

PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMANFAATAN *KAHOOT* DAN *QUIZIZZ* DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Muhammad Fathi Nur Fadly^{1*}, Prima Mutia Sari²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

¹ fadlyfathi@gmail.com

Abstract

The aim of this study was to know student's perception of Kahoot and Quizizz function in learning on IV grades. The study method was quantitative descriptive with survey design. The instrument was anket. The population of this study was all of elementary students on IV grades in Kalideres sub-district with technic of sample was Cluster Random Sampling. The sample was 117 students. Data analysis was likert scala. The results of this study is student's perception of Kahoot application was 71,1 and Quizizz application was 69,5.

Keywords: kahoot; use; quizizz

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pemanfaatan *Kahoot* dan *Quizizz* dalam pembelajaran di kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan desain survey. Instrumen yang digunakan adalah angket. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Kalideres. Dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Diperoleh sampel sebanyak 117 siswa. Analisis data ini menggunakan skala likert. Penelitian ini menunjukkan aplikasi *Kahoot* lebih diminati dari aplikasi *Quizizz*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa pada aplikasi *Kahoot* sebesar 71,1 dan pada aplikasi *Quizizz* sebesar 69,5.

Kata Kunci: kahoot; pemanfaatan; quizizz

Received : 2022-07-01

Approved : 2022-10-10

Revised : 2022-10-06

Published : 2022-10-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Pandemi *covid-19* telah menyebabkan perubahan pada pola pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka, diubah menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring dapat dilaksanakan kapan dan dimana saja sehingga membuat perubahan dalam pola pembelajaran di sekolah. Selama masa pandemi, siswa dituntut agar dapat mengoperasikan teknologi semacam *laptop*, *smartphone*, dan *gadget*. Selain itu, sebagai pendidik harus mampu untuk menyiasati dan memfasilitasi siswa dalam pembelajaran daring, agar tetap belajar walaupun terkendala karena pandemi. Dengan merancang media, model, serta evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seorang pendidik harus dapat mewujudkan suasana belajar yang mandiri dengan menyediakan berbagai kegiatan melalui penggunaan internet dalam pembelajaran (Oktavian & Aldya, 2020).

Berbagai variasi media pembelajaran untuk menghubungkan interaksi selama proses pembelajaran daring cukup banyak. Namun media pembelajaran yang menghubungkan interaksi selama pembelajaran dengan bentuk kuis masih jarang digunakan saat pembelajaran daring berlangsung. Beberapa media pembelajaran dengan bentuk kuis yaitu aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz*.

Aplikasi *Kahoot* dapat digunakan guru untuk *mereview*, memberi penguatan materi, menyediakan materi bahan ajar yang digunakan sebagai umpan balik siswa, dan latihan sebelum ujian yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk kuis. Penggunaan aplikasi *Kahoot* menjadi salah satu media pembelajaran yang merupakan perwujudan hubungan baik antara peserta didik dengan mesin, sehingga hasilnya pun dianggap bahwa aplikasi ini memang memiliki daya tarik yang berbeda selama pembelajaran berlangsung, serta fitur yang canggih sebagai media pembelajaran untuk siswa (Warsihna, 2020). Aplikasi *Kahoot* cukup efektif dan dapat dijadikan salah satu perangkat pembelajaran di sekolah selama pembelajaran daring. Ciri khas aplikasi *Kahoot* yaitu memiliki tampilan yang cukup menarik perhatian dan musik yang khas. Sehingga penggunaannya pun merasa antusias, tertarik, dan termotivasi. *Kahoot* dapat menjadi salah satu pilihan dari berbagai jenis media pembelajaran yang menjadikan proses belajar mengajar menyenangkan dan tidak melelahkan bagi siswa dan pengajar karena aplikasi *Kahoot* menggarisbawahi gaya belajar yang mencakup hubungan antara dukungan kerja dinamis siswa dan teman-temannya secara serius terhadap kemajuan belajar (Rafnis, 2019).

Sedangkan aplikasi *Quizizz* ini merupakan sebuah aplikasi kuis *multiplayer* atau dapat dimainkan lebih dari satu orang. Aplikasi *Quizizz* dapat diakses melalui *website* yang telah disediakan dari guru atau admin. Serta dapat digunakan pada saat penugasan peserta didik di rumah ketika guru memberikan penguatan materi. Hasil dari penugasan peserta didik ini dapat digunakan sebagai penilaian guru. Selain itu, pada aplikasi *Quizizz* memiliki kompilasi kuis yang bervariasi (Sodiq *et al.*, 2020). Jadi, peserta didik dapat berlatih dan bebas memilih kuis yang diminati. Pada aplikasi *Quizizz* ini cocok untuk menunjang pembelajaran yang aktif dan terampil, karena dapat dimainkan bersamaan dengan teman sejawatnya. Menurut Salsabila (2020), Pembelajaran berbasis permainan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang baik karena dapat memperkuat bagian visual dan verbal. Dengan tujuan agar siswa dapat melihat ranking yang mereka temukan setelah menyelesaikan tes. Untuk membuat suasana belajar lebih kreatif, pemanfaatan *Quizizz* dapat menjadi pilihan tanpa meninggalkan intisari materi yang telah disampaikan oleh guru.

Dari penelitian yang sudah dilaksanakan, terdapat beberapa unsur yang relevan dengan penelitian lain, yaitu penelitian tentang Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media *Kahoot* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan aplikasi *Kahoot* sebagai sebuah aplikasi *game based learning*, dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hampir semua siswa memiliki persepsi yang baik (48% sangat baik dan 44% baik) terhadap pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Perdana *et al.*, 2020). Selain itu, ada penelitian tentang Persepsi Siswa Dalam Menggunakan *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019 yang bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pengajaran Bahasa Arab ditinjau dari hasil belajar, dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mendapatkan hal positif dalam permainan *Kahoot* untuk pembelajaran bahasa arab dengan persentase 62,50% sangat setuju dan 37,50% setuju (Ilhami, 2019). Lalu terdapat penelitian tentang Media *Quizizz* Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaplikasian media *Quizizz* dalam mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19, dan hasil penelitian ini siswa merasa tertarik dan senang saat pembelajaran daring menggunakan media *Quizizz* (100%) dan siswa termotivasi untuk belajar lebih giat lagi setelah mengaplikasikan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring (100%) (Rofiq *et al.*, 2022).

Berdasarkan anggapan penelitian relevan, terlihat bahwa aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* cukup efektif dalam menunjang pembelajaran. Akan tetapi belum ada data lengkap mengenai persepsi siswa terhadap kedua media pembelajaran tersebut secara komparatif. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap pemanfaatan *Kahoot* dan *Quizizz* dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar Kecamatan Kalideres.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Adapun populasi yang digunakan yaitu siswa kelas IV SD di Kecamatan Kalideres, Wilayah Binaan Jakarta Barat 2 dengan total 6 sekolah, seperti SDIT Al-Malka, SDN Kalideres 01 Pagi, SDN Kalideres 02 Petang, SDN Kalideres 03 Pagi, SDN Kalideres 04 Petang, dan SDN Kalideres 05. Kemudian sample yang diambil dari populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV di SDN Kalideres 02 Petang, SDN Kalideres 03 Pagi, dan SDN Kalideres 04 Petang.

Tabel 1. Data Sampel Siswa Penelitian

Nama sekolah	Kelas	Jumlah Siswa
SDN Kalideres 02 Petang	IV	30
SDN Kalideres 03 Pagi	IV	29
SDN Kalideres 04 Petang	IV A	28
	IV B	30
Total		117

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling*. Jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 117 siswa pada kelas IV di sekolah dasar Kecamatan Kalideres. Pada penelitian ini, jenis instrumen yang digunakan yaitu angket yang berisi 16 butir pernyataan berbentuk *checklist* tentang pemanfaatan *Kahoot* dan *Quizizz* dan teknik pengumpulan data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa angket yang diisi siswa di SDN Kalideres 02 Petang, SDN Kalideres 03 Pagi, dan SDN Kalideres 04 Petang.

Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas lewat program *IBM SPSS Statistics 23*. Berdasarkan hasil validitas diperoleh 15 pernyataan valid dan reliabel.

Analisis data yang digunakan adalah analisis skala likert dengan kriteria yang ada pada tabel 2.

Tabel 2. Kategori Skor Persepsi Siswa Dengan Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Selain itu teknik analisis data yang digunakan peneliti, yaitu dengan memberikan 15 pernyataan kuisioner berbentuk *checklist* berdasarkan jawaban dari masing-masing persepsi siswa terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* yang

digunakan selama pembelajaran sesuai dengan indikator persepsi siswa. Sejalan dengan kuis yang diberikan, terdapat acuan yang digunakan oleh peneliti untuk menilai persepsi siswa yaitu dengan cara menghitung jumlah skor yang dilakukan dengan melihat struktur setiap respon siswa. Untuk memastikan skor persepsi siswa yaitu menggunakan rumus ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah total}} \times 100$$

Kemudian, untuk menghitung nilai tiap indikator yaitu dengan rumus ini.

$$\text{Indikator} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah tiap skor} \times \text{jumlah siswa}} \times 100$$

Hasil dan Pembahasan

Skor rata-rata keseluruhan dari persepsi siswa terhadap pemanfaatan *Kahoot* di kelas IV SD Kecamatan Kalideres yaitu dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rata-rata *Kahoot*

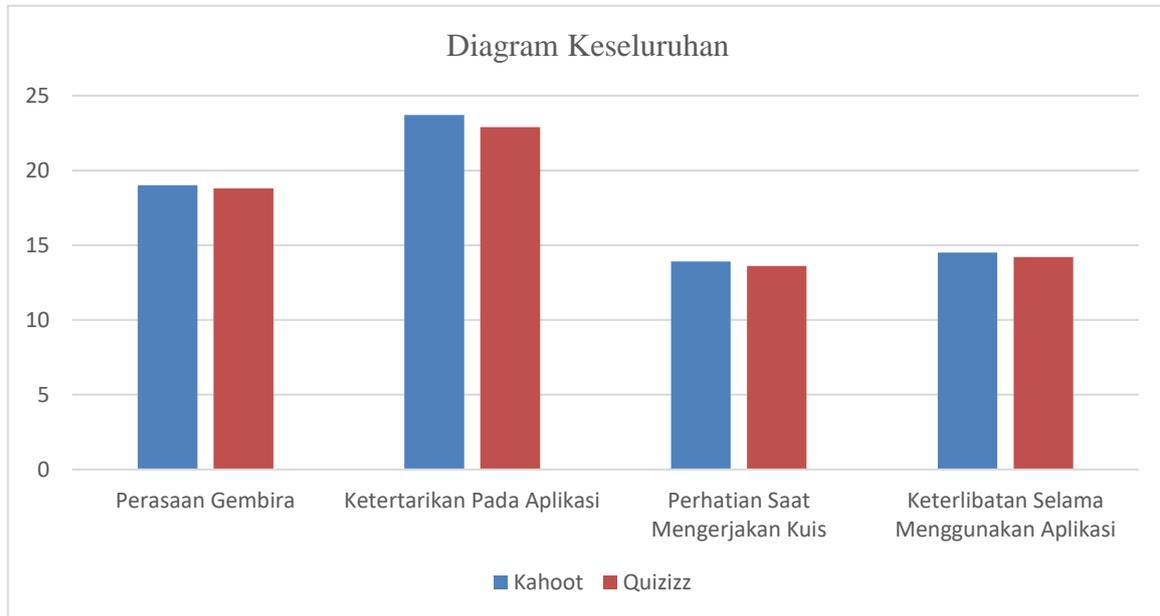
No	Aspek	Skor
1	Perasaan gembira	19
2	Ketertarikan pada aplikasi <i>Kahoot</i>	23,7
3	Perhatian saat mengerjakan kuis	13,9
4	Keterlibatan selama menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i>	14,5
Skor Rata-Rata		71,1

Selain itu, untuk skor rata-rata keseluruhan dari persepsi siswa terhadap pemanfaatan *Quizizz* di kelas IV SD Kecamatan Kalideres yaitu dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rata-rata *Quizizz*

No	Aspek	Skor
1	Perasaan gembira	18,8
2	Ketertarikan pada aplikasi <i>Quizizz</i>	22,9
3	Perhatian saat mengerjakan kuis	13,6
4	Keterlibatan selama menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>	14,2
Skor Rata-Rata		69,5

Kemudian pada hasil perhitungan rata-rata skor persepsi siswa terhadap pemanfaatan *Kahoot* dan *Quizizz* dalam pembelajaran di kelas IV SD wilayah 2 Kecamatan Kalideres dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Rata-rata keseluruhan

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* lebih diminati oleh siswa kelas IV sekolah dasar di wilayah binaan 2 Kecamatan Kalideres, sedangkan pada aplikasi *Quizizz* kurang diminati. Hal ini dikarenakan adanya soal yang acak pada tampilan saat menggunakan aplikasi *Quizizz*, sehingga siswa menjadi bingung dan ragu. Selain itu, aplikasi *Quizizz* juga membutuhkan jaringan internet yang sangat stabil, karena bila jaringan buruk maka waktu untuk membahas materi pun sudah tidak banyak (Rajagukguk, 2020). Sedangkan untuk aplikasi *Kahoot* memiliki fitur yang tertata dan tersusun rapih (Fauziah, 2021), karena memberikan fitur penilaian yang dapat membangun suasana pembelajaran semakin aktif di dalam kelas serta memiliki fitur musik yang menjadikan suasana menjadi tegang dan kompetitif dengan peserta didik lainnya.

Dari penelitian yang sudah dilaksanakan, maka peneliti dapat melihat hasil dari skor rata-rata pada masing-masing kelas di wilayah binaan 2 kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Kalideres. Untuk hasil penelitian yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil *Kahoot* dan *Quizizz* Kelas IV SDN Kalideres 02 Petang

No	Aspek	Skor Rata-Rata <i>Kahoot</i>	Skor Rata-Rata <i>Quizizz</i>
1	Perasaan gembira	18,9	18,9
2	Ketertarikan pada aplikasi	23,6	23,1
3	Perhatian saat mengerjakan kuis	13,5	13,4
4	Keterlibatan selama menggunakan aplikasi	14,5	14,6
	Jumlah	70,5	70

Pada tabel 5 terlihat selisih perbedaan yang sangat tipis. Aplikasi *Kahoot* sedikit lebih unggul dari aplikasi *Quizizz*. Hal ini dapat dikatakan pada aplikasi *Kahoot* mampu membangunkan semangat siswa dalam belajar (Rafnis, 2019).

Tabel 6. Hasil *Kahoot* dan *Quizizz* SDN Kalideres 03 Pagi

No	Aspek	Skor Rata-Rata <i>Kahoot</i>	Skor Rata-Rata <i>Quizizz</i>
1	Perasaan gembira	18,9	19,5
2	Ketertarikan pada aplikasi	24,3	23,2
3	Perhatian saat mengerjakan kuis	14,5	14,5
4	Keterlibatan selama menggunakan aplikasi	14,6	14,5
Jumlah		72,5	71,7

Pada tabel 6, menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* masih jauh unggul dari aplikasi *Quizizz*. Hal tersebut dikarenakan pada aplikasi *Kahoot* memiliki desain soal yang dikombinasikan dengan gambar yang jauh lebih lebar dari aplikasi *Quizizz* (Maulidah *et al.*, 2020).

Tabel 7. Hasil *Kahoot* dan *Quizizz* SDN Kalideres 04 Petang (IV A)

No	Aspek	Skor Rata-Rata <i>Kahoot</i>	Skor Rata-Rata <i>Quizizz</i>
1	Perasaan gembira	19,3	19
2	Ketertarikan pada aplikasi	23,3	22,9
3	Perhatian saat mengerjakan kuis	13,6	13,4
4	Keterlibatan selama menggunakan aplikasi	14,3	14
Jumlah		70,5	69,3

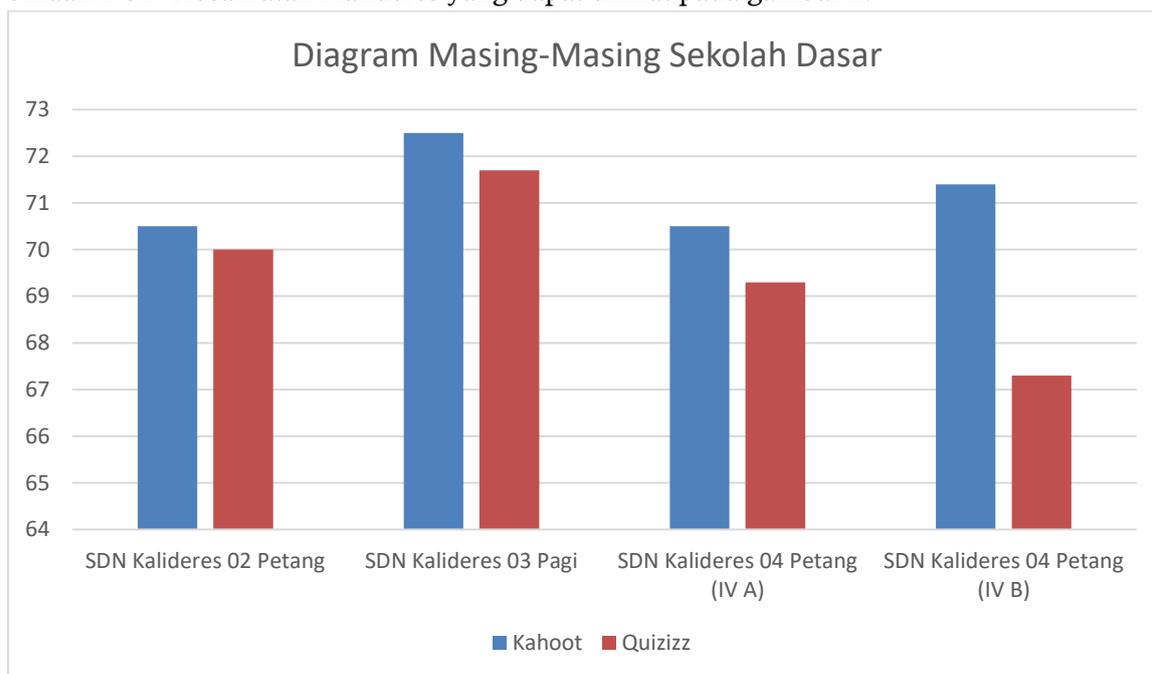
Dari tabel 7 dapat dikatakan bahwa skor pada aplikasi *Kahoot* masih unggul dari aplikasi *Quizizz* di kelas IV A SDN Kalideres 04 Petang. Salah satu alasannya yaitu, karena alokasi waktu pada saat pembahasan soal lewat aplikasi *Kahoot* jauh lebih lama dan dapat memberikan waktu lebih banyak untuk siswa dalam berpikir (Lisnani* & Emmanuel, 2020). Sedangkan pada aplikasi *Quizizz* memiliki durasi waktu yang lebih singkat (Amany, 2020). Sehingga membuat peserta didik menjawab asal dan terburu-buru.

Tabel 8. Hasil *Kahoot* dan *Quizizz* SDN Kalideres 04 Petang (IV B)

No	Aspek	Skor Rata-Rata <i>Kahoot</i>	Skor Rata-Rata <i>Quizizz</i>
1	Perasaan gembira	19	18
2	Ketertarikan pada aplikasi	23,6	22,4
3	Perhatian saat mengerjakan kuis	14,1	13,3
4	Keterlibatan selama menggunakan aplikasi	14,7	13,7
Jumlah		71,4	67,4

Dari tabel 8 terlihat perbedaan yang sangat signifikan pada masing-masing skor rata-rata. Aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* digunakan untuk pemberian soal atau evaluasi setelah pemaparan materi (Aulia *et al.*, 2022). Namun pada aplikasi *Quizizz*, soal yang sudah dirancang muncul secara acak dan tidak sesuai dengan urutan materi (Darisman *et al.*, 2020). Hal ini menyebabkan siswa menjadi kebingungan dan kesulitan dalam menjawab soal.

Adapun hasil dari penelitian berdasarkan pada masing-masing tiap kelas IV di wilayah binaan 2 SD Kecamatan Kalideres yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Rata-rata skor pada masing-masing sekolah dasar

Dari hasil penelitian tersebut, maka didapatkan hasil aplikasi *Kahoot* lebih dominan unggul dari aplikasi *Quizizz*. Pada pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* di kelas IV wilayah binaan 2 Kecamatan Kalideres, skor tertinggi ada pada aplikasi *Kahoot* di kelas IV SDN Kalideres 03 Pagi dengan perolehan skor sebesar 72,5. Sedangkan untuk aplikasi *Quizizz* skor tertinggi ada pada kelas IV SDN Kalideres 03 Pagi dengan perolehan skor sebesar 71,7. Hal ini dikarenakan guru yang mengajar di kelas IV SDN Kalideres 03 Pagi cukup sering menerapkan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran, sehingga siswa sudah terbiasa dalam menggunakan media pembelajaran digital.

Adapun skor terendah pada aplikasi *Kahoot* di kelas IV wilayah binaan 2 Kecamatan Kalideres, skor terendah ada pada kelas IV SDN Kalideres 02 Petang dan kelas IV A SDN Kalideres 04 Petang dengan perolehan skor 70,5. Hal ini dikarenakan kurangnya konsentrasi siswa saat guru memberikan materi, sehingga siswa kurang memahami soal dalam menggunakan aplikasi *Kahoot*. Kemudian pada aplikasi *Quizizz* skor terendah ada pada kelas IV B SDN Kalideres 04 Petang dengan perolehan skor 67,4. Hal tersebut dikarenakan guru yang mengajar jarang menerapkan media pembelajaran digital, sehingga siswa kurang paham mengenai media pembelajaran digital. Walaupun terbilang rendah, namun antusiasme dari masing-masing kelas ini sangat tinggi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian tentang Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media *Kahoot* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan aplikasi *Kahoot*

sebagai sebuah aplikasi *game based learning*, dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hampir semua siswa memiliki persepsi yang baik (48% sangat baik dan 44% baik) terhadap pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Perdana *et al.*, 2020). Selain itu, ada penelitian tentang Persepsi Siswa Dalam Menggunakan *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019 yang bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pengajaran Bahasa Arab ditinjau dari hasil belajar, dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mendapatkan hal positif dalam permainan *Kahoot* untuk pembelajaran bahasa arab dengan persentase 62,50% sangat setuju dan 37,50% setuju (Ilhami, 2019). Terkait dengan penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap pemanfaatan *Kahoot* sangat positif. Aplikasi *Kahoot* dapat mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, menghibur, dan menarik.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot* lebih unggul dan banyak diminati oleh siswa daripada aplikasi *Quizizz* di Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Kalideres. Hal ini dapat menjadi perhatian guru dalam memilih media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Amany, A. (2020). *Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 2(2)*, 1–11.
- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). *Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 12 Bandung. 02(01)*, 11–18.
- Darisman, A. I. M., Suprpto, P. K., & Putra, R. R. (2020). Implementasi Aplikasi *Quizizz* Pada Materi Jaringan Tumbuhan. *Florea: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya, 7(2)*, 68. <https://doi.org/10.25273/florea.v7i2.5297>
- Fauziah, A. (2021). *Students' Perception On Using Kahoot As A Solution Of Formative Assessment At Ma Al-Burhan Hidayatullah Semarang In Academic Year 2020/2021. 1–5.*
- Ilhami, Z. (2019). Persepsi Siswa dalam Menggunakan *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas Delapan di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019. *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 1(2)*, 128–148. <https://doi.org/10.18196/mht.129>
- Lisnani*, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi *KAHOOT* dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA, 4(2)*, 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Maulidah, E., Syaf, A. H., Rachmawati, T. K., & Sugilar, H. (2020). Berpikir kritis matematis dengan kahoot. *Jurnal Analisa, 6(1)*, 19–27. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i1.8516>
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 20(2)*, 129–135. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>

- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Students' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 45–50. <http://digilib.unimed.ac.id/41219/>
- Rofiq, A. A., Anjaina, A., Romdloni, R., & Ulwiyah, N. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 101. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.101-112.2022>
- 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 |JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2020). *Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web " Quizizz " sebagai media pembelajaran di sekolah dasar*. 449.
- Warsihna, J. (2020). *Signifikansi Kahoot : Interaksi Manusia*. 08(02), 154–167.