

Quizizz Mastery Peak: Media Asesmen untuk Meningkatkan Hasil Belajar yang Terbaik

Oleh: **Rininta Febrianti^{1*}, Elva Nuraina², Siti Nur Handayani³**

¹² (Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP Universitas PGRI Madiun)

Email: *¹rinintafebrianti19@gmail.com, ²elvanuraina@unipma.ac.id

³ (Program Studi Akuntansi dan Keuangan Lembaga, SMK Negeri 5 Madiun)

Email: ³ sitinur2583@gmail.com

Diterima: 1 Mei 2025

| Revisi: 20 Juni 2025

| Diterbitkan: 30 Juni 2025

Abstrak—Penelitian ini bertujuan guna menguji secara empiris terkait penggunaan media asesmen berbasis game *Quizizz* apakah dapat meningkatkan nilai atau hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada siklus pertama pengerjaan soal menggunakan *Quizizz* mode klasik, pada siklus kedua menggunakan mode *mastery peak* berbasis *adventure*. Subjek dari penelitian ini adalah 18 peserta didik kelas X AKL 4. Pengumpulan data dilakukan melalui evaluasi hasil belajar sebelum dan setelah intervensi, dengan indikator keberhasilan berupa peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar. Rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 64 dengan persentase ketuntasan belajar 33% pada pra-siklus, menjadi 75 dengan persentase ketuntasan belajar 61% pada siklus 1, dan nilai rata-rata mencapai 86 dengan persentase ketuntasan 94% pada siklus 2.

Kata Kunci: *Quizizz*; Hasil Belajar; Pembelajaran Interaktif; Media Asesmen; Etika Profesi

Quizizz Mastery Peak: Assessment Media to Improve the Best Learning Outcomes

Abstract—This research is designed to empirically evaluate the effectiveness of *Quizizz* in enhancing students' scores and learning outcomes. The methodology employed is class action research. During the first cycle, students engaged with questions using the classic mode of *Quizizz*. In the second cycle, using *mastery peak* mode. The study involved 18 students class X AKL 4 as subjects. Data was gathered through assessments of learning outcomes conducted before and after the intervention, with success indicators including the increase in average scores and the percentage of students achieving learning completeness. The findings indicate that implementation of *Quizizz* led to a significant improvement in learning outcomes. Specifically, the average scores of students rose from 64, with a learning completeness percentage of 33% in the pre-cycle, to 75 with a 61% completeness percentage in the first cycle, and ultimately reached an average of 86 with a 94% completeness percentage in the second cycle.

Keywords: *Quizizz*; Learning Outcome; Interactive Learning; Assessment Media; Professional Ethics

PENDAHULUAN

Tujuan dari pendidikan yang efektif adalah untuk mengoptimalkan kegiatan

pembelajaran guna meningkatkan mutu capaian prestasi belajar peserta didik. Capaian ini menekankan pada kompetensi

yang terukur dan berfokus pada penilaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Oza & Japee, 2021). Umumnya, guru memanfaatkan tes menjadi salah satu alat guna menilai capaian belajar peserta didik secara sistematis, adil serta objektif dengan cara memberikan tugas berupa pertanyaan dan pernyataan (Hayati et al., 2020). Hasil belajar memegang peran krusial dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih pada SMK hasil belajar dapat menunjukkan kesiapan peserta didik untuk memasuki dunia kerja (Wahid et al., 2024).

Namun, yang menjadi permasalahan bagi sekolah saat ini yaitu terkait rendahnya hasil belajar (Ubaidillah et al., 2023). Hasil belajar yang rendah tersebut menandakan bahwasannya sebagian besar peserta didik belum memahami menguasai materi yang dibawakan guru (Ali et al., 2023). Berdasarkan pengamatan pertama yang dilakukan di kelas X AKL 4 SMKN 5 Kota Madiun pada pembelajaran etika profesi, ditemukan sebuah permasalahan terkait rendahnya hasil belajar peserta didik. Pengamatan awal menunjukkan hanya 7 peserta didik yang nilainya sudah memenuhi standar dengan persentase ketuntasan belajar 39%.

Pembelajaran etika profesi sangat penting bagi peserta didik karena memberikan dasar pengetahuan dan pemahaman terkait nilai-nilai moral, prinsip profesionalisme, serta tanggung jawab dalam dunia kerja. Namun, rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan signifikan dalam proses transfer pengetahuan dan konstruksi pemahaman (Niu et al., 2022). Artinya,

peserta didik belum memahami konsep dan penerapan etika profesi secara optimal yang memiliki dampak negatif pada kesiapan mereka menghadapi dunia kerja dan beradaptasi dengan budaya kerja di industri. Pemahaman yang kurang tentang etika profesi berpotensi memengaruhi kemampuan peserta didik dalam bersikap profesional dalam bekerja (Irianto, 2023).

Hasil belajar yang rendah dapat disebabkan adanya beberapa faktor. Baik faktor dari dalam maupun luar diri peserta didik. Faktor dari dalam diri dapat berupa kurangnya minat serta motivasi belajar sementara faktor yang berasal dari luar biasanya karena metode pembelajaran yang diterapkan guru cenderung monoton (Nabillah & Abadi, 2019).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peserta didik berpandangan bahwasannya media pembelajaran dan media asesmen yang digunakan di kelas tidak menarik. Peserta didik berpendapat bahwa asesmen cenderung monoton karena setiap asesmen selalu menulis pada lembar kertas. Menurut (Raja et al., 2024) media asesmen yang monoton dan tidak memiliki elemen visual atau audio dapat mengurangi minat peserta didik dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat (Septyana et al., 2024) yang mengkritik pembelajaran konvensional yang cenderung kurang interaktif, yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, menurut riset (Septyana et al., 2024) merekomendasikan penggunaan media yang lebih inovatif untuk meningkatkan efektivitas asesmen.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, teori konstruktivisme menurut (Piaget, 1976) menekankan bahwa

pembelajaran harus menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik melalui eksplorasi pengalaman. Pembelajaran tidak hanya melibatkan penerimaan informasi secara pasif, namun turut memberi ruang bagi peserta didik agar bisa membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dan refleksi. Dalam konteks ini, media asesmen yang monoton dan tidak memiliki elemen visual yang menarik dapat menghambat proses pembelajaran yang seharusnya aktif dan interaktif.

Ketika media asesmen hanya berisi teks atau soal tanpa elemen visual yang menarik, akan membuat peserta didik merasa kurang terlibat dan termotivasi. Hal ini bertentangan dengan prinsip konstruktivisme yang mengedepankan pentingnya interaksi aktif peserta didik dengan materi, yang dapat dilakukan melalui penggunaan elemen visual dan media yang memicu rasa ingin tahu. Sebagaimana dijelaskan oleh (Dewi, 2022), media pembelajaran yang tidak interaktif dapat membuat peserta didik tidak memiliki motivasi dan pasif selama mengikuti pembelajaran, yang menghambat pembentukan pengetahuan yang bermakna. Media asesmen yang menarik dapat diciptakan dengan memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memfasilitasi lingkungan belajar konstruktivis yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi dan terlibat dengan konten dengan cara yang bermakna (Hsbollah & Hassan, 2022).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas X Perbankan Syariah SMK Negeri 5 Kota Madiun, 83% peserta didik menyatakan

bahwa media asesmen yang menarik adalah yang berbasis *game*, yang juga dipengaruhi oleh kegemaran mereka dalam bermain *game online*.

Berdasarkan hal tersebut, untuk menciptakan media asesmen yang jauh menarik juga tetap interaktif, pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) diterapkan sebagai sebuah kerangka konseptual untuk merancang media pembelajaran yang holistik, berbasis teknologi, pedagogik, dan konten secara simultan (Zamani & Hamami, 2023).

Penggunaan *Quizizz* sebagai media asesmen dapat menjadi solusi yang efektif untuk pengembangan capaian atau hasil belajar peserta didik. *Quizizz* merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan terjadinya proses belajar menyenangkan dan kompetitif. Menurut (Margallo et al., 2023) *Quizizz* terbukti mampu untuk digunakan sebagai salah satu solusi memperbaiki keterlibatan aktif dan motivasi belajar, karena peserta didik memiliki rasa ingin tahu dan keinginan belajar lebih tinggi sehingga dapat memfasilitasi pengalaman dalam belajar yang sangat interaktif dan menyenangkan. Pernyataan ini juga sesuai dengan studi yang dilakukan (Handayani et al., 2022) yang menyatakan bahwasannya prestasi belajar atau nilai tes peserta didik meningkat pada percobaan atau siklus kedua tindakan. Hal ini juga didukung oleh riset (Cholik, 2023) dan (Suwanto, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Quizizz* efektif dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini tentunya sebagai upaya guna meningkatkan hasil belajar peserta didik lewat penggunaan media *Quizizz*. Guna mencapai tujuan ini, langkah yang mampu diusahakan yaitu dengan mengintegrasikan *Quizizz* dalam proses pembelajaran secara rutin. Hal ini memiliki tujuan agar peserta didik lebih mendalami materi pelajaran melalui kuis menarik dan kompetitif. Melalui tampilan yang menyenangkan dan berbasis permainan, harapannya peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Peneliti juga akan membandingkan hasil kuis peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media asesmen *Quizizz* untuk menilai sejauh mana manfaat dari penggunaan media ini untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian ini diharapkan memperoleh temuan bahwasannya penggunaan *Quizizz* efektif sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Kontribusi yang dapat diberikan dari temuan ini yaitu terkait pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, khususnya bermanfaat agar hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan. Secara teoritis, harapannya temuan dari riset ini dapat memperkaya literatur mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dengan fokus pada penggunaan media yang menyenangkan dan interaktif sebagai upaya peningkatan hasil belajar. Secara praktis, diharapkan hasil temuan dari riset ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk mendesain pembelajaran yang jauh lebih menarik dan memotivasi peserta didik, sehingga dapat mencapai peningkatan kualitas dari pembelajaran secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMKN 5 Kota Madiun Tahun Ajaran 2024/2025. Menurut Pandingan (Purwanto, 2021) PTK merupakan suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diterapkan pada proses pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk perbaikan proses pembelajaran agar lebih baik. Pada penelitian tindakan kelas ini mengimplemantasikan model Stephen Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan melalui dua siklus.

Setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan selama 3 x 45 menit. Atas dasar refleksi pada *pra silus* akan dilakukan tindak lanjut perbaikan pada siklus yang pertama. Selanjutnya, refleksi dari siklus pertama akan diberlakukan perbaikan pada siklus berikutnya atau yang kedua. Tahapan dalam Setiap siklus terdiri dari proses perencanaan (*plan*), kemudian tindakan (*action*), setelah itu observasi (*observation*), dan diakhiri dengan refleksi (*reflection*) (Mahmud & Priatno, 2008).

Subjek dalam PTK ini yaitu peserta didik kelas X AKL 4 sejumlah 18 orang peserta didik. Pemilihan subjek penelitian, dilandasi oleh hasil belajar yang kurang pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Keahlian elemen Etika Profesi di Bidang Akuntansi dan Keuangan. Sementara objek dalam PTK ini yaitu hasil belajar peserta didik setelah penggunaan *Quizizz* sebagai media asesmen. Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan, mulai dari bulan Oktober hingga bulan Desember 2024. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes dengan soal

pilihan ganda tentang materi Kompetensi Personal Industri Jasa Keuangan.

Soal diberikan kepada peserta didik melalui media *Quizizz*. *Quizizz* yang dipakai sebagai media asesmen menggunakan mode klasik pada siklus 1 dan mode *Mastery Peak* atau Penguasaan Pada siklus 2. Nilai tes peserta didik pada masing-masing siklus selanjutnya diolah untuk diketahui rata-ratanya. Langkah berikutnya, rata-rata tersebut dibandingkan dengan rata-rata hasil asesmen peserta didik sebelum menggunakan *Quizizz*. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan.

Rumus perhitungan nilai rata-rata:

Nilai rata-rata =

$$\frac{\text{Total keseluruhan skor peserta didik}}{\text{Total peserta didik sekelas}}$$

Rumus perhitungan persentase ketuntasan belajar:

Persentase Ketuntasan Belajar =

$$\frac{\text{Total Peserta Didik yang sudah Tuntas}}{\text{Total peserta didik sekelas}} \times 100$$

Peserta didik dapat dikatakan telah tuntas dalam proses belajarnya apabila nilai tes pada aspek pengetahuan sudah memenuhi standar kelulusan yaitu ≥ 75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran untuk PTK ini dilaksanakan dua siklus. Pada setiap siklusnya terdiri dari satu kali tatap muka. Evaluasi dengan menggunakan media *Quizizz* diberikan pada akhir siklus dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Sebelum masuk siklus 1 dan siklus 2, penelitian ini diawali dengan tahapan pra tindakan atau pra siklus dengan tujuan guna mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan tindakan. Pada tahap ini peserta didik diberikan 10 soal pilihan ganda terkait materi Kompetensi Personal Industri Jasa Keuangan yang dikerjakan pada lembaran kertas. Soal tersebut diberikan skor sesuai tingkat kesukarannya. Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan pada tahap ini, diketahui bahwa ternyata hasil evaluasi peserta didik masih cenderung kurang, dari 18 peserta didik di kelas X AKL 4 hanya 6 yang nilainya sudah memenuhi standar kelulusan dan diperoleh rata-rata perolehan skor peserta didik sejumlah 65 dengan persentase ketuntasan belajar 33%.

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus

No	Item	Skor
1	Skor paling rendah	41
2	Skor paling tinggi	95
3	Rata-rata nilai	64
4	Total peserta didik dengan nilai \geq standar kelulusan	6
5	Total peserta didik dengan nilai $<$ standar kelulusan	12
6	Persentase ketuntasan belajar	33%

Sumber: (Data diolah, 2025)

Hasil Tindakan Siklus 1

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

No	Item	Skor
1	Skor paling rendah	41
2	Skor paling tinggi	100
3	Rata-rata nilai	75
4	Total peserta didik dengan nilai \geq standar kelulusan	11
5	Total peserta didik dengan nilai $<$ standar kelulusan	7
6	Persentase ketuntasan belajar	61%

Sumber: (Data diolah, 2025)

Pada siklus 1, peserta didik diberikan 10 soal pilihan ganda tentang materi Kompetensi Personal Industri Jasa Keuangan namun dengan susunan soal yang berbeda dengan soal yang diberikan pada pra tindakan atau pra siklus. Pengerjaan soal dilakukan setelah guru menerangkan materi dan kegiatan diskusi kelompok. Pada tahapan di siklus 1 ini pengerjaan soal sudah menggunakan *Quizizz* sebagai media asesmen. Hasil belajar peserta didik menunjukkan nilai rata-rata sebesar 75 dengan peserta didik yang tuntas belajar naik menjadi 11. Artinya, sudah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum dilakukan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan *Quizizz* atau ketika pra siklus. Peningkatan hasil belajar terlihat dari persentase ketuntasan belajar yang telah mencapai 61%. Penggunaan media asesmen dengan *Quizizz*, menunjukkan bahwa hasil pembelajaran sudah mengalami peningkatan, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah standar kelulusan.

Pelaksanaan pembelajaran dan asesmen siklus 1 yang menerapkan telah

berjalan dengan cukup baik, meskipun terdapat beberapa hambatan. Kendala yang dihadapi meliputi: 1) peserta didik belum terbiasa menggunakan *Quizizz*, sehingga untuk memulai proses evaluasi memerlukan waktu yang cukup lama karena peneliti harus membantu peserta didik untuk join evaluasi di *Quizizz*, 2) adanya kendala jaringan karena akses WIFI sekolah kurang merata yang menghambat kelancaran pengerjaan soal sehingga menyebabkan hasil yang kurang optimal, 3) beberapa peserta didik kurang aktif mengerjakan latihan soal yang diberikan, terlihat dari minimnya umpan balik setelah mempelajari materi yang disediakan, 4) beberapa peserta didik terlihat kurang antusias ketika kuis dengan menggunakan *Quizizz*, dan 5) beberapa peserta didik merasa tertekan dengan batas waktu pengerjaan soal yang disertai *background* untuk kompetisi. Beberapa permasalahan ini menunjukkan bahwa meskipun saat siklus 1, asesmen dengan menggunakan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil asesmen Dasar Kompetensi Keahlian elemen Etika Profesi di Bidang Akuntansi dan Keuangan, namun masih perlu diperbaiki

pada siklus berikutnya agar hasilnya lebih optimal.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus 2

No	Item	Skor
1	Skor paling rendah	55
2	Skor paling tinggi	100
3	Rata-rata nilai	86
4	Total peserta didik dengan nilai \geq standar kelulusan	17
5	Total peserta didik dengan nilai $<$ standar kelulusan	1
6	Persentase ketuntasan belajar	94%

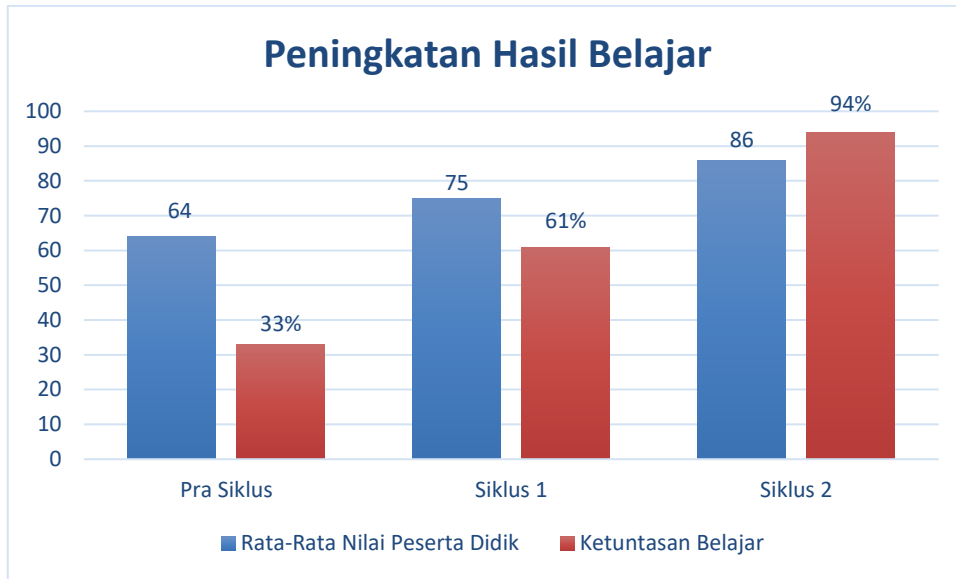
Sumber: (Data diolah, 2025)

Pada siklus 2 peserta didik diberikan soal mengenai Kompetensi Personal Industri Jasa Keuangan, namun dengan susunan soal yang berbeda dengan siklus 1. Berdasarkan Tabel 3 di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Dasar Kompetensi Keahlian elemen Etika Profesi di Bidang Akuntansi dan Keuangan pada siklus II. Hasil analisis data yang telah dilakukan pada siklus II, didapatkan nilai rata-rata kelas 86 dengan persentase ketuntasan belajar 94%. Rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan sebesar 11 dan persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan sebesar 33% dari siklus sebelumnya.

Peningkatan hasil belajar peserta didik di siklus 2 ini dikarenakan beberapa upaya yang telah dilakukan guru atau peneliti. Pada saat pembelajaran di siklus

2, guru atau peneliti mengantisipasi masalah yang terjadi di siklus 1 seperti gangguan koneksi yang mungkin terjadi dengan menyediakan *hotspot* pribadi. Selain itu, guru mendorong peserta didik untuk membuat ringkasan materi dengan memberikan umpan balik. Guru juga lebih memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih fokus dan tenang dalam menjawab soal-soal yang terdapat pada *Quizizz* dan menyampaikan bahwa tiga peraih skor terbaik akan mendapatkan *reward*, sehingga peserta didik lebih merasa tertantang dalam mengerjakan soal-soal dan saling berkompetisi untuk memperoleh skor terbaik.

Lebih lanjut, peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2 dapat dilihat pada diagram batang berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar
 Sumber: (Data diolah, 2025)

Penggunaan media asesmen *Quizizz* dalam riset ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang sangat menekankan perlunya keterlibatan aktif peserta didik dalam suatu proses belajar mengajar. *Quizizz* yang menyajikan kuis dalam bentuk permainan interaktif membantu peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi secara lebih mendalam. Penggunaan media dalam pembelajaran dengan multimedia atau berbasis teknologi ini dapat memperkaya pengalaman belajar, sehingga memungkinkan peserta didik untuk terlibat dengan konten secara dinamis yang merupakan prinsip inti konstruktivisme (Sasan & Rabillas, 2022). Selain itu, pemanfaatan media berbasis teknologi ini dapat menciptakan pembelajaran yang kolaboratif selaras dengan teori konstruktivisme (Alismaiel et al., 2022).

Penelitian ini juga mendukung penelitian (Handayani et al., 2022), (Cholik, 2023) dan (Suwanto, 2021) yang

menyampaikan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Handayani et al., 2022) dalam risetnya menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media asesmen membuat peserta didik lebih semangat dan tertantang untuk mengerjakan kuis karena medianya menarik. (Cholik, 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan konsentrasi mereka saat mengerjakan kuis di kelas. (Suwanto, 2021) juga mengungkapkan bahwa *Quizizz* yang didukung dengan fitur yang menarik seperti gambar, musik, dan desain warna-warni dapat membuat peserta didik semakin antusias belajar dan kompetitif dalam mengerjakan kuis, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

KESIMPULAN

Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Etika

melalui penerapan media *Quizizz* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Hasil evaluasi pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa hanya 33% peserta didik yang sudah mencapai standar minimum dengan nilai rata-rata 65. Namun, setelah tindakan yang dilakukan pada siklus pertama, terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik menjadi 75, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 61%. Meskipun ada beberapa kendala, seperti kurangnya familiaritas peserta didik dengan *Quizizz* dan masalah koneksi internet, penggunaan media ini menunjukkan potensi peningkatan yang signifikan.

Pada siklus kedua, hasil belajar peserta didik kembali meningkat pesat, dengan rata-rata nilai 86 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 94%. Peningkatan ini disebabkan oleh upaya guru dalam mengatasi masalah yang terjadi pada siklus pertama, seperti menyediakan hotspot pribadi untuk koneksi yang lebih stabil dan memberikan motivasi serta umpan balik yang lebih intensif kepada peserta didik. Guru juga mendorong kompetisi sehat dengan memberikan reward bagi peserta didik dengan skor terbaik, yang meningkatkan antusiasme dan keterlibatan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, L. F., Hartoto, & Nurlaili. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 2(4), 309–318.
- Alismaiel, O. A., Cifuentes-Faura, J., & Al-Rahmi, W. M. (2022). Online Learning, Mobile Learning, and Social Media Technologies: An Empirical Study on Constructivism Theory during the COVID-19 Pandemic. *Sustainability (Switzerland)*, 14(18). <https://doi.org/10.3390/su141811134>
- Cholik, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan *Quizizz* sebagai Alat Pembelajaran Interaktif di SMK. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i2.4156>
- Handayani, I. G. A., Dewi, N. W. D. P., & Yasna, I. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran dengan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Abiansemal. *Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 66–73.
- Hayati, U., Ediyani, M., Maimun, M., Anwar, K., Fauzi, M. B., & Suryati, S. (2020). Test Technique as a Tool for Evaluation of Learning Outcomes. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(2), 1198–1205. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.961>
- Hsbollah, H. M., & Hassan, H. (2022). Creating Meaningful Learning Experiences With Active, Fun, and Technology Elements in the Problem-Based Learning Approach and Its Implications. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 19(1), 147–181. <https://doi.org/10.32890/mjli2022.1>

9.1.6

- Irianto. (2023). Peran Etika Profesi dan Hukum Perburuhan Dalam Membangun Motivasi dan Pribadi Unggul Mahasiswa. *Borneo Educational Management and Research Journal*. DOI: 10.30872/bedu.v4i2.3008
- Mahmud, & Priatno, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Tsabita.
- Margallo, L., Cacharro, C., Bergula, J. D., Villafior, S. R. A., Agner, M. L., Bughao, C., Calumpag, J., Calvara, C., Jamen, K. K., Loresca, A. V., Maanad, D., Refuerzo, J. M., Ripalda, L. M., & Rabuya, C. A. (2023). Effectiveness of Quizizz on Students' Learning Motivation and Engagement in a Filipino Class. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(9), 3719–3734. <https://doi.org/10.55927/eajmr.v2i9.5560>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. 659–663.
- Niu, Y., Chen, L., Zhou, C., & Zhang, H. (2022). Respecting Transfer Gap in Knowledge Distillation. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 35(NeurIPS), 1–18.
- Oza, D. P., & Japee, D. G. (2021). Curriculum and Evaluation in Outcome-Based Education. *Psychology and Education Journal*, 58(2), 5620–5625. <https://doi.org/10.17762/pae.v58i2.2982>
- Piaget, J. (1976). *To Understanding To Invent Future Education*. Penguin Books.
- Purwanto, E. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Eureka Media Aksara.
- Raja, A., Gunanti, & Pastilah, L. (2024). Pengembangan Media Asesmen Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Sifat Allah Swt Terhadap Minat Siswa Kelas Vii Mts Terpadu Berkah Palangka Raya. *ADIBA: Journal of Education*, 4(4), 734–745.
- Sasan, J. M. V., & Rabillas, A. (2022). Multimedia English Teaching Approach Based on Constructivist Learning Theory. *ELTALL*, 3(2), 51–65. <https://doi.org/10.21154/eltall.v3i2.4607>
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>
- Suwarto. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 499. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1934>
- Ubaidillah, M. F., Yusuf, A., Mubaroq, M. A., & Jauhari, M. A. (2023). Analisis Model Pembelajaran Sesuai dengan Gaya Belajar Anak Sekolah Dasar yang Beragam. *Alsys*, 3(4), 374–387. <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i4>

1304

Wahid, A. S., Munawaroh, M., Setyani, N. S., & Lenggono, K. A. (2024). The Role of Medication in Learning Achievement: A Study of Student Competency, Motivation, and Training on Student Work Readiness. *International Journal Of Scientific Advances*, 5(3), 583–589. <https://doi.org/10.51542/ijscia.v5i3.23>

Zamani, D. A., & Hamami, T. (2023). Pendekatan TPACK dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor*, 2, 342–344.

