using Quizizz as a learning medium. The technique used in this research is in the form of collecting data by studying literature and describing the features in the Quizizz application as well as how interactive online applications will increase students' enthusiasm for learning and learning to be more fun especially during a pandemic which allows for various student activities only can be done at home only. advantages that can certainly

support the success of the learning process for students: a. For Educators, make it easier to make questions, b. When students answer questions or quizzes correctly, after that it will appear how many points they got in one question, also how many marks or ratings they get in answering the quiz, c. If a student answers the quiz incorrectly, the correct answer will appear, for self-correction for students.

Keyword: *Gemification, Quizizz, Quizizz Pros*

PENDAHULUAN

Berkembangnya wabah Corona Virus Disease (Covid-19) di Indonesia membuat semua segmen kehidupan terganggu, termasuk di dunia Pendidikan. Pil pahit banyak dirasakan oleh stakeholder yang berkecimpung di dunia pendidikan dimana mereka harus merumuskan berbagai kebijakan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Pendidikan merupakan hak seluruh warga negara Indonesia tanpa terkecuali, (Jiwandono et al., 2021). Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan penting untuk berupaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Tantangan pembelajaran saat ini dan masa depan dimana kita dihadapkan dengan berbagai macam Kondisi bari, situasi baru yang menuntut kita untuk bisa menyesuaikan diri. Tantangan yang dihadapi dimasa ini diantaranya, era 4.0 menuju era5.0, adanya covid 19 menyebabkan pembatasan pembelajaran, Online learning (Pembelajaran Online) dan Blended Learning (Pembelajaran Bauran).

Proses pembelajaran baru diantaranya trainer&ahli berbasis online, fasilitas berbasis internet,komunikasi jarak jauh, buku berbasis online, lab/worksop berbasis online, sumber belajar yang beragam dan bisa diakses dari mana dan kapan saja, e-assesment berbasis online, (paulina, 2019). Sebagai generasi yang melek digital, gaya dan model belajar para mahasiswa dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman, baik berubah dari segi cara mengajar sekaligus penyiapan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., 2020) Para dosen harus mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terlebih dalam kegiatan mendesain media pembelajaran.

Gamifikasi adalah penggunaan mekanisme berbasis permainan, estetika, dan pola berpikir untuk menarik orang, memotivasi tindakan untuk meningkatkan pembelajaran, dan memecahkan masalah, (Kapp, 2012). Diwaktu yang berbeda (Brockmann, 2017)Menyatakan bahwa Gamification adalah integrasi mekanik game ke dalam lingkungan non-game untuk memberikan nuansa game, yang bertujuan untuk keterlibatan, kenikmatan, dan loyalitas pengguna. Perkembangan teknologi saat ini dapat memanfaatkan media game edukasi berbasis mobileterhadap kegiatan pembelajaran di sekolah (Wibawanto, 2017). Ada beragam gamefikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang mampu menunjang peforma pembelajaran diantaranya, Construct 2, word wall, quisis, edmodo, dll.

Quizizz adalah merupakan web tool untuk mendesain permainan kuis interaktif yang dapat menunjang pembelajaran dalam kelas. Aplikasi ini bersifat online artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang mendukung. Quizizz mudah dibuat, dapat digunakan dan terapkan sebagai media pembelajaran. Sebelum masuk ke www.Quizizz.com dosen menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban yang nanti ditampilkan dalam aplikasi tersebut.(Yulia Isratul Aini, 2019). Tampilan aplikasi Quizizz yang sangat menarik dan latar belakangnya memiliki musik dengan menu pilihan on dan off. Jika mahasiswa bahagia belajar dengan musik maka dapat menyalakan music tersebut, sedangkan jika mahasiswa membutuhkan belajar

yang tenang dan sunyi maka musik dapat dinonaktifkan. Di dalam aplikasi Quizizz juga terdapat gambar- gambar menarik yang akan muncul ketika siswa menjawab benar atau salah.(Subagio, 2020)

penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang benar sehingga dapat digunakan pendidik untuk mengkontrol peserta didik. Untuk itu, penyajian materi dampak penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran sangat penting untuk dideskripsikan, ini menurut hasil penelitian, (Anggraini, 2022) sejalan dengan hasil penelitian dari(Wijayanti et al., 2021) bahwa penggunaan aplikasi quizizz maksimal digunakan pada mata kuliah matematika yang dapat ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini akan mengkaji manfaat gemifikasi dalam pembelajaran mahasiswa prodi teknologi pendidikan universitas kristen Indonesia toraja, Sehingga resolusi yang dihasilkan juga besar. Hal yang menjadi sarana pada penelitian ini yaitu untuk penelitian selanjutnya diberikan berdasarkan kendala saat ini.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menafsirkan dan mendefinisikan data yang akan diperoleh sesuai kondisi yang terjadi di lapangan. Tujuan penelitian menggunakan metode kualitatif adalah mendeskripsikan fenomena yang terjadi dikalangan mahasiswa teknologi pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja setelah memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengumpulan data dengan studi literatur dan menjabarkan fitur-fitur yang ada di aplikasi Quizizz serta bagaimana aplikasi tersebut dapat digunakan dalam media pembelajaran. Selain itu penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui manfaat Quizizz pada proses pembelajaran mahasiswa teknologi pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja. Dimana peneliti secara langsung mengobservasi fitur-fitur yang terdapat di aplikasi Quizizz. Peneliti juga mengobservasi peran mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja dalam perkembangan dan dampak yang ditimbulkan oleh gemifikasi khusus aplikasi Quizizz. Penelitian ini diaksanakan secara langsung di Universitas Kristen Indonesia Toraja pada prodi Teknologi Pendidikan dengan waktu penelitian pada bulan November 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Definisi aplikasi Quizizz

Berbagai media platform yang tersedia di era perubahan revolusi industry 4.0 dapat diakses dan digunakan dalam menunjang pembelajaran daring sehingga, pembelajaran dapat menyenangkan bagi siswa walaupun hanya dikerjakan di rumah, (Wulandari, 2020) Hal ini sejalan dengan sebagaimana yang diatur dalam undang-undang No. 20 pasal 31 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang membahas mengenai pembelajaran melalui jarak jauh berupa pembelajaran online atau daring dapat diakses melalui aplikasi online seperti WhatsApp, google classroom, zoometing dan Quizizz serta aplikasi pembelajaran online lainnya. (Ericha Windhiyana Pratiwi, 2020) Sejalan dengan hasil penelitian yang mengemukakan bahwa pembelajaran online atau daring menggunakan beberapa media platfrom berbasis proyek, memberikan banyak peluang kepada siswa agar mudah Penjelasan simbol persamaan dijelaskan dalam paragraf, tidak

diperkenankan menurun kebawah mengakses bahan ajar secara mandiri, memahami konsep secara lebih mendalam, dan mengingkatkan hasil belajar siswa hal ini dikarenakan pembelajaran lebih familiar dengan keseharian siswa apalagi dalam pelaksanaan pengaplikasian menggunakan smart phone atau gadged, (Abidin, 2020).

Quizizz adalah sebuah aplikasi pendidikan berupa permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran secara daring. Penggunaannya relatif mudah, dilengkapi dengan tema, meme, music dan dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Siswa mengerjakan soal kuis yang dibuat guru dengan memasukkan kode 6 digit yang diperoleh dari aplikasi quizizz. Soal kuis dapat dikerjakan dalam waktu bersamaan (real time) dan siswa dapat melihat hasil serta peringkatnya secara langsung. Aplikasi quizziz bersifat mobile friendly sehingga dapat di akses dengan smartphone yang menggunakan aplikasi iOS dan android. Quizizz dapat diakses melalui <https://Quizizz.com> atau dapat diunduh melalui google playstore maupun appstore. Aplikasi Quizizz merupakan salah satu media aplikasi pembelajaran daring yang menyenangkan dapat diakses oleh mahasiswa dan dosen secara mudah. Aplikasi pembelajaran online yang memanfaatkan media interaktif berupa web tool untuk membuat permainan berbentuk kuis sehingga, dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran di kelas online oleh guru secara praktis. Penerapan media pembelajaran online yang interaktif akan menambah semangat mahasiswa dalam pembelajaran dan belajar menjadi lebih menyenangkan apalagi, di masa pandemic yang mungkinkan berbagai aktivitas mahasiswa hanya bisa dilakukan di rumah saja.

2. pengoperasian aplikasi Quizizz Media

Media pembelajaran aplikasi Quizizz sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak di sisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu www.Quizizz.com. Sebagaimana tersedia di playstore atau laman internet lainnya.

Bagi pendatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, dan akan mendapatkan akun, guna mempermudah akses terhadap aplikasi Quizizz. Tata caranya yaitu, dengan klik tulisan sign up yang tertera, kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi Quizizz, yakni dengan cara, klik tulisan log in didalam aplikasi Quizizz, dengan mengisikan ketentuan akun, yaitu email dan password yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya. Untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemiliki akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan create my quiz. Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz :

- a. Buka web, ketik Quizizz
- b. Bila belum memiliki akun, klik sign up
- c. Isi segala ketentuan pendaftaran akun
- d. Masuk ke aplikasi Quizizz, klik log in
- e. Isi dengan email dan password yang digunakan ketika mendaftar akun
- f. Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik create my quiz

3. Aplikasi Quizizz dalam pembelajar

Aplikasi Quizizz menjadi aplikasi pemanfaatan evaluasi pembelajaran pada pembelajaran daring yang mudah diakses oleh dosen dan mahasiswa dalam hal, mengetahui peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa secara online di rumah. Pembelajaran menemukan solusi dalam pemecahan masalah, adanya tuntutan waktu yang didesain dalam game sehingga, mahasiswa harus tepat waktu dalam menyelesaiannya, dapat meningkatkan keaktifan, kecakapan, dan konsentrasi dalam menyelesaikan soal serta berdampak pada pembelajaran yang bersifat joyful learning.(Asfar Sulastri, 2019), Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Quizizz sebagai solusi pembelajaran daring sangat efektif dan cocok digunakan sebagai pembelajaran online yang menyenangkan untuk mahasiswa dan dosen. Dosen dapat dengan mudah mengetahui konsentrasi pembelajaran daring yang dilakukan mahasiswa di rumah dalam hal sejauh mana pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran. Sebelum memahami secara mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada mahasiswa:

- a. Bagi Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
- b. Ketika mahasiswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan rating atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- c. Bilamana mahasiswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- d. Ketika selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review questionguna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- e. Dalam mengerjakan kuis, setiap mahasiswa mengerjakan soal kuis yang berbedabeda, karena di acak secara otomatis, guna untuk meminimalisir kecurangan.

kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yakni sebagai berikut :

- a. Internet atau Jaringan yang sewaktu-waktu dapat bermasalah
- b. Ketika mengerjakan, mahasiswa dapat membuka tab baru, maka itu artinya mahasiswa bisa masuk dengan mudah menggunakan tab lain untuk mencari jawaban.
- c. Dalam permasalahan waktu, mahasiswa yang awalnya bisa mendapatkan peringkat tertinggi, bisa memungkinkan penurunan peringkat terendah, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- d. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila mahasiswa terlambat bergabung.

Demikian mengenai kelebihan dan kelemahan dari aplikasi Quizizz yang di gunakan sebagai media pembelajaran, sehingga dapat memudahkan pengguna dalam memahami pemanfaatan serta manfaat aplikasi Quizizz.

PENUTUP

Proses pembelajaran merupakan suatu inovasi di bidang pendidikan sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Pembelajaran ini dapat dilakukan secara daring maupun luring. Dalam pelaksanaannya media pembelajaran quizizz ada yang berbasis internet (bersifat interaktif), menggunakan media elektronik (TV, radio, gadget) dan menggunakan media cetak (lembar kerja siswa, modul belajar mandiri,

bahan ajar cetak). Setiap kegiatan pembelajaran pada dasarnya diikuti oleh kegiatan evaluasi pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian dan pemahaman peserta didik. Bentuk evaluasi pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan model pembelajarannya. Disamping itu hasil belajar yang memakai media pembelajaran quizizz lebih efektif dari sebelumnya. Pada proses pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis internet salah satu aplikasi yang layak digunakan untuk evaluasi pembelajaran adalah quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. A. dkk. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-1. *Dalam Jurnal Ilmiah Profesi Indonesia*, 5, 64–70.
- Anggraini, E. N. (2022). Kefektifan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Atas. *Idaaratul 'Ulum*, 4(1), 33–46.
<https://jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/205/206>
- Asfar Sulastri, dkk. (2019). Pengaplikasian Quizizz pada Pembelajaran Laps- Talk-Ball dalam Melatih Kemampuan Complex Problem Solving Siswa,. *Dalam Jurnal Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Brockmann, et. a. (2017). *Efektifitas Implementasi Gemipikasi Pembelajaran*.
- Ericha Windhiyana Pratiwi. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia,. *Dalam Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34, 1–8.
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & K. (2020). (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270.
- Jiwandono, I. S., Setiawan, H., Oktaviyanti, I., Kholidatur Rosyidah, A. N., & Khair, B. N. (2021). Tantangan Proses Pembelajaran Era Adaptasi Baru di Jenjang Perguruan Tinggi. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), 39–46. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v21i1.5842>
- Kapp. (2012). *Gemifikasi Pembelajaran*.
- paulina. (2019). Proses Pembelajaran menuju Era 5.0. *Internasional Conference*.
- Subagio, K. & M. (2020). Pengembangan Lkpd Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. *Dalam JPGSD*, 8, 1–10.
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. In. *In Journal of Petrology*, 369(1). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>
- Wulandari, H. & S. S. (2020). “Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19.” *Dalam Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 496–503.
- Yulia Isratul Aini. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Dalam Jurnal Kependidikan*, 2, 1–6.
- Abidin, Z. A. dkk. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-1. *Dalam Jurnal Ilmiah Profesi Indonesia*, 5, 64–70.
- Anggraini, E. N. (2022). Kefektifan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Atas. *Idaaratul 'Ulum*, 4(1), 33–46. <https://jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/205/206>
- Asfar Sulastri, dkk. (2019). Pengaplikasian Quizizz pada Pembelajaran Laps- Talk-Ball dalam Melatih Kemampuan Complex Problem Solving Siswa,. *Dalam Jurnal Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Brockmann, et. a. (2017). *Efektifitas Implementasi Gemipikasi Pembelajaran*.
- Ericha Windhiyana Pratiwi. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia,. *Dalam Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34, 1–8.
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & K. (2020). (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270.
- Jiwandono, I. S., Setiawan, H., Oktaviyanti, I., Kholifatur Rosyidah, A. N., & Khair, B. N. (2021). Tantangan Proses Pembelajaran Era Adaptasi Baru di Jenjang Perguruan Tinggi. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), 39–46. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v21i1.5842>
- Kapp. (2012). *Gemifikasi Pembelajaran*.
- paulina. (2019). Proses Pembelajaran menuju Era 5.0. *Internasional Conference*.
- Subagio, K. & M. (2020). Pengembangan Lkpd Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. *Dalam JPGSD*, 8, 1–10.
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. In. *In Journal of Petrology*, 369(1). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>

Wulandari, H. & S. S. (2020). “Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19.” *Dalam Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 496–503.

Yulia Isratul Aini. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Dalam Jurnal Kependidikan*, 2, 1–6.