

## Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dan asesmen pada materi bahasa Inggris

Khori Putri Ramadhani<sup>1</sup>, Havid Ardi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, FBS Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, FBS Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

Email: [khoriputriramadhani52@gmail.com](mailto:khoriputriramadhani52@gmail.com)

Submitted: 2022-10-08

Accepted: 2022-10-09

DOI: 10.24036/abdi-humaniora.v3i1.119559

Revised: 2022-10-09

Published: 2022-10-09

### Abstract

The presence of digital media give solution for teacher to produce and use multimedia such as Quizizz. This article aims to explain how to use Quizizz application for teachers. It used a library research design, because the research reading and understanding some articles that relate to this study. Based on the analysis, it can be explained that there are three steps of using Quizizz application. The first step is how to sign up and log in to Quizizz. The second step is how to use quizzes from the application. The third step is how to create a quiz by self. The fourth step is how to create a presentation in Quizizz. Therefore, it is very useful for teachers to conduct the Quizizz application in the classroom.

**Keywords:** *guide, quizizz, teacher*

### Pendahuluan

Dalam revolusi 4.0 ini, guru-guru harus beradaptasi dengan teknologi dalam pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi ini memberikan dampak positif pada dunia pendidikan, karena beberapa sekolah yang sudah beradaptasi dengan teknologi berhasil membentuk pemahaman dan keterampilan siswa dalam mencapai kompetensi belajar (Aini, 2019). Perkembangan teknologi komunikasi sejauh ini juga telah dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa, seperti pemanfaatan sosial media (Li, 2017), Instagram (Mahmudah & Ardi, 2020), WhatsApp (Ahmad, Abedin, Ahmad, Paramasivam, & Mustapha, 2022; Kheryadi, 2017). Hal ini banyak menarik minat siswa dan juga menjadi solusi di masa pandemi.

Secara khusus, kehadiran teknologi informasi yang dapat mendukung pendidikan itu ialah teknologi yang terintegrasi dengan basis pembelajaran kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Aini, 2019). Tentunya pemanfaatan teknologi tersebut harus diiringi peningkatan kompetensi guru dalam memanipulasi berbagai teknologi tersebut. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan guru dan murid dalam penggunaan teknologi adalah salah satu tujuan dari dunia pendidikan abad 21 ini (Irwansyah & Izzati, 2021). Namun, apakah guru-guru sudah menguasai teknologi untuk digunakan dalam pembelajaran?

Di samping manipulasi terhadap sosial media, saat ini juga berkembang aplikasi pembelajaran dengan berbagai pendekatan, diantaranya pendekatan game

interaktif atau *gamification* (Pitoyo, Sumardi, & Asib, 2019). Aplikasi pembelajaran ini lebih memudahkan guru, misalnya, Quiz Maker (Muslimah & Ardi, 2012), Quizlet (Suprianti, 2018). Bahkan kehadiran berbagai aplikasi ini juga menarik banyak perhatian siswa dan guru (Bury, 2017; Degirmenci, 2021). Tidak hanya itu, berdasarkan hasil penelitiannya, siswa juga memiliki motivasi yang tinggi saat menggunakan sebuah aplikasi dalam pembelajaran. Pembelajaran seperti apa yang menggunakan aplikasi online dan dapat menarik perhatian siswa?

Salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam pembelajaran dan asesmen yaitu pemanfaatan aplikasi Quizizz (Irwansyah & Izzati, 2021; Lestari, 2019; Setiyani, Sumarwati, Astuti, Santi, & Suprayo, 2021). Aplikasi Quizizz sangat mudah diakses oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun sebagai media belajar (Marpaung, 2021). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media belajar ini dirancang dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan dan juga valid digunakan (Aini, 2019; Kinanti & Subagio, 2020). Dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz, guru dan siswa dapat melihat skor hasil belajarnya langsung dan guru dapat mengunduhnya dalam bentuk file excel (Marpaung, 2021). Namun, belum banyak yang mengekspos cara pemanfaatannya.

Aplikasi Quizizz memiliki banyak keunggulan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pertama, guru dapat memilih jenis latihan yang akan dipakai, karena sudah ada beberapa latihan yang dibuat oleh guru lain; Kedua, Siswa dapat melihat skor secara langsung setelah mengerjakan latihan; Ketiga, aplikasi sangat efektif karena dapat digunakan kapanpun, dimanapun, dan oleh siapapun; Keempat, terdapat sistem peringkat setiap siswa submit jawaban dalam aplikasi Quizizz; Terakhir terdapat jawaban yang benar dan salah setelah submit jawaban (Marpaung, 2021). Tidak hanya itu, manfaat lainnya juga dapat dilihat pada mahasiswa perempuan dan laki-laki yaitu mereka memiliki tingkat motivasi yang tinggi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Quizizz (Fadlilah & Ma'rifah, 2022; Irwansyah & Izzati, 2021).

Penggunaan aplikasi Quizizz dapat membantu siswa lebih terikat dalam materi pembelajaran Bahasa Inggris (Junior, 2020). Hal ini terbukti bahwa kebanyakan siswa sangat ingin menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen dikelas Bahasa Inggris yang akan datang (Bury, 2017). Mahasiswa yang sudah menggunakan aplikasi Quizizz juga memiliki dampak yang bagus pada kemampuan grammar dalam bentuk esai (Saputri, Hamdani, Pujo, Shodiq, & Muzayyanah, 2022). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz dapat membantu siswa dalam pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Inggris.

Dengan memanfaatkan media berupa aplikasi Quizizz, apakah dapat membantu guru Bahasa Inggris dalam mengaplikasikan pada beberapa skill dalam Bahasa Inggris? Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terdapat 4 kemampuan yang harus dilatih kepada siswa yaitu, *Reading, Writing, Listening, Speaking*. Apakah aplikasi Quizizz mendukung untuk kuis yang mengasah skill tersebut? Masih banyak siswa yang memiliki kekurangan kemampuan pada *listening skill* (Fadlilah & Ma'rifah, 2022).

Selanjutnya, terdapat beberapa kendala terhadap guru dan siswa dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz. Pemanfaatan aplikasi Quizizz masih belum banyak

dikenal oleh guru dan murid dijenjang sekolah (Aini, 2019). Bagi guru yang lebih dulu memiliki pengalaman mengajar mengatakan bahwa mereka tidak tertarik untuk menggunakan aplikasi Quizizz karena mereka tidak tahu dan tidak paham bagaimana cara menggunakannya (Lim, 2021). Tidak hanya itu, masih ada beberapa permasalahan lainnya seperti, tidak tersedianya perangkat yang cukup di sekolah, kesulitan dalam login Quizizz oleh siswa, kesulitan submit jawaban, dan juga kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz (Marpaung, 2021). Oleh karena itu, perlu adanya sebuah panduan menggunakan aplikasi Quizizz dalam Bahasa Indonesia, karena aplikasi Quizizz tersebut memakai sistem Bahasa Inggris.

Dengan berbagai permasalahan yang ada pada paragraf di atas, maka artikel ini akan mengkaji bagaimana cara menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dan juga asesmen pada Bahasa Inggris dari beberapa sumber artikel ilmiah dan panduan dari aplikasi Quizizz tersebut. Dengan demikian, artikel ini merumuskan pertanyaan artikel: Bagaimana cara menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dan asesmen pada Bahasa Inggris?

### **Metode Kegiatan**

Metode kegiatan ini adalah studi pustaka. Berbagai macam rujukan dapat dimanfaatkan untuk menyusun bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di Sekolah. Artikel ini diawali dengan melihat kurikulum. Kemudian juga melihat berbagai rujukan terkait dengan pemanfaatan Quizizz yang memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Kemudian, melihat dari panduan Quizizz itu sendiri dengan berbagai model cara memaparkannya. Dengan berdasarkan rujukan info tersebut, maka artikel ini membuat rekomendasi seperti apa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di Sekolah.

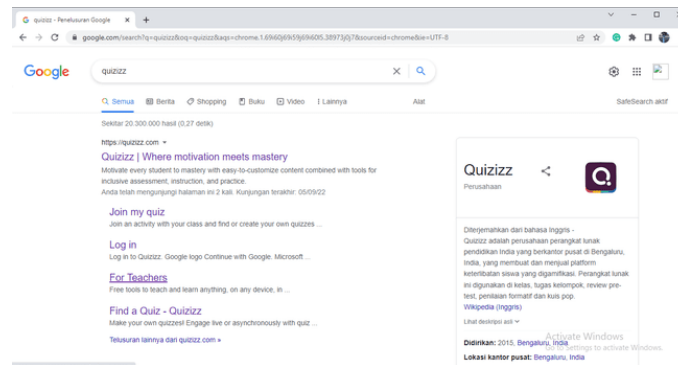
### **Hasil Kegiatan dan Pembahasan**

Quizizz sebagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat latihan dan memberikan materi merupakan sarana belajar yang interaktif. Dengan tampilan yang atraktif seperti game dapat menarik perhatian siswa (Setiyani et al., 2021). Menurut perspektif guru, aplikasi Quizizz ini efektif, layak dan mudah digunakan, dan juga dapat memotivasi seluruh siswa-siswa, sehingga aplikasi Quizizz memiliki potensi yang bagus untuk akademik dan fasilitas pengembangan ilmu pengetahuan (Lim, 2021). Berdasarkan eksplorasi pada situs, penggunaan Quizizz dapat dibagi menjadi beberapa bagian.

#### **Bagian 1. Pendaftaran Akun**

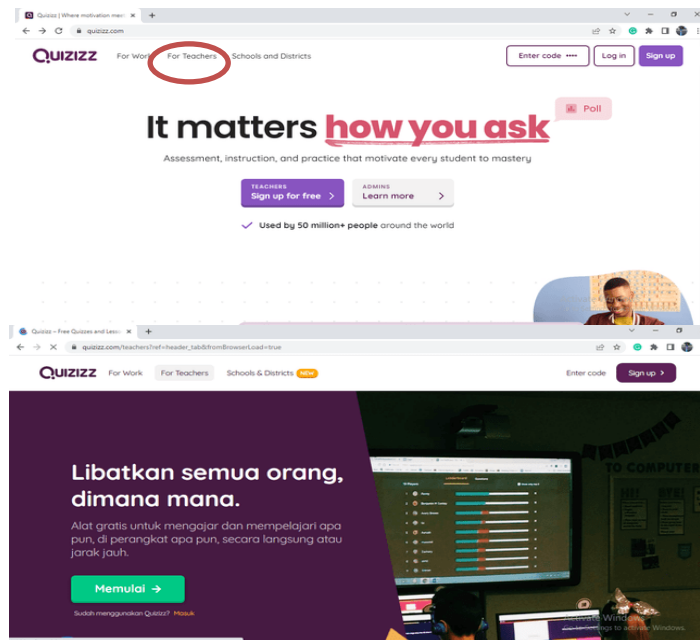
Bagian ini menjelaskan tentang cara mendaftarkan akun melalui *e-mail* dan cara *log in* pada Quizizz. Berikut beberapa langkah yang dapat dipahami.

1. Buka website lalu ketik “Quizizz”



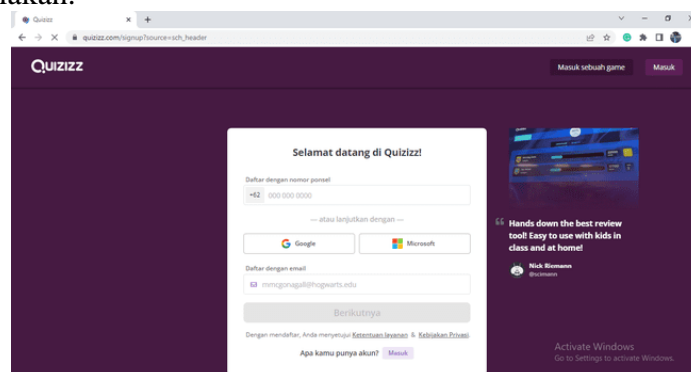
Gambar 1. Mencari Quizziz

2. Jikalau belum memiliki akun, silahkan klik for teacher setelah itu klik *sign up*



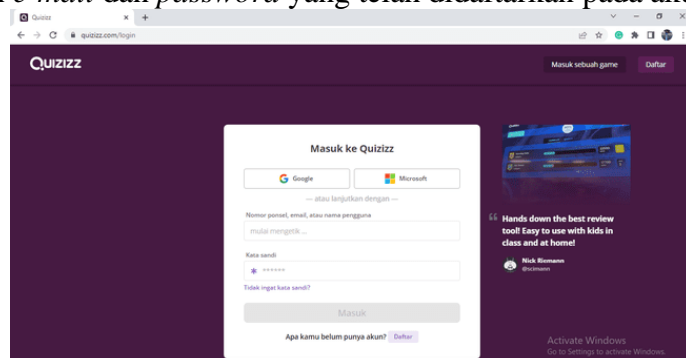
Gambar 2. Membuka Quizziz

3. Isi formulir untuk pendaftaran akun  
Proses pendaftaran di Quizziz sangat sederhana dengan mengisi form yang disediakan.



Gambar 3. Mendaftar Quizziz

4. Masuk dalam aplikasi Quizizz lalu klik *log in*
5. Isi lah *e-mail* dan *password* yang telah didaftarkan pada akun Quizizz

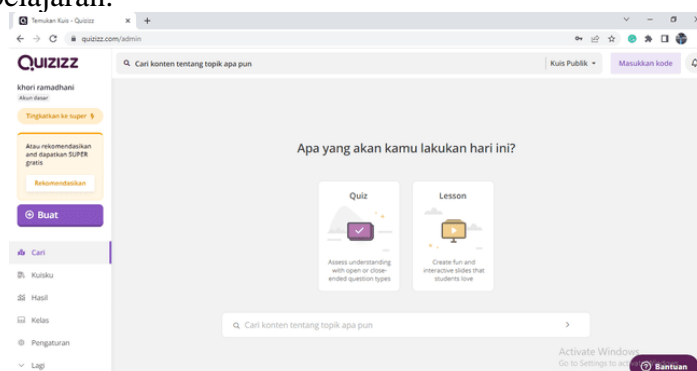


Gambar 4. Proses login

## Bagian 2. Menggunakan Kuis dari Aplikasi Quizizz

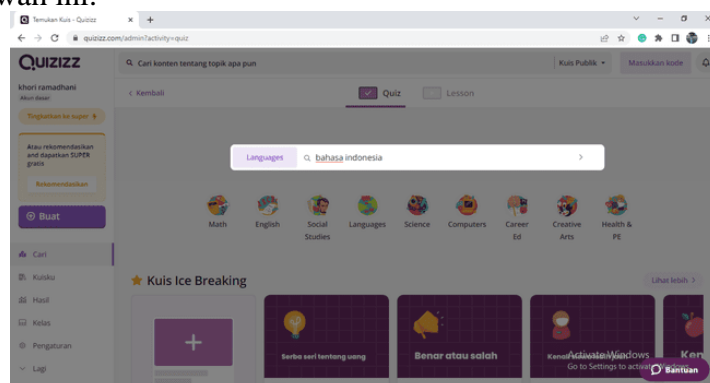
Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana cara menggunakan kuis yang sudah tersedia dalam aplikasi Quizizz. Berikut beberapa cara yang dapat dilihat.

1. Setelah masuk aplikasi menggunakan akun guru, pilih “*Quiz*” untuk memberikan latihan atau pilih “*Lesson*” untuk memberikan materi pembelajaran.



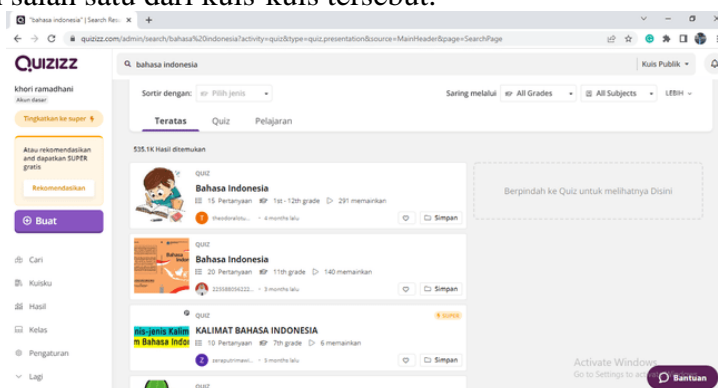
Gambar 5. Tampilan Quizziz

2. Ketika memilih “*Quiz*” maka akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini.



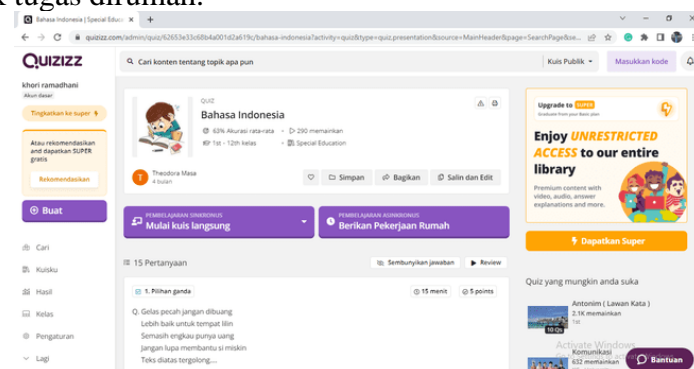
Gambar 6. Memilih Quizziz

3. Pada kolom pencarian dapat diketik topik kuis yang ingin dicari. Karena, aplikasi Quizizz memiliki banyak kuis yang sudah selesai dibuat oleh guru lain. Sehingga memudahkan guru lain jika ingin memakai latihan dengan aplikasi Quizizz.
4. Pilih salah satu dari kuis-kuis tersebut.

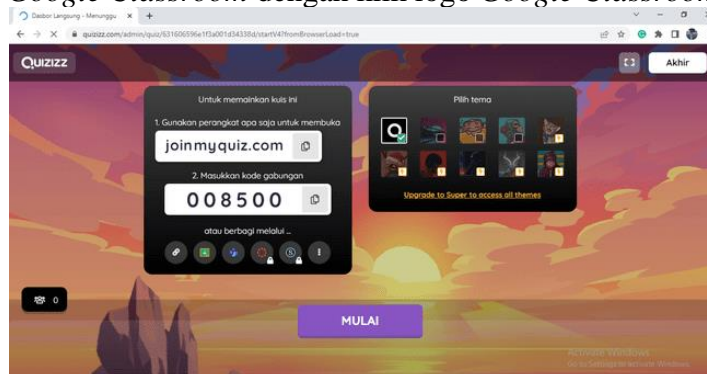


Gambar 7. Memilih Quizziz yang tersedia

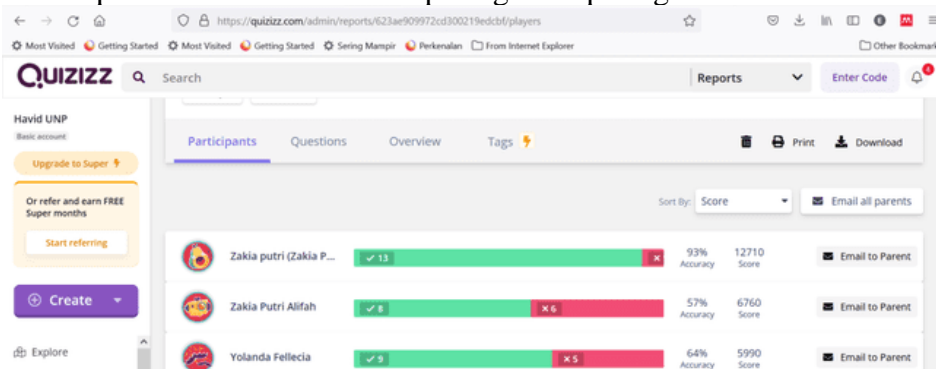
5. Setelah memilih salah satu kuis, lalu klik *live session* / mulai kelas langsung untuk memberikan latihan atau klik berikan pekerjaan rumah untuk tugas dirumah.



6. Isi kelas yang akan diberikan kuis dan isi beberapa pengaturan lainnya. Lalu klik lanjutkan.
7. Berikan link dan kode bergabung untuk siswa. Guru dapat membagikan link nya dengan klik logo "salin link" dan membagikannya dalam Whatsapp group. Guru juga dapat membagikan link dan kode langsung pada *Google Classroom* dengan klik logo *Google Classroom*.



8. Setelah semua siswa bergabung dalam *live session* / mulai kelas berlangsung, klik mulai.
9. Setelah kuis diberikan dan dikerjakan oleh siswa, maka aplikasi akan menampilkan hasil skor siswa kepada guru seperti gambar dibawah ini.

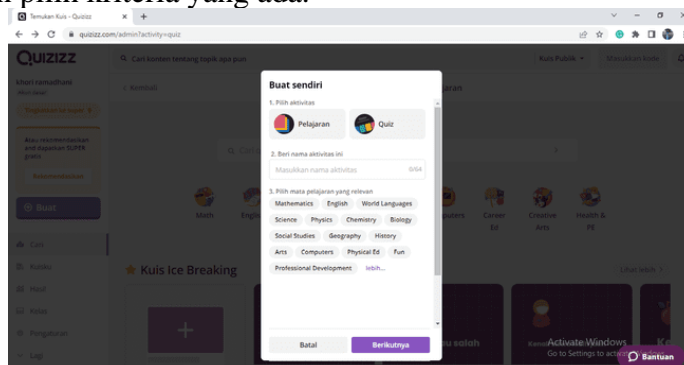


Gambar 8. Hasil ujian di Quizziz

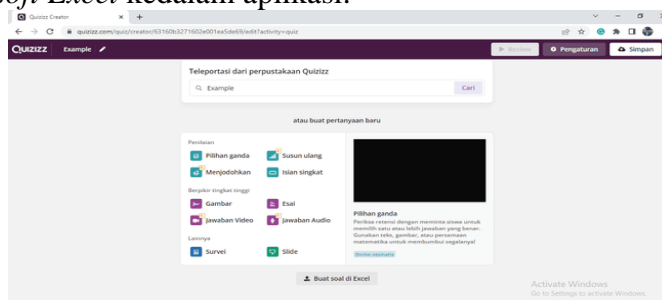
### Bagian 3. Membuat Kuis secara Mandiri

Pengembangan bahan dan latihan dalam aplikasi Quizizz sebenarnya sederhana. Berikut beberapa langkah pembuatan kuisnya.

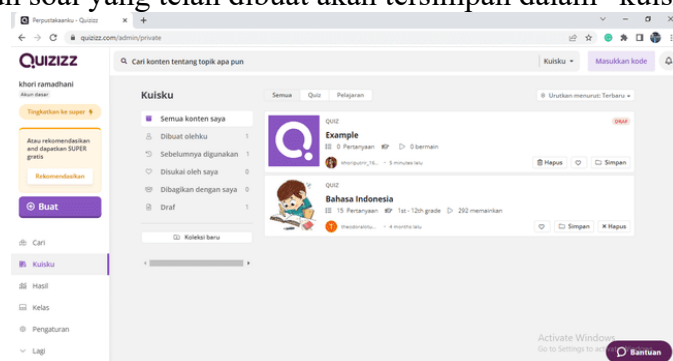
1. Klik tombol “Buat/Create” yang berwarna ungu.
2. Isi dan pilih kriteria yang ada.



3. Aplikasi menyediakan beberapa formasi pertanyaan seperti pilihan ganda dan lainnya. Lalu, buatlah pertanyaannya kuis berdasarkan kebutuhan. Selain membuat pertanyaan sendiri, guru juga dapat mengambil 1 atau beberapa soal dari guru lain yang ada di aplikasi dan dapat digabungkan dalam satu kuis yang telah dibuat tadi. Selain itu, guru juga diberikan kemudahan oleh Quizizz, yaitu dengan mengimpor kuis dalam bentuk *Microsoft Excel* kedalam aplikasi.



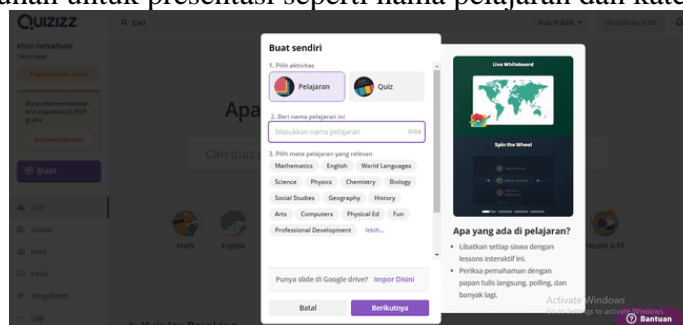
4. Setelah membuat soal, klik simpan.
5. Apabila telah selesai membuat kuis, klik “Finish Quiz”.
6. Kemudian aturlah beberapa kuis detail yang akan ditunjukkan seperti waktu pengerjaan, kelas, fitur dari Quizizz seperti tema, musik, dan lainnya. Selanjutnya, klik simpan.
7. Seluruh soal yang telah dibuat akan tersimpan dalam “kuisku”.



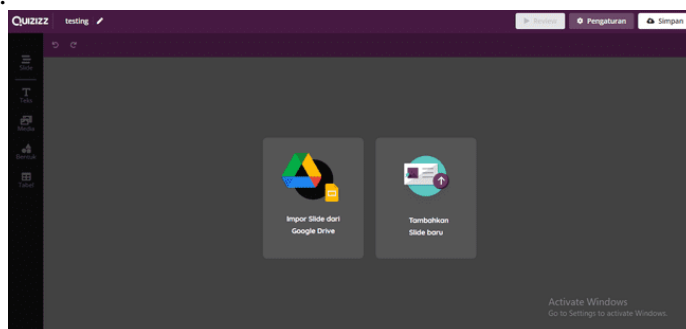
#### Bagian 4. Membuat Presentasi secara Mandiri

Membuat presentasi untuk memberikan beberapa materi sebelum mengerjakan kuis termasuk hal yang penting dilakukan oleh guru. Berikut adalah cara membuat presentasi pada aplikasi Quizizz.

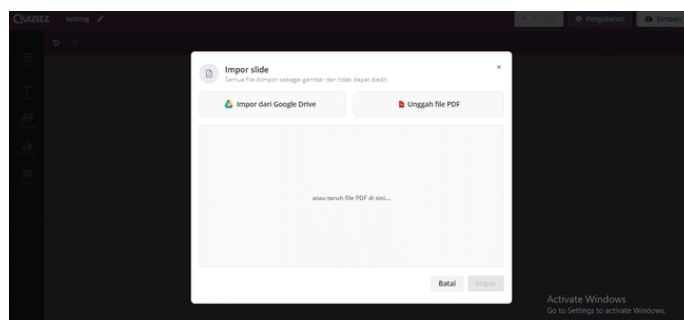
1. Klik “buat” yang ada pada kotak ungu sebelah kiri. Dan isi seluruh kebutuhan untuk presentasi seperti nama pelajaran dan kategori pelajaran.



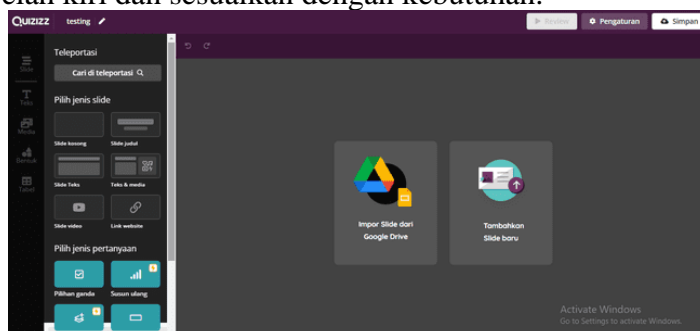
2. Selain membuat secara mandiri, presentasi/slide bisa diimpor dari *Google Drive / File PDF* yang ada pada perangkat dengan cara klik simbol *Google Drive*.



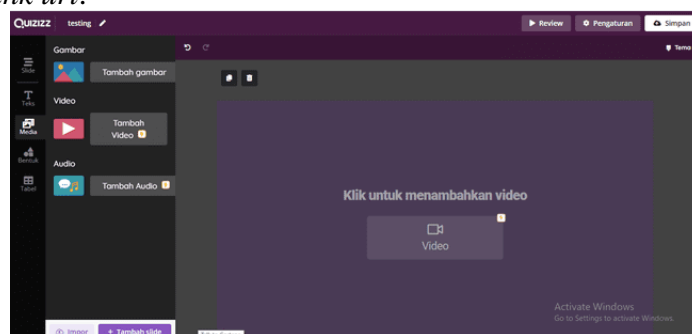




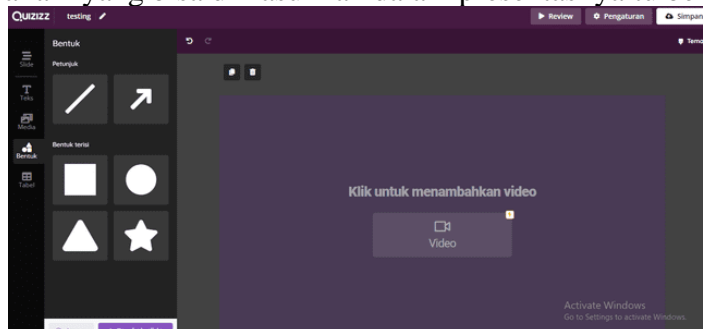
3. Selanjutnya, klik slide untuk menambahkan lembaran pembelajaran. Di sebelah kiri juga sudah tersedia berbagai macam slide yang dapat membantu guru. Tidak hanya itu, juga terdapat pertanyaan yang bisa ditambahkan kedalam presentasi tersebut, klik kotak biru yang ada disebelah kiri dan sesuaikan dengan kebutuhan.

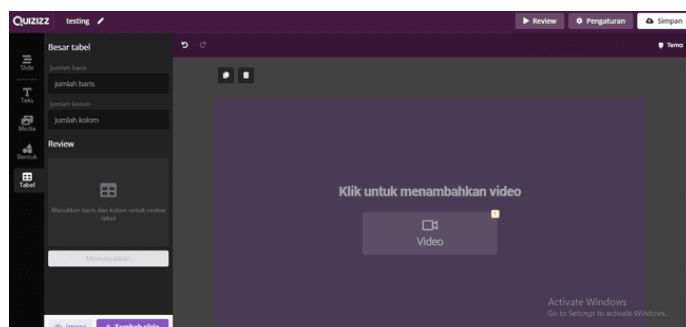


4. Didalam slide juga bisa menambahkan media seperti gambar, audio, video, dan *link url*.

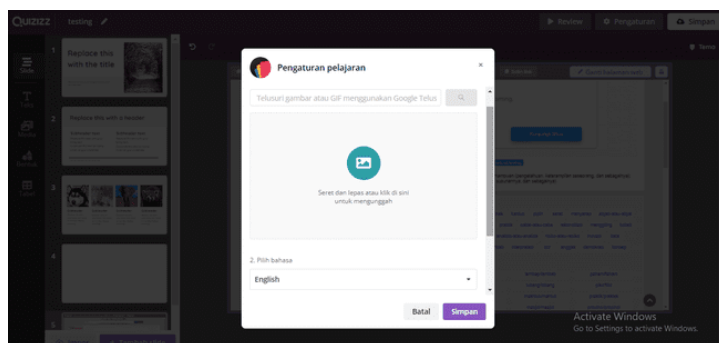
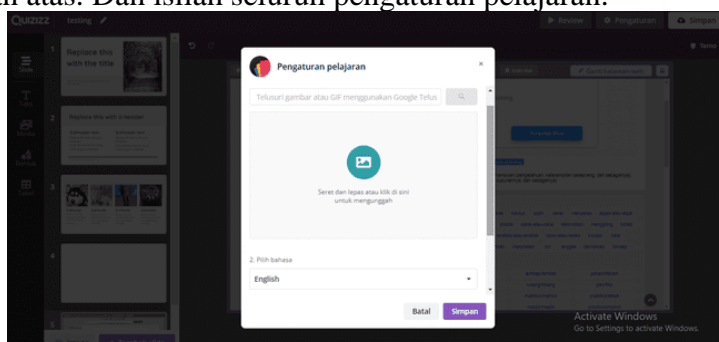


5. Media lain yang bisa dimasukkan dalam presentasi yaitu bentuk dan tabel.





6. Setelah semua kebutuhan presentasi sudah dibuat, klik simpan pada tombol kanan atas. Dan isilah seluruh pengaturan pelajaran.



7. Setelah semua selesai, klik simpan pada kotak ungu.

### Pembahasan

Tampilan pada aplikasi Quizizz sangat kreatif dan musik yang ada dalam aplikasi tidak mengganggu konsentrasi siswa ketika menjawab pertanyaan (Setiyani et al., 2021). Quizizz dapat digunakan dengan banyak perangkat, seperti laptop, tablet, smartphone, dan juga *website browser* (Lestari, 2019). Selain itu, Quizizz sebagai media belajar juga dapat digunakan dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun (Marpaung, 2021). Oleh karena itu, aplikasi Quizizz merupakan sarana atau media pembelajaran yang sangat efektif dalam dunia pendidikan.

Namun, bagaimana pula cara menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Bahasa Inggris, karena pembelajaran Bahasa Inggris memiliki 4 *skill* yaitu, *listening skill*, *reading skill*, *writing skill*, dan *speaking skill*. Bagaimana cara membuat kuis ketika kuis *listening*? *Reading*? *Writing*? *Speaking*? Biasanya pada kuis *listening* terdapat audionya tersendiri. Aplikasi Quizizz sudah menyediakan fitur audio untuk kuis dan juga presentasi, sehingga guru-guru dapat dengan

mudah memakainya. Pada kuis *reading*, murid diminta membaca soal dengan teliti. Umumnya, seluruh soal dapat dibaca dengan baik dan sudah pasti aplikasi Quizizz menyediakan fitur teks untuk kuis dan juga presentasinya. Kuis *speaking skill* memerlukan fitur yang dapat memberikan suara pada kuis. Aplikasi Quizizz sudah memiliki fitur jawaban audio tersebut dalam kuis, sehingga guru tidak perlu cemas akan hal itu. Begitupun pada *writing skill*, aplikasi Quizizz sudah menyediakan formasi jawaban yang begitu banyak macamnya hingga berbentuk esai untuk kuis tersebut. Oleh karena itu, aplikasi Quizizz sudah sangat bagus dan terintegrasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris.

Aplikasi Quizizz ini memiliki banyak manfaat pada pembelajaran Bahasa Inggris. Sudah terbukti bahwa aplikasi Quizizz sangat membantu dalam melatih *listening skill* yaitu, penggunaan fitur *audio* Quizizz dapat memperbaiki kemampuan siswa dalam memahami arti kata, dapat membantu memperbaiki kemampuan siswa dalam menebak kata, dan dapat memperbaiki kemampuan siswa dalam mengenali suara yang khas (Fadlilah & Ma'rifah, 2022). Dalam penelitian, siswa dan siswi dapat memperbaiki kemampuannya dalam tingkat membaca secara mandiri dan frustrasi (Nanda, 2018). Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, siswa-siwi dapat memperbaiki dengan baik dan meningkatkan kemampuan menulisnya dalam membuat *greeting cards* atau kartu ucapan secara efektif (Malvado, Prastikawati, & Wiyaka, 2022). Dengan adanya fitur media yang dapat memasukkan gambar pada kuis dapat meningkatkan tingkat pencapaian *vocabulary* pada siswa dengan teknik mengingat (Huei, Yunus, & Hashim, 2021).

Manfaat aplikasi Quizizz ini juga dapat dilihat bagi guru dan murid. Selain mudah diakses, aplikasi Quizizz juga dapat membantu guru dalam melihat statistik nilai siswa pada setiap soal secara detail (Setiyani et al., 2021). Selain itu, akan ada grading otomatis dan analisis butir soal dari Quizizz yang dapat diunduh berupa file excel (Aini, 2019). Manfaat yang sangat menguntungkan adalah laporan hasil kuis setiap siswa dapat dibagikan melalui email orang tuanya (Aini, 2019). Aplikasi Quizizz juga sangat bermanfaat untuk menganalisis kemampuan grammar pada mahasiswa (Saputri et al., 2022).

Manfaat lainnya yang berdampak pada siswa yaitu menarik perhatian siswa, siswa dapat memahami soal secara mandiri, siswa aktif bertanya mengenai materi dan dalam evaluasi, siswa teliti dalam menjawab soal dan dalam mengatur waktu, dan juga siswa tenang dalam mengerjakan kuis (Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, & Difany, 2020). Selanjutnya, siswa dapat meningkatkan pemahaman pada materi pembelajarannya dalam *grammar* (Bury, 2017). Disamping itu, siswa juga dapat termotivasi dalam mempelajari materi Bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi Quizizz (Ika Dhamayanti, 2021). Sehingga, aplikasi Quizizz ini sangat bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

### Simpulan

Dengan adanya artikel ini, maka dapat disimpulkan bahwa ada 4 bagian dalam menggunakan aplikasi Quizizz bagi guru. Bagian pertama yaitu menjelaskan cara mendaftar dan memasukkan akun pada aplikasi Quizizz. Bagian

kedua yaitu menjelaskan cara menggunakan kuis-kuis yang telah tersedia pada aplikasi Quizizz tersebut. Bagian ketiga yaitu menjelaskan cara membuat kuis secara mandiri. Pada bagian yang terakhir yaitu bagian keempat menjelaskan cara membuat presentasi di aplikasi Quizizz yang berguna untuk menjelaskan materi dalam pembelajaran. Artikel ini dapat bermanfaat bagi guru-guru yang belum tau atau masih ragu tentang cara memakai aplikasi Quizizz. Oleh karena itu, artikel ini dapat menjadi panduan bagi guru-guru di Sekolah maupun dosen-dosen di Universitas.

### Rujukan

- Ahmad, T. S. A. S., Abedin, N. F. Z., Ahmad, I., Paramasivam, S., & Mustapha, W. Z. W. (2022). Awareness and Attitudes of Undergraduate Students towards Plagiarism: Are There any Differences between Genders? *Asian Journal of University Education*, 18(3), 597–605.  
<https://doi.org/10.24191/AJUE.V18I3.18947>
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Bury, B. (2017). Testing goes mobile—web 2.0 formative assessment tools. *Conference Proceedings. ICT for Language Learning*, 87.
- Degirmenci, R. (2021). *The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives : A Literature Review*. 1–11.
- Fadlilah, A., & Ma'rifah, U. (2022). Enhancing students' listening skill through Quizizz Audio feature in online learning at Jiarawanon-Utis 4 School. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 13(1), 91–102.  
<https://doi.org/10.26877/eternal.v13i1.10883>
- Huei, L. S., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2021). Strategy to improve English vocabulary achievement during COVID-19 epidemic: Does quizizz help? *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 135–142.  
<https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.82.135.142>
- Ika Dhamayanti, F. (2021). EFL Students' Perception and Motivation Toward Quizizz as E-Learning Media in English E-Classroom. *Education of English as Foreign Language*, 4(2), 71–78.  
<https://doi.org/10.21776/ub.educafl.2021.004.02.03>
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as ...)*, 3(1), 13–18.
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for learning with mobile apps: Exploring the potential of Quizizz in the educational context. *International Journal of Development Research*, 10(1), 33366–33371.
- Kheryadi. (2017). The implementation of “WhatsApp” as a media of English language teaching. *Loquen*, 10(2), 1–14. Retrieved from <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Kinanti, M. D., & Subagio, F. M. (2020). Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 1–10.
- Lestari, T. W. (2019). Kahoot! and Quizizz: a Comparative Study on the Implementation of E-Learning Application Toward Students' Motivation. *Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, 2(2), 13–22.
- Li, V. (2017). Social Media in English Language Teaching and Learning. *International Journal of Learning and Teaching*, 3(2), 148–153. <https://doi.org/10.18178/ijlt.3.2.148-153>
- Lim, T. M. (2021). *Teachers' Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review*.
- Mahmudah, R., & Ardi, H. (2020). The use of Instagram platform toward Junior High School students' speaking ability. In R. N. Rosa, H. Ardi, & M. A. Arianto (Eds.), *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (Vol. 411, pp. 364–369). Paris: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200306.061>
- Malvado, V., Prastikawati, E. F., & Wiyaka, W. (2022). Improving English Writing Skill By Utilizing Quizizz As a Technology-Based Assessment. *LINGUAMEDIA Journal*, 2(02), 1–11. <https://doi.org/10.56444/lime.v2i02.2573>
- Marpaung, S. (2021). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Global Edukasi*, 5(1), 43–48.
- Muslimah, M., & Ardi, H. (2012). "Teaching Template Quiz Maker" as Edutainment Software to Create Test as Material in Teaching English at Junior High School. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/617>
- Nanda, S. R. (2018). *The Use of Quizizz Application in Improving Students' Reading Comprehension Skill at SMKN 3 Takalar*.
- Pitoyo, M., Sumardi, & Asib, A. (2019). Gamification Based assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 6(3), 456–471. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1246683>
- 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>
- Saputri, T., Hamdani, B., Pujo, E., Shodiq, M., & Muzayyanah, N. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Quizizz Sebagai Alat Penilaian Online Untuk Menganalisis Kemampuan Grammar Bahasa Inggris sehingga aplikasi tersebut dapat membantu pendidik untuk mengetahui kemampuan. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 540–554.
- Setiyani, S., Sumarwati, S., Astuti, A. D., Santi, D. P. D., & Suprayo, T. (2021). Using Quizizz Application to Make Online Evaluations during Covid-19 Pandemic: Teacher Competency Training. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 19–29. <https://doi.org/10.29062/engagement.v5i1.639>

Suprianti, G. A. P. (2018). Pelatihan dan bimbingan teknis pembuatan media ajar inovatif berbasis internet bagi guru-guru bahasa Inggris. *Jurnal Widya Laksana*, 7(1), 1–8. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/11640>