

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT DENGAN MEDIA QUIZZ

Elisa Dhema Lestari¹, Ilah², Rita Patonah³

^{1, 2, 3} Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia

Email: Koresponden: elisa_dhemalestari@student.unigal.ac.id¹

Email Penulis: ilah65@unigal.ac.id², ritadearly@gmail.com³

ABSTRACT

The low learning outcomes in Economic subjects at SMAN 1 Talaga are a problem that must be overcome immediately. The low learning outcomes are motivated by various factors, including the use of learning media that is not optimal. One of the efforts to improve learning outcomes is by using interactive learning media Kahoot and Quizizz learning media. This study aims to find out: 1) The differences in student learning outcomes who use Kahoot interactive learning media in the initial measurement (Pretest) and final measurement (Posttest); 2) Differences in student learning outcomes using Quizizz interactive learning media in the initial measurement (Pretest) and final measurement (Posttest); 3) The difference in the learning outcomes of students who use kahoot interactive learning media and those who use Quizizz learning media in the final measurement (Posttest). The research method used is the Nonequivalent Control Group Design design experiment method. The results of the study show: 1) There are differences in the learning outcomes of students who use Kahoot interactive learning media in the initial measurement (Pretest) and final measurement (Posttest); 2) There are differences in the learning outcomes of students who use Quizizz interactive learning media in the initial measurement (Pretest) and final measurement (Posttest); 3) There is a difference in the learning outcomes of students who use Kahoot interactive learning media and those who use Quizizz learning media in the final measurement (Posttest).

Keywords: learning media, Kahoot, Quizizz, learning outcomes

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Talaga merupakan permasalahan yang harus segera diatasi. Rendahnya hasil belajar dilatarbelakangi oleh berbagai faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot dan media pembelajaran Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot pada pengukuran awal (Pretest) dan pengukuran akhir (Posttest); 2) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz pada pengukuran awal (Pretest) dan pengukuran akhir (Posttest); 3) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot dengan yang menggunakan media pembelajaran Quizizz pada pengukuran akhir (Posttest). Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen desain *Nonequivalent Control Group Desain*. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot pada pengukuran awal (Pretest) dan pengukuran akhir (Posttest); 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz pada pengukuran awal (Pretest) dan pengukuran akhir (Posttest); 3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot dengan yang menggunakan media pembelajaran Quizizz pada pengukuran akhir (Posttest).

Kata kunci: media pembelajaran, Kahoot, Quizizz, hasil belajar

Cara sitasi: Dhemalestari, E., Ilah., & Patonah, R. (2026). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Dengan Media Quizizz. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*. 7 (3), 1065-1070.

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar yang efektif dan efisien merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar, menurut Sudjana (dalam Motos dkk., 2022:4), adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya, yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, pada kenyataannya, tidak semua siswa mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Berdasarkan observasi awal wawancara dengan guru mata pelajaran mengungkapkan bahwa proses pembelajaran cenderung monoton karena hanya mengandalkan buku dan internet melalui ponsel, yang diduga memengaruhi pemahaman materi dan minat belajar siswa.

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS yang berjumlah 144 peserta didik belum maksimal. Hanya terdapat 5 orang atau 3,47% peserta didik yang sudah mencapai KKM dan 139 orang atau 96,53% peserta didik yang belum mencapai KKM. Presentase peserta didik yang belum tuntas disetiap kelas sangat tinggi bahkan diatas 90%.

Berangkat dari permasalahan yang dihadapi yaitu hasil belajar siswa, salah satu yang diduga dari kurangnya variasi media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa bisa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Rusman (2017:214) "Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran". Berdasarkan hal ini yang dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk bersemangat ketika pembelajaran berlangsung adalah media pembelajaran interaktif *Kahoot* dan *Quizizz*.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu media *Kahoot* dan *Quizizz*. Berdasarkan hal ini sependapat dengan Dwianto (dalam Jannah, dkk, 2020:110) "*Kahoot* merupakan aplikasi *learning games* yang digunakan untuk membuat *game* atau kuis interaktif". Menurut Purba (dalam Adwiyah, dkk, 2024:13244) "*Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan".

Penggunaan media *Kahoot* dan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena secara *real-time* siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung dalam waktu yang ditentukan sehingga proses pembelajaran berjalan lebih dinamis dan guru dapat segera menilai pemahaman siswa secara langsung. *Kahoot* juga mendorong partisipasi aktif dari semua siswa, termasuk siswa yang biasanya pasif dalam kelas menjadi aktif, sehingga hal tersebut pada akhirnya diduga dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut Christiyanda & Sylvia (dalam Afifah, dkk, 2023:65) "*Quizizz* merupakan sebuah media berbentuk aplikasi berbasis kuis yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh pengajar dalam membuat alat evaluasi".

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Kahoot* pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas eksperimen; 2) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas kontrol; 3) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Kahoot* dengan yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada pengukuran akhir (*Posttest*).

METODE PENELITIAN

Objek dalam penelitian ini terdiri dari media pembelajaran *Kahoot*, media *Quizizz*, dan hasil belajar, dengan menggunakan instrumen penelitian *pretest* dan *posttest*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis desainnya yaitu *NonequivalentControlGroupDesign*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS SMA N 1 Talaga yang berjumlah 4 kelas yaitu, X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3, dan X IPS 4 sebanyak 144 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposivesampling*. Menurut Sugiyono (2016: 85) alasan menggunakan *purposive sampling* karena sesuai untuk penelitian kuantitatif dan dengan pemilihan kriteria-kriteria tertentu agar sampel yang diambil sesuai dengan tujuan penelitian". Sampel dalam penelitian ini, diambil dua kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas X IPS 1 dan X IPS 3.

TEKNIS ANALISIS DATA**UJI INSTRUMEN**

1. Uji validitas
2. Uji reliabilitas
3. Uji indeks kesukaran soal
4. Uji daya pembeda.

UJI PRASYARAT STATISTIKA

1. Uji Homogenitas
2. Uji Normalitas

HASIL DAN PEMBAHASAN**Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Eksperimen****Tabel 1. Hasil Hitungan Uji T-Test Kelas Eksperimen**

Keterangan	Jumlah	Rata-rata	Standar Deviasi	Std. Error Mean	T-Test
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	36	75,83	11,802	1,967	7,60
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	36	94,44	9,085	1,514	

Berdasarkan hasil analisis data diatas merujuk bahwa hasil perhitungan t-test menunjukan hasil 7,60 dengan ttabel sebesar 1,67. Hasil ini diartikan bahwa perlakuan *Kahoot* berhasil dan dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Artinya ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *hahoot* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) dikelas eksperimen.

Data dari hasil observasi dikelas IPS 3 diketahui bahwa pengukuran awal diperoleh tertinggi sebesar 90,00; nilai terendah 50,00; dan nilai rata-rata 75,83. Sedangkan saat pengukuran akhir nilai yang paling tinggi 100,00; terendah 70,00; dan rata-rata 94,44 dari 36 peserta didik. Kategori N-Gain tinggi berjumlah 26 orang, 3 orang sedang, 5 orang rendah dan 2 orang yang mengalami penurunan. Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Kahoot* pada kedua pengukuran tersebut mengalami peningkatan. Perhitungan peningkatan tersebut dilihat dari N-Gain yaitu 0,68 dengan kategori sedang. Berdasarkan perhitungan tersebut bahwa terdapat adanya perbedaan peningkatan nilai dari hasil peserta didik.

Penggunaan *Kahoot* berhasil meningkatkan hasil belajar karena pada penggunaan media pembelajaran *Kahoot* siswa di kelas eksperimen sangat antusias dalam menggunakan aplikasi, terutama siswa yang gemar bermain *online*. Secara *real-time*, siswa berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat sehingga siswa berusaha menyimak materi pembelajaran dengan baik dan serius. Siswa juga memperhatikan penjelasan guru dan berusaha memahami setiap konsep yang disampaikan. Melalui upaya siswa menyimak dan memperhatikan pada akhirnya berhasil meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Amalina, dkk (2024:31) bahwa "*Kahoot* memberikan *real-time feedback* atau umpan balik langsung kepada peserta seperti skor dan peringkat mereka sehingga hal tersebut juga dapat meningkatkan daya saing siswa untuk berlomba-lomba mendapatkan hasil yang bagus".

Media pembelajaran *Kahoot* juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif. Siswa cenderung lebih fokus dalam mengikuti materi karena merasa tertantang dengan kuis yang disajikan secara interaktif, sehingga siswa berusaha memahami materi dengan lebih baik agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Suasana kompetitif yang sehat juga membuat siswa menjadi lebih percaya diri, berani bersaing secara positif, dan terlibat langsung dalam proses belajar. Dengan demikian, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan, karena siswa tidak hanya belajar untuk mendapatkan nilai, tetapi juga berusaha untuk menjadi yang terbaik. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauzi, dkk (2025:258) bahwa "*Kahoot* menggunakan elemen kompetitif yang mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cepat".

Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Kahoot* dapat dilakukan dengan merancang soal-soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memberikan variasi jenis soal agar siswa tetap tertarik dan termotivasi, serta memanfaatkan fitur diskusi setelah kuis untuk

mengulas jawaban dan memperkuat pemahaman. Selain itu, guru juga hendaknya memberikan umpan balik langsung, memanfaatkan *leaderboard* untuk mendorong semangat belajar, serta mengulang kuis sebagai bentuk penguatan materi. Melalui strategi yang tepat, *Kahoot* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyenangkan dan interaktif.

Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Kontrol

Tabel 2. Hasil Hitungan Uji T-Test Kelas Kontrol

Keterangan	Junmah	Rata-rara	Standar Deviasi	Std. Error Mean	T-Test
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	36	74,72	12,980	2,163	6,19
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	36	90,00	7,559	1,260	

Berdasarkan hasil analisis data diatas merujuk bahwa hasil perhitungan t-test menunjukkan hasil sebesar 6,19 dengan ttabel sebesar 1,67. Hasil ini diartikan bahwa perlakuan *Quizizz* berhasil dan dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Hasil ini diartikan bahwa perlakuan *Quizizz* berhasil dan dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Artinya ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *hahoot* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) dikelas kontrol.

Berdasarkan data hasil observasi pada kelas kontrol diketahui yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada *pretest* diperoleh angka tertinggi dengan nilai 90,00; sedangkan nilai terendahnya 30,00 dan rata-rata sebesar 74,72. Pengukuran akhir diraih nilai tertinggi 100,00; terendah sebesar 70,00; rata-rata nilai 90,00. Di kelas ini terdiri dari 13 siswa yang memiliki kategori N-Gain tinggi berjumlah 14 orang sedang, 5 orang rendah dan 5 siswa yang mengalami penurunan. Perhitungan peningkatan tersebut dilihat dari N-Gain yaitu 0,42 dengan kategori sedang. Perhitungan tersebut terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi.

Penggunaan *Quizizz* berhasil meningkatkan hasil belajar karena media pembelajaran *Quizizz* memberikan kesempatan kepada siswa di kelas kontrol untuk belajar secara mandiri. Pengerjaan soal *Quizizz* bersifat fleksibel, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sehingga siswa memahami materi secara lebih mendalam yang pada akhirnya berhasil meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Salsabila (dalam An Nur, dkk, 2024:9) bahwa “*Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran permainan pendidikan yang fleksibel”.

Media pembelajaran *Quizizz* tidak hanya memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam proses belajar, tetapi *Quizizz* juga menyediakan berbagai fitur pendukung seperti umpan balik instan dan pengulangan kuis yang membuat siswa lebih memahami materi karena siswa memperbaiki kesalahan secara mandiri. Selain itu *Quizizz* juga meningkatkan daya ingat terhadap materi yang telah dipelajari melalui pengulangan yang bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* efektif membantu siswa dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya berhasil meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Rafidah Ab. Rahman (dalam Pakudu dan Rizal, 2024:58) bahwa “*Quizizz* yaitu memberikan umpan balik instan, serta meningkatkan retensi informasi melalui pengulangan yang disesuaikan, semuanya menjadi landasan kuat bagi efektivitasnya”.

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih mandiri, fleksibel, serta memberikan umpan balik instan. Namun demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Quizizz* masih berada pada kategori sedang. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Quizizz* diantaranya dengan menyusun soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa, serta memberikan kesempatan untuk mengulang kuis secara mandiri agar pemahaman terhadap materi semakin mendalam dan kesulitan belajar dapat diatasi. Selain itu, fitur laporan hasil kuis dapat dimanfaatkan untuk memantau perkembangan belajar dan memberikan umpan balik yang tepat. Melalui pengkodisian suasana belajar yang mendukung kemandirian, fleksibilitas, dan pemberian umpan balik instan, *Quizizz* dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot* Dengan yang Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* Pada Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Tabel 3. Hasil Hitungan Uji T-Test Pengukuran Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Jumlah	Rata-rata	Standar Deviasi	Std. Error Mean	T-Test
Posttest Kelas Eksperimen	36	94,44	9,085	1,514	2,29
Posttest Kelas Kontrol	36	90,00	7,559	1,260	

Guna mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Kahoot* dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada pengukuran akhir dalam hal ini peneliti melakukan Uji t. Perhitungan ini diraih nilai thitung sebesar 2,29 dan ttabel 1,67 atau $2,29 > 1,67$ dengan demikian terdapat diketahui adanya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Kahoot* dan media pembelajaran *Quizizz* pada posttest. Dengan demikian dari rata-rata posttest 94,44 di kelas eksperimen dan 90,00 di kelas kontrol.

Dapat diketahui hasil perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Kahoot* pada akhir pengukuran ternyata memiliki angka rata-rata yang berbeda dengan media pembelajaran *Quizizz*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata ini diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Kahoot* pada posttest yaitu sebesar 94,44. Sementara itu, yang dicapai peserta didik setelah menggunakan media *Quizizz* pada posttest yaitu 90,00.

Dilihat dari nilai rata-rata pengukuran akhir, peneliti membuktikan dengan perhitungan Uji t yang menghasilkan thitung yaitu 2,29 dengan derajat kebebasan 67 dan taraf signifikan dengan angka 0,05 diperoleh nilai ttabel sebesar 1,67. Kesimpulannya bahwa thitung $>$ ttabel atau $2,29 > 1,67$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara media pembelajaran interaktif *Kahoot* dan media pembelajaran *Quizizz* pada test akhir.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang penulis sajikan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot* pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas eksperimen.
- 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas kontrol.
- 3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dengan yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada pengukuran akhir (*Posttest*).

REKOMENDASI

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi berupa bahan kajian yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti maupun sebagai praktisi selanjutnya, sehingga penelitian ini bisa dilanjutkan untuk penelitian-penelitian yang akan datang serta dapat memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan bagi semua yang membaca karya ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada kepala SMAN 1 Talaga yang sudah berkenan memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan Ibu Erni Sartika Dewi S. Pd. guru mata pelajaran ekonomi yang telah membantu dan membimbing dalam jalannya penelitian.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF DALAM PROSES PENULISAN

Selama proses penulisan manuskrip ini, penulis menggunakan ChatGPT untuk membantu penyempurnaan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Penulis telah meninjau dan menyunting seluruh konten yang dihasilkan oleh alat tersebut serta bertanggung jawab sepenuhnya atas isi artikel yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adwiyah, Rana, Siti, Rabiatal, dkk. 2024. Efektifitas Penggunaan *Quizizz* Dan *Kahoot* Sebagai Media Penilaian di SMPN 3 Warungkiara Satu Atap. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. (Online), volume 7, No.4. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/34590>, diakses 14 Januari 2025
- Afifah, Dwi, Nur, dan Hasanudin, Cahyo. 2023. Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis di Perguruan Tinggi. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*. (Online), Volume 2, No.1. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JR/article/view/3306>, diakses 12 Januari 2025
- Amalia, Intan, dkk. 2023. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangsa Terhadap

- Daerah Tempat Tinggalku. *Jurnal Basicedu*. (Online), Jilid 16, No. 1 <https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/23737>, diakses 29 April 2025
- An-Nur, Aisyah, Ratu, dkk. 2024. Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis Quizizz Pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. (Online), Jilid 2, No.5 <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/1312>, diakses 13 Januari 2025
- Jannah, dkk. 2020. Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *Higher Order Thinking Skills* Berbantuan Aplikasi "Kahoot!" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. (Online), vol.8, No.1. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8172>, diakses 13 Januari 2025
- Pakudu, Rizal. 2024. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Quizizz. *Journal of Education and Culture* (Online), Jilid 4, No. 1 <https://journals.ubmg.ac.id/index.php/JEaC/article/download/1269/500/>, diakses 11 Juni 2025.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.