



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



---

## Manfaat Aplikasi Quizizz sebagai Media Kuis Interaktif pada Pembelajaran Matematika

Fertina Gisca Putri Damayanti<sup>1(✉)</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[giscap55@gmail.com](mailto:giscap55@gmail.com)

**abstrak**—quizizz adalah platform belajar berbasis game yang digunakan untuk menyusun kuis interaktif guna mendukung semangat dan pencapaian belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat aplikasi quizizz sebagai media kuis interaktif pada pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah *systematic literature review* (SLR). Penelitian ini menggunakan data sekunder berupa kutipan dari buku dan jurnal nasional. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan catat, serta divalidasi menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi quizizz memiliki manfaat 1) meningkatkan motivasi belajar siswa, 2) mempermudah penyampaian materi secara menarik, 3) membuktikan efektivitas dalam proses penilaian, 4) melatih kemandirian dalam belajar, 5) mendukung dan memperkuat pembelajaran digital. Simpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa aplikasi quizizz memiliki lima peran yang dapat dimanfaatkan sebagai media kuis interaktif dalam pembelajaran matematika.

**Kata kunci**—pelajaran matematika, kuis interaktif, aplikasi quizizz

**Abstract**—quizizz is a gamebased learning platform used to create interactive quizzes aimed at supporting students' motivation and learning achievement. The purpose of this study is to identify the benefits of using quizizz as an interactive quiz medium in mathematics learning. This research adopts the systematic literature review (SLR) approach. Secondary data were obtained from quotes in books and nationally published journals. Data were collected using observation and note-taking methods, and validated through triangulation techniques. The results of the study show that quizizz has several benefits: (1) increasing students' learning motivation, (2) facilitating the delivery of material in an engaging way, (3) proving effective in the assessment process, (4) encouraging independent learning, and (5) supporting and strengthening digital learning. The conclusion of this study states that quizizz has five key roles that can be utilized as an interactive quiz tool in mathematics education.

**Keywords**— mathematics lesson, interactive quiz, quizizz application

### PENDAHULUAN

Matematika merupakan satu pelajaran yang di mulai dari ide-ide yang sulit dibayangkan, lalu di jelaskan lewat angka, gambar, maupun benda. Hal ini di perkuat oleh pendapat Retnodari, Elbas, dan Loviana (2020) mengatakan bahwa matematika

adalah ilmu yang bersifat abstrak dan konkret. Selain itu, matematika juga dipandang sebagai ilmu dasar, yang berperan penting dalam aplikasi nyata maupun dalam pengembangan kemampuan bernalar (Ningsih 2014).

Fungsi dari pelajaran matematika adalah mengasah kemampuan berpikir logis, melatih ketelitian, kedisiplinan, dan kemampuan menganalisis (Rahmaini, & Chandra 2024). Selain itu matematika juga berperan penting untuk meningkatkan hasil belajar (Kusumaningrum & Nuriadin 2022). Melalui matematika juga, kita dapat belajar pentingnya ketelitian agar tidak melakukan kesalahan kecil yang berdampak besar (Mytra dkk., 2023). Kesimpulan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa matematika sangat berpengaruh dalam aktivitas sehari-hari.

Pembelajaran matematika di kelas umumnya masih berfokus pada kemampuan menghitung, dengan guru sebagai pusat kegiatan belajar (Wahyu & Mahfudy 2016). Sementara itu karakteristik pembelajaran matematika menurut Wardani (2010) memiliki sifat berpikir deduktif dan sistematis. Pola ini dibangun secara logis dari prinsip dasar yang telah disepakati (Nasaruddin 2013). Oleh karena itu pemahaman konsep lebih diutamakan daripada sekedar latihan hitung.

Kuis interaktif merupakan metode pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk permainan yang melibatkan partisipasi aktif siswa (Untari dalam Putri 2021). Media ini berupa tampilan visual yang dirancang menarik (Sukma & Handayani 2022). Selain itu, kuis ini juga memuat berbagai pertanyaan yang dikaitkan dengan materi Pelajaran (Qodriani 2022). Sehingga media kuis interaktif dapat digolongkan sebagai gabungan dari elemen visual, soal, dan interaksi.

Manfaat media kuis interaktif adalah membantu peserta didik lebih mudah memahami materi (Mualimah, Praherdhiono, & Adi 2019). Media ini dapat meningkatkan hasil belajar lebih baik dibanding media konvensional (Harsiwi & Arini dalam Nadzif dkk., 2022). Ditambah lagi, media interaktif juga dapat menjadi stimulus belajar yang membuat siswa lebih tertarik dan tidak cepat bosan (Izzudin & Suharmanto dalam Cahyaningtias & Ridwan 2013). Jadi penggunaan media ini sangat relevan dengan pembelajaran saat ini yang menuntut kreativitas.

Media kuis interaktif memiliki karakteristik berupa tampilan menarik, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Ciri ini sejalan dengan pendapat Limbong, Fahmi, dan Khairiah (2022) yang menyatakan bahwa media interaktif menonjolkan visualisasi dengan variasi yang menarik serta resolusi tinggi. Selain itu media ini sering menyajikan simulasi yang dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik (Geminiawan, Redhana, & Juniartina 2018). Salah satu karakteristik utama media kuis interaktif adalah penggunaan unsur audio, video, dan audiovisual (Pertiwi & Wardhani 2024).

Quizizz merupakan aplikasi berbasis web yang memiliki konsep permainan untuk menyusun kuis interaktif dalam kegiatan pembelajaran (Noor, 2020). Aplikasi ini termasuk dalam media e-learning yang bisa diakses secara online tanpa biaya

(Fazriyah dalam Annisa & Erwin, 2021). Selain itu, quizizz juga dikenal sebagai media digital yang menyatukan aspek penilaian dan hiburan dalam proses belajar (Tazkiyah & Isro, 2021). Secara keseluruhan, quizizz mengombinasikan unsur hiburan dan evaluasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan.

Quizizz digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi sekaligus mengukur pemahaman siswa selama proses pembelajaran (Salsabila dkk., 2020). Selain itu, aplikasi ini juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan (Tusyani, Azmi, & Jamil, 2022). Penggunaannya dalam pembelajaran matematika menjadi pilihan yang tepat dan sesuai dengan perkembangan teknologi (Zaeni, 2022). Bagi guru quizizz juga mampu menciptakan evaluasi belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Fitur dalam quizizz yang membantu guru memantau kinerja siswa, seperti data statistik dan pelacakan jawaban siswa (Lider, 2022). Aplikasi ini juga mendukung berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda dan uraian (Huda, 2022). Adanya fitur game juga membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar (Octorina, 2021). Berbagai fitur ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena terasa seperti bermain sambil belajar. Penelitian ini penting dilakukan karena aplikasi quizizz dapat membantu meningkatkan semangat dan minat siswa dalam mempelajari matematika yang kerap dianggap rumit. Fitur interaktif dan respon otomatis dari aplikasi ini membuat pembelajaran lebih menarik, efisien, serta mendukung penerapan teknologi dalam pendidikan masa kini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *systematic literature review* (SLR) sebagai cara untuk memahami, menelaah, dan mengkaji secara menyeluruh berbagai studi terdahulu yang berkaitan dengan pertanyaan riset spesifik (Triandini dkk., 2019 dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Penelitian ini memanfaatkan data sekunder sebagai sumber utama. Bentuk data sekunder dapat berupa artikel yang didapat dari jurnal nasional. Selain dari jurnal, data bisa didapatkan dari skripsi, buku referensi, jurnal ilmiah, serta dokumen-dokumen lain yang memiliki kaitan dengan topik yang diteliti (Umaroh & Hasanudin, 2024). Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan berbentuk kata, frasa, klausa, atau kalimat yang diambil dari sejumlah buku dan artikel jurnal yang telah diterbitkan secara nasional.

Dalam penelitian ini menggunakan metode simak dan catat untuk teknik mengumpulkan data. Metode simak catat menurut Irawan, Sudika, dan Hidayat (2020) merupakan teknik untuk mengumpulkan data dengan cara memperhatikan penggunaan bahasa yang baik, kemudian mencatat data yang dianggap relevan, tanpa perlu terlibat langsung dalam proses komunikasi. Pada penelitian ini, teknik simak dilakukan dengan cara menyimak sejumlah artikel berdasarkan kata kunci

yang telah ditentukan. Adapun teknik catat dilakukan dengan dan menggabungkan kata kunci dalam setiap paragraf berdasarkan struktur kerangka latar belakang penelitian.

Teknik triangulasi digunakan untuk metode validasi data. Suatu teknik yang berfungsi untuk meningkatkan kepercayaan terhadap data serta menjamin keakuratannya dengan menggabungkan berbagai sumber informasi disebut teknik triangulasi menurut Puspita dan Hasanudin (2024). Dalam penelitian ini, menerapkan jenis triangulasi teori, yaitu dengan memanfaatkan teori yang mengidentifikasi diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya atau konsep dari para ahli sebagai dasar pembenaran terhadap pernyataan atau konsep yang sedang dibahas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran aplikasi quizizz sebagai media kuis interaktif pada pembelajaran matematika dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa

Pemanfaatan aplikasi quizizz secara efektif mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Tiana, Sagita Krissandi, dan Sarwi (2021) yang mengatakan bahwa quizizz dapat membangkitkan motivasi siswa, karena desainnya yang seperti permainan. Dengan tampilan yang atraktif dan fitur-fitur seperti skor, peringkat, serta umpan balik instan, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran. Nuansa belajar yang kompetitif namun menyenangkan membuat mereka lebih tertarik dan fokus dalam memahami materi.

Melalui elemen gamifikasi yang dihadirkan, siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi dan terus memperbaiki hasil belajar mereka. Skor dan peringkat yang ditampilkan secara real-time menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk belajar lebih giat. Proses pembelajaran pun terasa lebih interaktif dan menghibur.

Penguatan motivasi ini juga muncul karena siswa merasa dihargai atas pencapaiannya. Hal tersebut menjadikan kegiatan belajar sebagai sesuatu yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu setiap harinya, bukan sebagai beban. Dengan begitu, motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar pun meningkat secara signifikan.

2. Mempermudah penyampaian materi secara menarik

Penggunaan Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar memberikan alternatif yang lebih menarik bagi guru dalam menyampaikan materi. Berkat desain visual yang interaktif dan penuh warna, siswa dapat menerima informasi dengan cara yang lebih menyenangkan. Fitur-fitur seperti gambar,

ilustrasi, dan animasi memungkinkan guru menjelaskan konsep secara lebih jelas dan mudah dipahami.

Dengan cara ini, siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya duduk dan mendengarkan, tetapi ikut serta dalam menjawab soal, melihat langsung tampilan materi, dan berinteraksi dengan konten pembelajaran. Hal ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar (Nurfadhilah dkk.,2021).

Berikut ini salah satu contoh terlihat pada gambar 1, ada beberapa siswa maju ke depan kelas untuk memilih jawaban A, B, atau C secara langsung melalui quizizz. Aktivitas seperti ini tidak hanya memperkuat pemahaman terhadap materi, tetapi juga menjadikan penyampaian pelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Dengan tampilan visual yang atraktif dan keterlibatan siswa secara langsung, quizizz membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakter belajar siswa di era digital.

**Gambar 1.** Siswa memilih jawaban melalui quizizz



### 3. Membuktikan Efektivitas dalam Proses Penilaian

Pemanfaatan Quizizz dalam kegiatan evaluasi belajar terbukti dapat menyederhanakan dan mempercepat proses penilaian. Hasil belajar siswa dapat diketahui dalam waktu yang relatif singkat, sehingga guru lebih mudah dalam melakukan evaluasi secara tepat dan efisien. Quizizz dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi partisipasi aktif dan dorongan belajar

yang disertai dengan kemudahan dan kemampuan sistem dalam menghasilkan penilaian secara cepat dan otomatis (Ramadhani dkk., 2022)

**Gambar 2.** Proses penilaian menggunakan aplikasi quizizz



Terbukti pada gambar 2, guru dapat memantau hasil pengerjaan siswa secara langsung melalui layar proyektor yang menampilkan skor, jumlah jawaban benar, dan waktu pengerjaan. Penilaian berlangsung otomatis tanpa perlu koreksi manual, sehingga guru dapat segera mengetahui capaian belajar siswa dan menghemat waktu secara signifikan.

Lebih dari itu, quizizz menyediakan laporan hasil kuis yang membantu guru menganalisis pemahaman siswa secara menyeluruh. Dengan informasi tersebut, guru dapat menentukan langkah tindak lanjut yang tepat seperti remedial, penguatan, atau pengayaan. Dengan fitur-fitur tersebut, quizizz selain mempercepat evaluasi, penilaian menjadi lebih akurat, dan berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran.

#### 4. Melatih kemandirian dalam belajar

Selain itu, quizizz juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif secara sehat, karena siswa dapat melihat peringkat atau skor mereka secara langsung. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih giat tanpa tekanan berlebihan. Dengan kombinasi antara visual yang menarik dan keterlibatan aktif, quizizz menjadi sarana yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di era digital. Memudahkan siswa dalam mengembangkan kemandirian belajar.

Kemandirian belajar siswa tumbuh ketika mereka diberi kesempatan untuk menyelesaikan soal tanpa bantuan melalui media seperti quizizz. Platform ini membantu siswa belajar mengatur waktu, memahami materi secara mandiri, dan mempertanggungjawabkan hasil yang dicapai (Ayu, Anomeisa, & Ndori, 2023). Dengan proses tersebut, siswa terlatih menjadi lebih disiplin dan mandiri dalam menjalani pembelajaran.

**Gambar 3** siswi mengerjakan quizizz secara mandiri



Gambar 3 menunjukkan beberapa siswi yang sedang mengikuti kegiatan kuis berbasis digital menggunakan quizizz di ruang laboratorium komputer. Setiap siswa mengerjakan soal secara mandiri melalui perangkat masing-masing, tanpa arahan langsung dari guru. Hal ini menandakan bahwa penerapan teknologi seperti quizizz mampu menumbuhkan sikap mandiri dalam diri siswa, karena mereka belajar bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri.

Tampilan kuis yang menarik dan berbatas waktu mendorong siswa untuk fokus, cepat mengambil keputusan, serta mengelola strategi dalam menjawab pertanyaan. Proses ini melatih mereka untuk lebih disiplin. Dengan demikian, quizizz tidak hanya membantu dalam evaluasi, tetapi juga menjadi sarana penguatan karakter kemandirian siswa di tengah pembelajaran yang berbasis teknologi.

#### 5. Mendukung dan memperkuat pembelajaran digital

Penggunaan aplikasi quizizz turut mendukung perkembangan pembelajaran berbasis digital di lingkungan kelas. Dengan memanfaatkan teknologi interaktif, proses belajar menjadi lebih relevan dengan kebutuhan zaman serta memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Guru pun dapat menyampaikan materi secara digital dengan lebih efektif dan efisien.

Fitur-fitur yang tersedia, seperti laporan otomatis dan kompatibilitas dengan berbagai platform pembelajaran, menjadikan proses belajar lebih terorganisir. Siswa pun bisa mengikuti kuis secara langsung menggunakan perangkat masing-masing, yang membuat kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan dan partisipatif.

Dengan demikian, quizizz bukan hanya mempermudah proses belajar mengajar, tetapi juga memperkuat transformasi digital di bidang

pendidikan. Proses pembelajaran pun menjadi lebih modern dan mampu menjawab tantangan zaman digital.

## SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah terdapat lima manfaat aplikasi quizizz sebagai media kuis interaktif pada pembelajaran matematika, yaitu, 1) meningkatkan motivasi belajar siswa, 2) mempermudah penyampaian materi secara menarik, 3) membuktikan efektivitas dalam proses penilaian, 4) melatih kemandirian dalam belajar, 5) mendukung dan memperkuat pembelajaran digital. Kelima manfaat ini dapat digunakan untuk media kuis interaktif pada pembelajaran matematika.

## REFERENSI

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>.
- Ayu, P., Anomeisa, A. B., & Ndori, V. H. (2023). Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif quizizz terhadap kemandirian belajar peserta didik pada materi persamaan lingkaran. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 415-422. <https://doi.org/10.54082/jupin.179>.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55-62. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/riyadhohjurnal/article/view/5727>.
- Geminiawan, I. H. E., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2018). Karakteristik multimedia interaktif mata pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(2), 91-95. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i2.17216>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Huda, H. (2022). Pembelajaran melalui quizizz sebagai aplikasi evaluasi belajar di kelas VIII B untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA MTSN 4 Jombang tahun 2021. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(Special Issue 2), 333-342. <https://doi.org/10.32670/ht.v2iSpecial%20Issue%202.1296>.
- Irawan, S., Sudika, I. N., & Hidayat, R. (2020). Karakteristik Bahasa Gaul Remaja sebagai Kreativitas Berbahasa Indonesia pada Komentar Status Inside Lombok di Instagram: Characteristics of Teenage Slang as Indonesian Language Creativity

- on Status Comments Inside Lombok on Instagram. *Jurnal Bastrindo*, 1(2), 201-213. <https://doi.org/10.29303/jb.v1i2.44>.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>.
- Kusumaningrum, R. S., & Nuriadin, I. (2022). Pengaruh pendekatan matematika realistik berbantu media konkret terhadap kemampuan representasi matematis siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6613-6619. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3322>.
- Lider, G. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan aplikasi quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester 1 SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(1), 189-198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>.
- Limbong, M., Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27-35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>.
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan kuis interaktif nahwu sebagai media pembelajaran drill and practice pada pembelajaran nahwu di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 203-212. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>.
- Mytra, P., Kaharuddin, A., Fatimah, F., & Fitriani, F. (2023). Filsafat pendidikan Matematika (Matematika sebagai alat pikir dan bahasa ilmu). *Al jabar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 60-71. <https://doi.org/10.46773/aljabar.v2i2.731>.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya Smp. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17-27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>.
- Nasaruddin, N. (2013). Karakteristik dan ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 63-76. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.93>.
- Ningsih, S. (2014). Realistic mathematics education: model alternatif pembelajaran matematika sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 73-94. <https://doi.org/10.18592/jpm.v1i2.97>.
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7

- Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.  
<https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>.
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android melalui aplikasi quiziz pada pelajaran matematika vi SDN Karang Tengah 06. *Pensa*, 3(2), 280-296. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1359>.
- Octorina, A. (2021). Implementasi aplikasi quizizz untuk meningkatkan kehadiran dan hasil belajar IPS. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 68-76. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v1n2.p68-76>.
- Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). Karakteristik media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).  
<https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/download/86/788>.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561).  
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Putri, L. R. (2021). persepsi pemberian kuis interaktif sebagai media evaluasi pembelajaran pada mahasiswa fakultas kedokteran. *Jurnal Medika Utama*, 3(01 Oktober), 1462-1467.  
<https://jurnalmedikahutama.com/index.php/JMH/article/view/29802>.
- Qodriani, R. N. L. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326-339. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689).
- Rahmaini, N., & Chandra, S. O. (2024). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 1-8.  
<https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.420>
- Ramadhani, M., Zulfa, N. F., Pasha, P. R., Fauzan, S., & Ashad, A. (2022, July). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* (Vol. 2, No. 3).  
<https://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/2535>.
- Retnodari, W., Elbas, W. F., & Loviana, S. (2020). Scaffolding dalam pembelajaran matematika. *Linear: Journal of Mathematics Education*, 15-21.  
<https://doi.org/10.32332/linear.v1i1.2166>.

- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>.
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring di era covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42-51. <http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101.g62>.
- Tiana, A., Sagita Krissandi, A. D., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui media game quizizz pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 943-952. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.189>.
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. (2022). Pemanfaatan Aplikasi quizizz pada mata pelajaran sejarah kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101-110. <https://doi.org/10.30872/yupa.v6i2.979>.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Wahyu, K., & Mahfudy, S. (2016). Sejarah matematika: Alternatif strategi pembelajaran matematika. Beta: *Jurnal tadris matematika*, 9(1), 89-110. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v9i1.6>.
- Wardhani, S. (2010). Implikasi karakteristik matematika dalam pencapaian tujuan mata pelajaran matematika di SMP/MTs. Yogyakarta: Depdiknas PPPPTK. <https://mgmpmatsatapmalang/karakteristik-mat-smp.pdf>.
- Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai evaluasi pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar. Dirasah: *Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 195-207. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/1244>.