



## Evaluasi Pembelajaran Tengah Semester pada Perguruan Tinggi Berbasis Quizizz

Iwan Sopwandin<sup>1</sup>, Fauzan Akmal Firdaus<sup>2</sup>, Dede Haryanto, Nova Nurhakim<sup>3</sup>, Tatang Luqmanul Hakim<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Az Zahra Tasikmalaya, Indonesia

E-mail: [iwansopwandin8@gmail.com](mailto:iwansopwandin8@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-11-05 Revised: 2023-12-22 Published: 2024-01-10  <b>Keywords:</b> <i>Evaluation; University; Quizizz.</i>	In today's digital era quizizz is an option for carrying out evaluations or assessments in universities today. Besides being easy to use, this fun game application also provides a pleasant atmosphere when used by students. This study uses a descriptive quantitative method with the selection of saturated sampling as the sampling technique. The data collection techniques used are observation, interviews, and surveys. While the research data were analyzed through three stages, namely the data condensation stage, data presentation, and drawing conclusions. This research shows that: 1) quizizz can be used for evaluation media in universities; 2) some of the students' responses to the use of Quizizz as a midterm evaluation media include; a) as many as 67% or 31 students have a high level of satisfaction in using quizizz; b) as many as 56.5% or 26 students chose and liked quizizz to be used as an evaluation medium in today's digital era.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-11-05 Direvisi: 2023-12-22 Dipublikasi: 2024-01-10  <b>Kata kunci:</b> <i>Evaluasi; Perguruan Tinggi; Quizizz.</i>	Di era digital saat ini quizizz menjadi salah satu pilihan untuk melaksanakan evaluasi atau penilaian di perguruan tinggi saat ini. Selain mudah digunakan, aplikasi yang bersifat fun game ini juga memberikan suasana menyenangkan pada saat digunakan oleh mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pemilihan sampling jenuh sebagai teknik pengambilan sampelnya. Adapun teknik pengambilan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dan survey. Sedangkan data penelitian dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu tahap kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) quizizz dapat digunakan untuk media evaluasi di perguruan tinggi; 2) beberapa tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan quizizz sebagai media evaluasi tengah semester diantaranya; a) sebanyak 67% atau 31 orang mahasiswa memiliki tingkat kepuasan tinggi dalam penggunaan quizizz; b) sebanyak 56,5% atau 26 mahasiswa memilih dan menyukai quizizz digunakan sebagai media evaluasi di era digital saat ini.

### I. PENDAHULUAN

Kedudukan evaluasi tentunya memiliki peranan penting dalam perjalanan Lembaga Pendidikan mewujudkan visi misi dan tujuan yang telah dibuatnya. Dengan adanya evaluasi, proses pengelolaan tersebut menjadi terkelola dengan baik (Fauziah *et al.*, 2020). Evaluasi menjadi salah satu tahap yang tidak dapat dilalui dalam proses pembelajaran. Karena kegiatan tersebut menjadi sarana untuk melihat, mengukur seberapa efektif dan berhasilkah kegiatan pembelajaran tersebut terlaksana (Sopwandin, 2021). Selain itu, evaluasi juga dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pemangku kebijakan atau pihak lembaga pendidikan dalam mengambil keputusan untuk kegiatan berikutnya.

Evaluasi dapat dilaksanakan dengan berbagai model dan metode, tergantung kesiapan dan kemampuan pelaksanaannya (Sopwandin *et al.*, 2023). Evaluasi pembelajaran bukan hanya diperuntukan bagi tataran persekolahan saja,

melainkan pada tingkat perguruan tinggi juga evaluasi penting dilakukan. Menurut Riadi dalam (Izza, Falah and Susilawati, 2020) tujuan evaluasi secara umum, yaitu: (a) Memperoleh data pembuktian yang akan menjadi petunjuk sampai mana tingkat kemampuan dan keberhasilan mahasiswa dalam mencapai tujuan kurikuler setelah menempuh proses pembelajaran dalam jangka waktu yang ditentukan; (b) Mengukur dan menilai sampai mana efektivitas mengajar dan metode mengajar yang telah diterapkan oleh pendidik/dosen, serta kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh mahasiswa.

Pada pelaksanaannya, terkadang evaluasi ini hanya berfokus pemenuhan administrasi atau kepentingan penilaian saja, tanpa memperhatikan aspek psikologis mahasiswanya (Sopwandin, Hinayatulohi and Syaripudin, 2022). Padahal, evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang harus dibuat nyaman dan menyenangkan sehingga dampaknya dapat

dirasakan untuk segala aspek pribadi mahasiswa dan hasilnya sesuai tujuan yang diharapkan (Bukhori *et al.*, 2020).

Pembelajaran menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar sehingga curah waktu perhatiannya (*time on task*) tinggi. Pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal (Trinova, 2012).

Efek yang timbul dari proses pembelajaran yang menyenangkan tentunya menjadikan mahasiswa semakin gairah dalam belajar, sehingga hal tersebut memberikan efek positif pada psikologisnya. Beberapa hal yang menjadi indikator pembelajaran menyenangkan menurut (Trinova, 2012) adalah: 1) perhatian penuh/tercurah/terfokus, konsentrasi tinggi, antusias, serius, semangat, menarik minat, lupa waktu; 2) berani mencoba/melakukan sesuatu, mempertanyakan sesuatu, tidak merasa takut melakukan sesuatu, bebas mencari obyek; 3) ekspresi wajah membahagiakan, bernyanyi, bertepuk tangan, senang, ceria/gembira, terlibat dengan asyik. Berbagai kegiatan atau metode dapat digunakan dalam pelaksanaan evaluasi yang menyenangkan terutama di era digital saat ini, media yang dimanfaatkan bukan hanya yang bersifat konvensional melainkan juga media digital/teknologi yang bersifat modern. Salah satu media digital yang dapat dipilih ialah aplikasi quizizz (Agustiana, 2022).

Aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran online *E-learning* yang berbasis permainan tidak berbayar, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar siswa, untuk merangsang minat siswa mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok. Sebagai inovasi teknologi, Quizizz membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik, serta membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik (Bahri *et al.*, 2021). Quizizz merupakan

salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam multimedia pembelajaran online yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, karena perangkat ini mengutamakan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif peserta didik dengan teman-temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari. Selain itu, model kuis online pada laman Quizizz dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak (Supriadi, Tazkiyah and Isro, 2021). Quizizz menurut (Mei, Ju and Adam, 2018) mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi mahasiswa.

Maka atas dasar pertimbangan tersebut, aplikasi quizizz ini dipilih sebagai media evaluasi ujian Tengah semester di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Az Zahra Tasikmalaya pada program studi Manajemen Pendidikan Islam tingkat 1 dan 2. Pemilihan aplikasi ini merupakan kegiatan pertama kalinya dilaksanakan di perguruan tinggi tersebut, sehingga penting rasanya untuk melihat bagaimana hasil evaluasinya serta bagaimana tanggapan dari para mahasiswa yang terlibat dalam pemanfaatan quizizz ini.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang hanya menggambarkan isi suatu variabel dalam penelitian, tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu. Data suatu fenomena dalam penelitian ini dijelaskan dengan data (angka) apa adanya (Sulistyawati and Trinuryono, 2022). Subjek penelitian ini adalah mahasiswa prodi manajemen pendidikan islam pada mata kuliah manajemen madrasah. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, dimana semua populasi dalam penelitian ini yang berjumlah 46 orang mahasiswa dijadikan sampel (Sugiyono, 2014).

Adapun teknik pengambilan data yang digunakan ialah; 1) observasi, pada saat pelaksanaan evaluasi; 2) wawancara, yang dilakukan kepada beberapa mahasiswa sesaat setelah evaluasi selesai; dan 3) survey, dengan menyebarkan angket yang diberikan secara online melalui Google form. Angket (kuesioner) terdiri dari 5 pernyataan dan pertanyaan kualitatif dimana mahasiswa dapat memberikan pendapat mereka tentang kesan terhadap penggunaan quizizz sebagai media evaluasi atau penilaian Tengah semester. Sedangkan data penelitian dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu

tahap kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman and Saldana, 2014).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Pelaksanaan evaluasi melalui quizizz

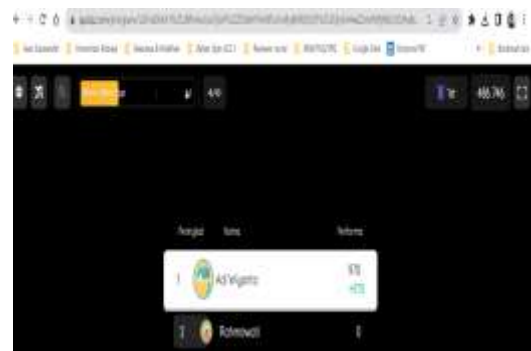
Untuk mengukur capaian pembelajaran, pelaksanaan penilaian yang bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran di perguruan tinggi biasanya dilakukan dengan berbagai macam cara, khusus di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Az Zahra Tasikmalaya penilaian tersebut terdiri dari beberapa aspek, yaitu: 1) Terstruktur; 2) Mandiri; 3) Ujian Tengah Semester; 4) Ujian Akhir Semester. Sebagai media evaluasi, ke empat indikator penilaian tersebut pelaksanaannya disesuaikan dengan kebijakan dosen masing-masing.

Pada mata kuliah manajemen madrasah, aplikasi quizizz dipilih sebagai alternatif ujian tengah semester. Hal ini bertujuan agar pelaksanaan evaluasi tengah semester tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang menegangkan dan membosankan, justru memberikan kesan menyenangkan bagi para mahasiswa. Karena aplikasi quizizz ini memiliki tampilan yang menarik dan mudah diakses oleh mahasiswa. Quizizz memudahkan pendidik melakukan Evaluasi pengajaran karena Quizizz menyediakan data kinerja dan statistik dalam bentuk file Ms. Excel yang bisa diunduh oleh dosen. Dosen bisa melihat mahasiswa saat evaluasi dengan quizizz (Ernawati, Nurwahidin and Yuliyanti, 2023). Disisi lain, dikemukakan pula jika pemakaian quizizz dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar mahasiswa (Noor, 2020). Penelitian lain menyebutkan bahwa quizizz mudah dipakai, mengurangi kecurangan dan menyenangkan, serta mahasiswa tidak merasa kesulitan dan tegang. Terlebih lagi quizizz memotivasi mahasiswa agar rajin membaca serta meningkatkan keterlibatannya di kelas (Darmawan, Daeni and Listiaji, 2020).

Aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan di perguruan tinggi. Adapun cara pengimplementasiannya dapat dilakukan dengan lima langkah. Langkah *pertama* diawali dengan proses login atau daftar untuk masuk ke aplikasi, langkah *kedua* dapat dimulai dengan membuat kuis evaluasi pembelajaran, langkah *ketiga* yaitu kuis yang sudah dibuat tadi dapat langsung ditentukan tipe dalam menjalankan kuisnya, langkah *keempat* yakni kode kuis dapat dibagikan kepada mahasiswa, dan

langkah *kelima* adalah dosen dapat langsung mengevaluasi hasil pembelajaran dengan melihat statistik penilaian yang keluar (Afifah and Hasanudin, 2023).

Dalam pelaksanaan evaluasi ini, dosen mempersiapkan 40 soal pilihan ganda dalam aplikasi quizizz yang akan dikerjakan oleh mahasiswa. Untuk memotivasi mahasiswa dan memacu semangatnya, dosen mengatur permainan agar peringkat dari setiap peserta terlihat bukan hanya pada laptop dosen sebagai pengatur melainkan juga pada gadget masing-masing peserta setelah mereka menjawab pertanyaan soal yang benar. Lebih jelasnya terlihat pada gambar dibawah ini.



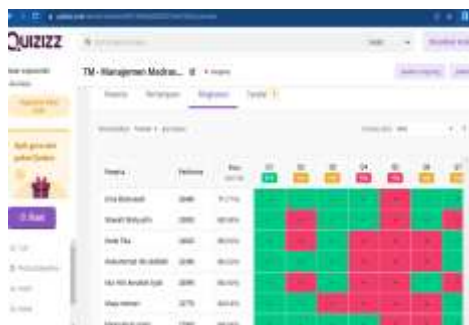
**Gambar 1.** Tampilan peringkat pada gadget peserta yang bermain

Pengaturan tersebut ternyata membuat mahasiswa menjadi bersemangat menyelesaikan ujian dengan sungguh-sungguh namun tidak lantas membuat mereka tegang. Pilihan pengaturan ini dari hasil uji coba peneliti lebih efektif dan membantu mahasiswa focus pada ujiannya dibandingkan tanpa pengaturan tampilan peringkat. Selain itu, masih banyak keuntungan yang didapat dari penggunaan quizizz ini, contoh lain bagi mahasiswa atau peserta yang menjawab soal salah, maka jawaban yang benarnya akan tampil pada layar pengerjaan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 2.** Tampilan layar pada saat pengerjaan soal salah

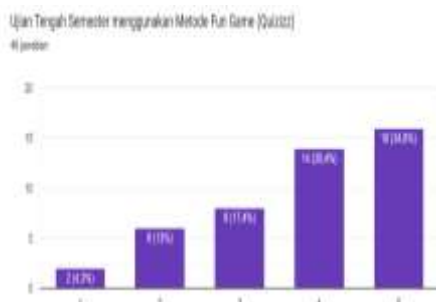
Hal ini tentunya membantu mahasiswa menemukan dan mengetahui jawaban yang benar dari soal tersebut. Selain ujian terlaksana, diwaktu yang sama dosen juga membantu memberikan pengulangan materi kepada mahasiswa. Penggunaan quizizz memberikan keuntungan bagi dosen, bukan hanya skor dan peringkat saja yang dapat dilihat tetapi lebih detailnya dosen dapat melihat data statistik dari pengerjaan soal tersebut (Hidayati and Aslam, 2021). Sehingga dengan begitu dosen dapat melihat perkembangan dari setiap mahasiswanya dan memberikan kemudahan dan penjelasan pada saat evaluasi ujian tersebut. Berikut data statistik tersebut disajikan.



**Gambar 3.** Data statistik hasil ujian pada quizizz

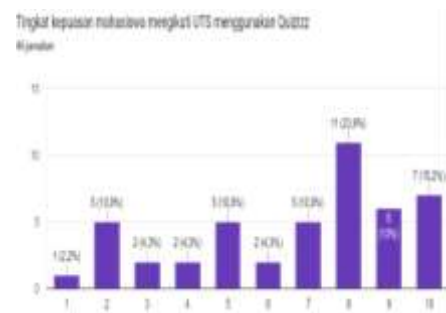
## B. Tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan quizizz sebagai media evaluasi

Untuk mendapatkan data tanggapan mahasiswa, dosen mempersiapkan angket dalam bentuk google form yang terdiri dari 5 pertanyaan dan pernyataan, untuk nantinya form tersebut di share kepada mahasiswa yang mengikuti evaluasi tersebut. Pernyataan pertama yaitu mengenai pelaksanaan ujian tengah semester menggunakan Metode Fun Game (Quizizz), mahasiswa diberikan pilihan dengan skala 1 (rendah) – 5 (tinggi). Hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa dominan setuju dengan penggunaan quizizz tersebut yang diperjelas oleh gambar dibawah ini.



**Gambar 4.** Tanggapan mahasiswa untuk pernyataan ke-1

Untuk pernyataan kedua mengenai tingkat kepuasan mahasiswa mengikuti UTS menggunakan Quizizz dengan pilihan jawaban skala 1 (rendah) - 10 (tinggi). Hasilnya menunjukkan bahwa dari 46 responden terdapat pilihan yang beragam terhadap tingkat kepuasan tersebut. Namun jika diakumulasikan secara keseluruhan 31 orang mahasiswa memilih tingkat kepuasan dengan skala dari 6 – 10, dimana jumlah tersebut menunjukkan 67% lebih dari jumlah keseluruhan mahasiswa memiliki tingkat kepuasan yang tinggi. Lebih jelasnya tersaji pada gambar dibawah ini.



**Gambar 5.** Tanggapan mahasiswa untuk pernyataan ke-2

Pada pertanyaan ketiga, mahasiswa diminta untuk memilih jawaban dari pertanyaan mengenai kesulitannya menggunakan aplikasi quizizz. Hasilnya menunjukkan bahwa 69,6% atau sebanyak 32 orang mahasiswa tidak mengalami kesulitan pada penggunaan quizizz ini. Sedangkan sisanya 30,4% atau 14 orang mahasiswa merasa kesulitan dalam menggunakan quizizz tersebut. Lebih jelasnya terlihat pada data yang disajikan dibawah ini.

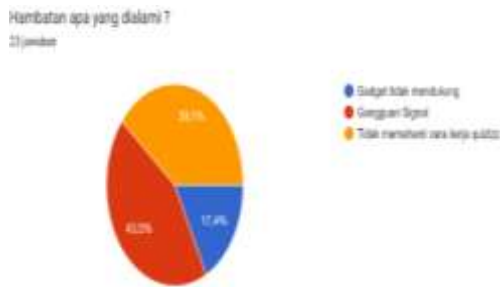


**Gambar 6.** Tanggapan mahasiswa untuk pertanyaan ke-3

Untuk pertanyaan berikutnya, ditujukan hanya bagi mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan quizizz. Hasilnya menunjukkan bahwa ternyata mereka mengalami kesulitan dalam beberapa hal, yaitu: 1) Gadget yang digunakan tidak



support. Meski aplikasi tersebut berbasis web, tetapi memang ada beberapa gadget/handphone yang tidak mendukung dalam menjalankan aplikasi tersebut; 2) Gangguan signal. Hal ini menjadi kendala juga, karena di lokasi Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Az Zahra Tasikmalaya tidak semua jaringan internet setiap provider baik dan mahasiswa yang terkendala ternyata menggunakan provider yang jaringannya internetnya tidak baik. 3) Tidak memahami cara kerja quizizz. Hal ini juga menjadi salah satu alasan mengapa mereka kesulitan menggunakan quizizz. Meski bersifat fun game, tetapi aplikasi ini cukup kompleks sehingga bagi yang awam teknologi akan terhambat dalam penggunaannya. Data tersebut terjasi pada gambar dibawah ini.



**Gambar 7.** Tanggapan mahasiswa untuk pertanyaan ke-4

Meski beberapa mahasiswa mengalami kendala dalam penggunaan quizizz tersebut, tetapi pada pertanyaan berikutnya mengenai metode ujian apa yang anda sukai dan dirasa tepat digunakan pada pembelajaran saat ini, hasilnya menunjukkan bahwa 56,5% atau 26 mahasiswa memilih dan menyukai quizizz digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Tengah semester tersebut, dan hanya 8,7% atau 4 orang mahasiswa memilih metode evaluasi menggunakan *based paper*. Data tersebut lebih jelasnya terlihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 8.** Tanggapan mahasiswa untuk pertanyaan ke-5

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Penggunaan quizizz sebagai media alternatif evaluasi pertama kali digunakan di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Az Zahra Tasikmalaya. Meski demikian, quizizz ini sangat efektif digunakan untuk media evaluasi dan memberikan kemudahan serta suasana menyenangkan kepada mahasiswa. Hasil tanggapan mahasiswa terhadap kepuasan penggunaan quizizz menunjukkan bahwa 31 orang mahasiswa atau 67% mahasiswa berada pada kepuasan yang tinggi. Selain itu meski quizizz ini baru pertama kali digunakan, tetapi 69,6% atau sebanyak 32 orang mahasiswa tidak mengalami kesulitan dalam penggunaannya. Serta sebanyak 56,5% atau 26 mahasiswa memilih dan menyukai quizizz sebagai media yang digunakan dalam proses evaluasi.

##### B. Saran

Penelitian ini dilakukan pada salah satu perguruan tinggi islam di Tasikmalaya dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan quizizz sangat efektif. Namun alangkah lebih baiknya jika peneliti berikutnya melakukan penelitian di beberapa perguruan tinggi agar terdapat perbandingan diantara perguruan yang diteliti tersebut, sehingga menghasilkan penelitian yang dapat dijadikan rujukan bagi perguruan tinggi lainnya untuk menggunakan platform digital dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, D.N. and Hasanudin, C. (2023) 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis di Perguruan Tinggi', *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran)*, 2(1), pp. 63-73.
- Agustiana, I.A. (2022) 'Pengoptimalan Penggunaan Teknologi Melalui Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di MAN 1 Kota Probolinggo', *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), pp. 388-398. Available at: <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2334>.
- Bahri, S. et al. (2021) 'Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Pendidikan*

- Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2), pp. 180–188.
- Bukhori, I. *et al.* (2020) 'Pendayagunaan Software Asisten Dalam Pengelolaan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Sekolah', *Tadbir Muwahhid*, 4(1), p. 13. Available at: <https://doi.org/10.30997/jtm.v4i1.2481>.
- Darmawan, M.S., Daeni, F. and Listiaji, P. (2020) 'The Use of Quizizz As An Online Assessment Application for Science Learning in The Pandemic Era', *Unnes Science Education Journal*, 9(3), pp. 144–150. Available at: <https://doi.org/10.15294/usej.v9i3.41541>.
- Ernawati, E., Nurwahidin, M. and Yuliyanti, D. (2023) 'Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik', *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), p. 339. Available at: <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>.
- Fauza, N. *et al.* (2022) 'Persepsi Peserta Didik Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru', *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(1), p. 37. Available at: <https://doi.org/10.24036/jppf.v8i1.11568> 5.
- Fauziah, M. *et al.* (2020) 'Implementasi Supervisi Akademik Kepala Madrasah Berbasis Pendekatan Kolaboratif Dan Kekeluargaan Dalam Meningkatkan Kinerja Guru', *Tadbir Muwahhid*, 4(2), p. 117. Available at: <https://doi.org/10.30997/jtm.v4i2.2879>.
- Hidayati, I.D. and Aslam, A. (2021) 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa', *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), p. 251. Available at: <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Izza, A.Z., Falah, M. and Susilawati, S. (2020) 'Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Era Merdeka Belajar', in *Konferensi Ilmiah Pendidikan*. Pekalongan: Universitas Pekalongan.
- Mei, S.Y., Ju, S.Y. and Adam, Z. (2018) 'Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom', *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), p. 208. Available at: <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>.
- Miles, Huberman and Saldana (2014) *Qualitative Data Analysis*. America: SAGE Publications.
- Noor, S. (2020) 'Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin', *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), pp. 1–7.
- Sopwandin, I. (2021) *Manajemen Perpustakaan Perguruan Tinggi*. 1st edn. Bogor: Gue Media Group.
- Sopwandin, I. *et al.* (2023) 'Manajemen Kurikulum dalam Mengembangkan Mutu Pendidikan', *J-MPI (Jurnal Manajemen Pendidikan Islam)*, 8(1), pp. 94–106. Available at: <https://doi.org/10.18860/jmpi.v8i1.19210> .
- Sopwandin, I., Hinayatullohi, A. and Syaripudin, D. (2022) 'POLA PENDIDIKAN PESANTREN PONDOK IT YOGYAKARTA', 10(01), p. 10.
- Sugiyono (2014) *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyawati, W. and Trinuryono, S. (2022) 'Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Blended Learning Di Masa Pandemi Covid19', *Kadikma*, 13(1), pp. 68–73.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D. and Isro, Z. (2021) 'Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19', *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), pp. 42–51.
- Trinova, Z. (2012) 'Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik', *Al-Ta lim Journal*, 19(3), pp. 209–215. Available at: <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.