

Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer

Muh. Putra Pratama

Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja
mputrapratama@ukitoraja.ac.id

ABSTRAK

Dengan adanya penelitian ini bertujuan mengetahui seberapa berpengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran untuk melihat keberhasilan pembelajaran pada mata kuliah dasar-dasar komputer diperlukan evaluasi pembelajaran secara daring melalui berbagai media online salah satunya yaitu Quizizz. Quizizz memiliki fitur yang memadai untuk dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran daring seperti kuis dan penilaian harian. Namun, kebanyakan orang hanya memanfaatkan Quizizz hanya sebagai game pembelajaran saja padahal melalui Quizizz dapat dilakukan berbagai macam evaluasi pembelajaran yang formal seperti kuis, penilaian harian, survei dan sebagainya. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan bahwa Quizizz dapat dijadikan media evaluasi pembelajaran formal seperti ujian atau penilaian harian khususnya pada pelajaran matematika. Metode penelitian ini yaitu analisis kualitatif. Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan quizizz membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Penggunaan quizizz dapat dilakukan oleh dosen pengampu matakuliah lain, guru dan mahasiswa yang akan melaksanakan untuk mendukung revolusi industri 4.0. Hasil penelitian berdasarkan angket, pelaksanaan ujian atau penilaian harian dapat dilakukan melalui Quizizz dengan mengoptimalkan penggunaan fitur pada Quizizz. Evaluasi pembelajaran melalui Quizizz dapat memudahkan dosen dalam melakukan penilaian secara detail dan obyektif. Yang dilihat dari hasil persentase hampir 90% kelebihan dan 10% lainnya kelemahan dalam penggunaanya.

Kata Kunci: Quizizz, evaluasi pembelajaran, revolusi industri 4.0

ABSTRACT

With this study, it aims to find out how influential the use of Quizizz as a learning evaluation medium is to see the success of learning in computer basics courses, it is necessary to evaluate learning boldly through various online media, one of which is Quizizz. Quizizz has adequate features to serve as a medium for evaluating bold learning such as quizzes and daily assessments. However, most people only use Quizizz as game learning, whereas through Quizizz various formal learning evaluations can be carried out such as quizzes, daily assessments, surveys and so on. The purpose of this study is to describe that Quizizz can be used as a medium for evaluating formal learning such as exams or daily assessments, especially in mathematics. This research method is qualitative analysis. Learning evaluation using quizizz helps increase the concentration of students' learning. The use of quizizz can be done by lecturers who support other courses, teachers and students who will carry out PKM to support the industrial revolution 4.0. Research results based on points, exams or daily assessments can be done through Quizizz by optimizing the use of features on Quizizz. Learning evaluation through Quizizz can make it easier for lecturers to make detailed and objective assessments. As seen from the results, the proportion is almost 90% of the advantages and 10% of other weaknesses in its use.

Keyword: Quizizz, learning evaluation

PENDAHULUAN

Menurut Hamida (2013), perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendotrong setiap individu untuk selalu kreatif dan aktif dalam potensi diri. Untuk megembangkan seluruh potensi diri mahasiswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik maka harus melalui proses belajar dalam dunia pendidikan (lamsari purba, 2019).

Kemajuan dalam dunia pendidikan saat ini sudah sangatlah pesat, apalagi ditambah dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih sekarang ini. Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam masa depan dan kehidupan seseorang pada saat ini, dimana pendidikan ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk perilaku dan kepribadian setiap individu siswa agar menjadi manusia yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, memiliki keterampilan dan berakal.

Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dimana kegiatan ini paling pokok secara keseluruhan karena Pendidikan membuat manusia berusaha dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang sedang terjadi dalam akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa.

Susanto (2014) menyatakan dalam undang-undang sistem pendidikan nasional No.20 tahun 2003 pembelajaran di artikan sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik untuk di berikan kepada siswa agar terjadi proses mendapatkan ilmu pengetahuan dan penguasaan terhadap apa yang disampaikan pendidik. Sanaky (2013: 3) menyebutkan pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar dan bahan ajar.

(No et al., 2022) Dosen dapat melacak jumlah jawaban mahasiswa. Pemanfaatan Quizizz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menunun konsentrasi mahasiswa. Salah satu media evaluasi pembelajaran modem atau E-learning dangan menggunakan aplikasi Quizizz. Media evaluasi pembelajaran quis juga memberikan data dan statisik tentang kinerja siswa, statistic dari kinerja itu dapat berbentuk exel yang dapat di download melalui aplikasi Quizizz. Guru atau pengajar dapat melihat jumlah yang benar yang di jawab oleh siswa. Pemanfaatan Quizizz membantu guru atau pendidik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran tanpa batas waktu, tempat dan tampilannya menarik serta waktu pengerjaan dapat di atur agar siswa konsentrasi dalam pengerjaan evaluasinya. (Pratama et al., 2021)

Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai aplikasi pembelajaran Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran sebagai pembelajaran dasar-dasar komputer yang menyenangkan. Karena model pembelajaran metode dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif yang mendorong siswa untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi dan hasil belajar dari peserta didik dalam proses pembelajaran dasar-dasar computer. Quizizz dapat diartikan sebagai web-tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas, kuis interaktif yang dibuat memiliki 4 pilihan jawaban (berupa PG) yang didalamnya terdapat jawaban benar dan dapat juga ditambahkan gambar pada pertanyaan itu.

Penelitian Hasnah (2014) dengan judul Konsentrasi Belajar pada kegiatan Origami dengan menggunakan metode demonstrasi pada anak kelompok B di TK Aba Gendongkiwo kecamatan Mantrijeron yogyakarta menunjukkan konsentrasi anak pada kegiatan origami

dengan menggunakan metode demonstrasi masuk pada kategori yang sangat baik. Indikator konstentrasi belajar yang tertinggi adalah indikator aktif dalam melakukan kegiatan.

Pembelajaran adalah usaha membentuk tingkah laku yang diinginkan, Pembelajaran sebagai cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari (Darsono,2004). Pembelajaran juga memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan kemampuannya (Sugandi,2004). Pembelajaran merupakan setiap upaya yang sistematis dan sengaja agar terjadi kegiatan interaksi, edukatif antara dua pihak, yaitu anatar peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan belajar (Rahman et al., 2020).

Quizizz adalah perusahaan perangkat lunak kreativitas yang digunakan di kelas kerja kelompok tinjauan protes, ujian, tes unit, tes dadakan hal ini memungkinkan siswa dan guru untuk online pada waktu yang sama. Aplikasi khusus merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif dan media ajar yang digunakan dalam pembelajaran di kelas kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban yang termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar di latar belakang pertanyaan dan untuk media pembelajarannya bisa dimasukkan materi seperti halnya membuat PowerPoint. Menurut verba krisis adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan titik sejalan dengan itu. Menurut amortiin memaparkan bahwa krisis adalah alat tes dan juga media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik.

Quizizz berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa krisis adalah aplikasi pendidikan berbasis game interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau alat evaluasi sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur menarik yang dimiliki krisis bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan.

Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat titik siswa mengikuti kuis pada saat yang bersamaan di dalam kelas sehingga siswa dapat langsung melihat peringkat mereka di papan peringkat salah satu fitur yang dimiliki virus adalah memberi data statistik tentang kinerja siswa yang dapat melacak banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Quizizz ini sangat membantu guru dalam membuat pertanyaan di matakuliah dasar-dasar computer karena guru bisa menilai siswa langsung. Quizizz juga aplikasi yang sangat menarik untuk di pakai membuat soal karena memiliki banyak fitur-fitur yang sangat menarik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kualitatif sebagai prosedur pendekatan yang akan menghasilkan deskripsi data yang menjadi fokus penelitian yaitu mahasiswa teknologi pendidikan Angkatan 2020 Universitas Kristen Indonesia Toraja, dengan menggunakan penelitian kualitatif ini dalam bentuk angket. Prosedur penelitian dilakukan dengan cara menentukan pertanyaan penelitian, menentukan metode pengumpulan data dan Teknik analisis data, mengelolah data, dan membuat laporan.

Karena subjek ini merupakan penelitian dari mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2020 maka penelitian ini berlokasi di Kampus 1 Makale, Universitas Kristen Indonesia Toraja. Metode kualitatif digunakan agar dapat memperoleh data serta angket melalui *google form* secara detail, mengingat pada penelitian ini berfokus pada persepsi Mahasiswa Teknologi Pendidikan mengenai *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran matakuliah dasar-dasar computer. Sumber data dari penelitian ini yaitu Angket.

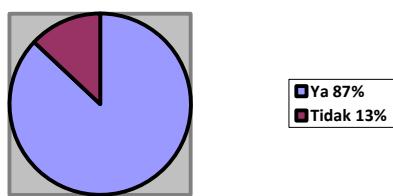
Dalam angket adalah terdapat responden sebagai pihak yang memberikan tanggapan atau jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Angket *google form* adalah ditujukan melakukan studi untuk mengetahui sesuatu dan ingin memahami pendapat dari petunjuk yang diberikan (Pratiwi & Puspito Hapsari, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Quizizz ini dapat membuat fitur-fitur menarik yang dimiliki krisis bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. *Quizizz* yang membantu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sudah memenuhi kriteria keberhasilan dengan nilai baik, sehingga dapat dinyatakan selesai dan tuntas. Pemanfaatan *Quizizz* membantu guru atau pendidik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran tanpa batas waktu, tempat dan tampilannya menarik serta waktu pengerjaan dapat di atur agar siswa konsentrasi dalam pengerjaan evaluasinya. (Pratama et al., 2021). *Quizizz* juga salah satu media pembelajaran yang membuat kegiatan dalam membuat soal.

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan pada mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja khusunya angkatan 2020 tentang penggunaan media *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran mata kuliah dasar-dasar komputer. Dengan menyebarkan angket *google form* kepada setiap mahasiswa angkatan 2020 dengan beberapa point mengenai *Quizizz* yaitu dalam proses pembelajaran, pembuatan soal, ramah terhadap lingkungan kerena berupa buku elektronik.

Berdasarkan hasil dari menggunakan angket, kegiatan ini peroleh hasil sebagai berikut:
Apakah *Quizizz* membantu kamu dalam proses pembelajaran

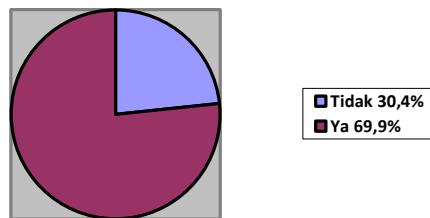


Gambar 1. Hasil respon penggunaan *Quizizz*

Pada Gambar 1. Menunjukkan jumlah 23 mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2020 yang mengisi dan menjawab angket. Dan 87% yang memberikan jawaban Ya berarti respon positif tentang penggunaan *Quizizz*, sedangkan 13% yang memberikan jawaban Tidak. Pada jawaban Ya berdasarkan perolehan hasil rata-rata mencapai angka diatas dan berada dalam kriteria Baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *Quizizz* yang membantu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sdah memenuhi kriteria keberhasilan

dengan nilai baik, sehingga dapat dinyatakan selesai dan tuntas. Quizizz juga sangat berguna untuk meningkatkan kreatifitas dan motivasi dalam pemahaman materi untuk mahasiswa. Dalam Quizizz sangat tergantung pada sarana dan fasilitas teknologi berupa perangkat keras computer atau laptop selain itu juga koneksi internet yang kurang mendukung.

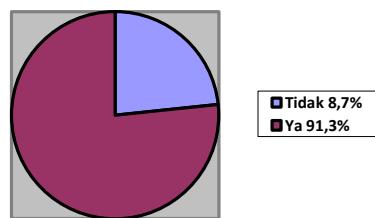
Quizizz membantu saya dalam membuat soal?



Gambar 2. Hasil respon Quizizz yang memudahkan dalam membuat soal

Pada Gambar 2. Menunjukkan jumlah ada 23 mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2020 yang mengisi dan menjawab angket. Dan 69,6% yang memberikan jawaban Ya berarti respon positif tentang penggunaan Quizizz yang memudahkan dalam pembuatan soal. Quizizz sangalah membantu kehidupan mahasiswa dalam dunia perkuliahan maupun seorang guru dalam membuat soal. Siswa maupun untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar diantaranya siswa dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban selain itu siswa dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Diatas

Quizizz lebih ramah lingkungan karena dihemat kertas dengan menggunakan buku elektronik



Gambar 3. Hasil respon Quizizz lebih ramah lingkungan karena dihemat kertas dengan menggunakan buku elektronik.

Pada Gambar 3: 91,3% Mahasiswa setuju bahwa Quizizz lebih ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas, dengan berbekal kuota semua ada dalam genggaman tangan, dengan mengandalkan internet sebagai sarana dalam pembelajaran online maka sangatlah menguntungkan bagi siswa. Mengembangkan penggunaan aplikasi media pembelajaran Quizizz agar lebih mudah dikenal oleh beberapa mahasiswa dan mempermudah dalam pengoperasian penggunaan aplikasi media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan dari hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa program studi teknologi pendidikan angkatan 2020 telah menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sangat signifikan berpengaruh pada motivasi belajar mahasiswa. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pemberian kuis meningkatkan motivasi belajar mahasiswa program studi teknologi pendidikan. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat titik siswa mengikuti kuis pada saat yang bersamaan di dalam kelas sehingga siswa dapat langsung melihat peringkat mereka di papan peringkat salah satu fitur yang dimiliki virus adalah memberi data statistik tentang kinerja siswa yang dapat melacak banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi.

Media pembelajaran Quizizz ini dapat diakses secara langsung oleh masing-masing mahasiswa yang akan membuat mahasiswa lebih aktif dalam memahami pembelajaran, serta guru tidak perlu khawatir jika siswanya tidak menerima materi pembelajaran karena secara mandiri menjalankan media Quizizz ini. Media evaluasi pembelajaran quis juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, statistic dari kinerja itu dapat berbentuk exel yang dapat di download melalui aplikasi Quizizz. Guru atau pengajar dapat melihat jumlah yang benar yang di jawab oleh siswa.

Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang dilakukan dalam penelitian ini, maka saran yang ada dalam penelitian ini memiliki beberapa saran yaitu:

1. Aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat beragam, salah satunya adalah Quizizz, maka sarannya adalah media ini dapat digunakan dalam pembelajaran dibangku kuliah apalagi saat pandemi seperti yang di mahasiswa untuk belajar sendiri dirumah atau online.
2. Peneliti hrs mengembangkan penggunaan aplikasi media pembelajaran Quizizz agar lebih mudah dikenal oleh beberapa mahasiswa dan mempermudah dalam pengoperasian penggunaan aplikasi media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa.
3. Bagi peneliti agar dapat meningkatkan prestasi dengan memanfaatkan Quizizz sebagai sumber belajar.
4. Bagi mahasiswa agar dapat mempelajari aplikasi Quizizz dengan membuat soal dalam meningkatkan hasil belajar.
5. Bagi mahasiswa juga harus memanfaatkan Quizizz dengan fitur-fitur yang menarik dalam pembelajaran bangku kuliah.

DAFTAR PUSTAKA

- Iamsari purba, leony sanga. (2019). Peningkatan konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- No, S. D. N., Tujuan, K. T., No, S. D. N., Penelitian, K. T., Baik, S., Dari, S. B., Baik, S., Sekolah, P. T., No, S. D. N., Timur, K., & Kunci, K. (2022). Volume 02, (3), September 2022 <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>. 02(56), 989–1000.

- Pratama, A. T., Nana, N., & Sulistyaningsih, D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quizziz Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Fenomena Kuantum. *EduFisika*, 6(1), 34–40. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v6i1.10981>
- Pratiwi, B., & Puspito Hapsari, K. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Iamsari purba, leony sanga. (2019). Peningkatan konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- No, S. D. N., Tujuan, K. T., No, S. D. N., Penelitian, K. T., Baik, S., Dari, S. B., Baik, S., Sekolah, P. T., No, S. D. N., Timur, K., & Kunci, K. (2022). Volume 02, (3), September 2022 [http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas.02\(56\)](http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas.02(56)), 989–1000.
- Pratama, A. T., Nana, N., & Sulistyaningsih, D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quizziz Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Fenomena Kuantum. *EduFisika*, 6(1), 34–40. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v6i1.10981>
- Pratiwi, B., & Puspito Hapsari, K. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Iamsari purba, leony sanga. (2019). Peningkatan konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- No, S. D. N., Tujuan, K. T., No, S. D. N., Penelitian, K. T., Baik, S., Dari, S. B., Baik, S., Sekolah, P. T., No, S. D. N., Timur, K., & Kunci, K. (2022). Volume 02, (3), September 2022 [http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas.02\(56\)](http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas.02(56)), 989–1000.
- Pratama, A. T., Nana, N., & Sulistyaningsih, D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quizziz Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Fenomena Kuantum. *EduFisika*, 6(1), 34–40. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v6i1.10981>
- Pratiwi, B., & Puspito Hapsari, K. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>