

# ANALISA EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI PERMAINAN KUIS INTERAKTIF “QUIZZIZ” DALAM PENGAJARAN MANDARIN DI SD NATION STAR ACADEMY SURABAYA

Gabriel Angela Sulaiman<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa, Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin  
Universitas Widya Kartika

## Abstrak

*Pada bulan Maret 2020, dunia digemparkan oleh kabar tersebarnya virus COVID-19. Dikarenakan pandemi, seluruh kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara online. Tentunya pengajaran online berbeda dengan pengajaran tatap muka. Dalam pembelajaran online, ada banyak aplikasi dan alat bantu pengajaran baru yang dapat digunakan agar kelas tetap menjadi atraktif, salah satunya dengan menggunakan aplikasi permainan kuis Quizziz. Penggunaan aplikasi permainan kuis Quizziz berhasil meningkatkan atraktivitas kelas. Namun, dikarenakan kendala yang ada pada saat pembelajaran online, efektivitas penggunaan Quizziz untuk meningkatkan kemampuan bahasa Mandarin komprehensif siswa rendah.*

**Kata kunci :** *efektivitas, pengajaran online.*

## Abstract

*[Title: Effectiveness Analysis of using “QUIZZIZ” Interactive Quiz Game Application in Mandarin Teaching in Nation Star Academy Surabaya Elementary School] March 2020, the world is shaken by the news of COVID-19. Due to pandemic, education has changed dramatically, with the distinctive rise of e-learning, whereby teaching is undertaken remotely and on digital platforms. The sensation of teaching online and offline absolutely differs from each other. There are many new tools and applications in order to make the class attractive, using game based quiz application Quizziz is one of them. The usage of game based quiz application Quizziz succeeded to increase class attractivity. But due to circumstances and several obstacles, efectivity of using Quizziz in order to increase Chinese language comprehensive skills is low.*

**Keywords :** *Effectiveness, online teaching.*

## 1. PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020 bulan Maret, dunia digemparkan oleh berita pandemi global COVID-19. Dikarenakan pandemi, semua kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan secara online. Perkembangan teknologi semakin pesat, mau tidak mau masyarakat harus beradaptasi dengan teknologi baru agar bisa mengikuti zaman dan bertahan. Dunia pendidikan pun tidak terkecuali. Ada banyak sekali pembaharuan terhadap perkembangan teknologi pada ilmu pengetahuan dan pendidikan. Media pembelajaran menggunakan

teknologi digital, disebut dengan e-learning. E-learning adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi yang dapat digunakan oleh pengajar dan peserta didik. Namun, ada beberapa kelemahan yang ada dalam e-learning. (Dermawan, 2020) mengemukakan bahwa sebanyak 22 siswa dari 50 responden tidak setuju dengan pernyataan bahwa mereka dapat lebih dapat fokus terhadap pelajaran e-learning karena berada didalam rumah sendiri. Sebanyak 33 siswa setuju dengan pernyataan apabila e-learning membuat siswa menjadi lebih pasif dalam mengikuti interaksi kelas. Ketika proses pembelajaran online berlangsung, tidak jarang peserta didik

---

\*) Penulis Korespondensi.

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

merasa jenuh, bosan, kehilangan fokus atau konsentrasi, sehingga membuat peserta didik menjadi pasif. Seorang pengajar harus memiliki kemampuan dan kreativitas lebih dalam mengajar. Salah satu cara pengajar dapat meningkatkan atraktifitas pembelajaran online dapat menggunakan media teknologi. Bentuk aplikasi E-learning ada bermacam-macam, salah satunya adalah aplikasi E-learning berbentuk permainan kuis. Quizziz merupakan sebuah aplikasi kuis online yang dapat digunakan multiplayer. Quizziz dapat diakses melalui web, atau dapat juga diakses dengan mengunduh aplikasi mobile Quizziz dalam smartphone. Penggunaan Quizziz sangat mudah dan praktis, sehingga dapat digunakan sebagai test, tugas atau kuis dalam pembelajaran. Dalam menggunakan Quizziz, pengajar dapat membuat kuis dengan jangka waktu jawab yang dapat ditentukan, disertai dengan gambar, suara, atau unduhan lainnya. Pada saat peserta didik menggunakan Quizziz bersamaan didalam suatu kelas, akan ada sistem berbasis ranking, yang ditentukan oleh ketepatan jawaban dan kecepatan dalam mengerjakan Quizziz yang sudah disebar oleh pengajar. Salah satu keunggulan dari sistem ranking ini dapat merangsang independensi dan kekompakitan antar siswa, didukung oleh kesimpulan dari (Kusuma, 2019) dan (Alf Inge Wang, 2016) dalam eksperimen. Penggunaan Quizziz dalam proses pembelajaran diharapkan dapat lebih merangsang dan memotivasi dan meningkatkan konsentrasi peserta didik lebih dalam pembelajaran. Maka dari itu, penulis ingin meneliti keefektifitasan penggunaan aplikasi permainan kuis interaktif “Quizziz” dalam pengajaran bahasa mandarin.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : (1) Bagaimana keefektifitasan penggunaan media aplikasi berbasis permainan kuis dalam pembelajaran e-learning Bahasa Mandarin untuk meningkatkan kemampuan komprehensif bahasa Mandarin siswa? (2) Bagaimana respon dari siswa-siswi mengenai penggunaan media aplikasi berbasis permainan kuis dalam pembelajaran e-learning?

Menurut Rohmawati dalam jurnal Efektivitas Pembelajaran (2015), efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dilihat dari aktivitas selama pembelajaran, respon, dan penguasaan konsep. Rohmawati juga menyatakan efektivitas instruksional tergantung pada lima faktor sifat, kemampuan untuk memahami intruksi, ketekunan, kesempatan, kualitas intruksi. Dengan mengetahui beberapa indikator tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat sikap dan kemauan dalam diri anak untuk belajar, kesiapan diri anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran, serta mutu dari materi yang disampaikan. Jika kelima indikator tersebut tidak terpenuhi maka kegiatan belajar mengajar anak tidak dapat berjalan dengan baik. Menurut Firman Desyana dalam Efektivitas Penggunaan Media Kahoot Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus Dan Cosinus Di Kelas X Mipa 4 SMA STELLA DUCE 1 (2019) keefektifitasan kegiatan pembelajaran ditandai dengan adanya: 1) Berhasil menghantarkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. 2) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan peserta didik secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional. 3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2021) “Kuis berarti acara hiburan dalam radio atau televise yang berupa perlombaan adu cepat menjawab pertanyaan, cepat tepat, cerdas cermat”. Di beberapa Negara, kuis merupakan permainan singkat yang digunakan dalam bidang pendidikan dan mirip dengan mengukur pertumbuhan dalam pengetahuan, kemampuan dan keterampilan. Kuis biasanya mencetak poin dan banyak kuis yang dirancang untuk menentukan pemenang dan sekelompok peserta, biasanya peserta dengan skor tertinggi.

Quizziz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dan online, yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, kuis, maupun diskusi. Aplikasi Quizziz sendiri dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan gawai dan dapat diakses melalui website [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com). Quizizz telah ada sejak tahun 2015 dan merupakan sebuah permainan kuis multiplayer yang dapat digunakan peserta didik di dalam maupun di luar kelas.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk melakukan pengumpulan data, analisis data dan menarik kesimpulan. Data kualitatif yang diperoleh akan dideskripsikan sesuai teknik analisis data yang ada. Menurut Darmawan (2020) Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata lisan dari orang-orang yang perilakunya dapat diamati oleh peneliti. Peneliti akan menggunakan penelitian eksperimen dalam meneliti.

Bentuk data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

### Data kualitatif :

1. Data respon siswa yang diberikan aplikasi permainan kuis yang berbentuk skala likert dimana akan dikonversi sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Skala	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
N (Netral)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Pada kuisioner penelitian yang ada terdapat 8 pernyataan dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Dari keterangan yang ada maka diketahui jumlah skor tertinggi adalah 40 (5x8) dan jumlah skor terendah adalah 8 (1x8). Dalam menentukan jarak interval tiap jenjang dapat menggunakan rumus sebagai berikut (Widoyoko, 2015, p. 110) :

$$\text{Jarak interval} = (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) / (\text{jumlah kelas interval})$$

Dari rumus untuk mencari jarak interval yang ada, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Jarak interval} = (40 - 8) / 5 = 6$$

Dari perhitungan untuk mencari jarak interval di atas, maka dapat dikelompokkan ke dalam kategori sebagai berikut:

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Dari rumus untuk mencari jarak interval yang ada, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Jarak interval} = (40 - 8) / 5 = 6$$

Dari perhitungan untuk mencari jarak interval di atas, maka dapat dikelompokkan ke dalam kategori sebagai berikut :

Tabel 2. Kategori

Skor peserta didik	Kategori
34-40	Sangat baik
27-33	Baik
20-26	Cukup Baik
8-19	Kurang Baik

### Data kuantitatif :

1. Data hasil kelas yang mengikuti pelajaran dengan aplikasi permainan kuis dan tanpa aplikasi permainan kuis. Penulis memberikan pre-test di awal eksperimen, dan post-test di akhir eksperimen kepada kedua kelas (kelas kontrol dan eksperimen). Setelah itu nilai yang sudah diperoleh akan dikonversi sebagai berikut :

Tabel 3. Interval Skor

Interval Skor (%)	Nilai
≥ 44	40
45-54	50
55-64	60
65-74	70
75-84	80
85-94	90
95-100	100

Selanjutnya setelah perolehan nilai diakumulasi akan dikelompokkan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4. Nilai Kriteria

Nilai Perolehan				Kriteria
≥ 80	≥ 70	≥ 60	≥ 50	
≥75%				Sangat Tinggi
<75%	≥ 75%			Tinggi
	<75%	≥ 65%		Cukup
		<65%	≥ 65%	Rendah
			<65%	Sangat Rendah

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang memperoleh nilai } x}{\text{Jumlah siswa yang tuntas mengikuti stimulus penuh}} \times 100$$

## PROSEDUR PELAKSANAAN PENELITIAN

Pertama-tama akan diadakan pre-test terhadap kedua kelas, setelah itu penentuan kelas kontrol dan eksperimen, dan selanjutnya pemberian stimulus sebanyak 3 kali, dan tahap terakhir adalah post-test.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN ANALISA HASIL Pengerjaan Soal

Penggunaan permainan aplikasi Quizziz tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap nilai Bahasa Mandarin komprehensif siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil dari rata-rata hasil pre-test dengan nilai 63.5 hanya memiliki perbedaan 2.8 poin dengan rata-rata hasil post-test dengan nilai 66. Dari tabel kriteria efektivitas, dapat diketahui bahwa : Ada sebanyak 71% siswa dalam kelas eksperimen yang mendapat nilai lebih dari 60, dan mendapatkan kriteria efektivitas yang cukup. Ada sebanyak 77% siswa dalam kelas kontrol yang mendapatkan nilai lebih dari 50, dan mendapatkan kriteria efektivitas yang rendah. Ada sebanyak 63% siswa dalam kelas kontrol yang mendapatkan nilai lebih dari 50, dan mendapatkan kriteria efektivitas yang rendah. Ada sebanyak 100% siswa dalam kelas kontrol yang mendapatkan nilai lebih dari 40, dan mendapatkan kriteria efektivitas yang rendah. Efektivitas pre-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Efektivitas post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan data dari rangkaian kegiatan eksperimen, analisa hasil pengerjaan soal kelas eksperimen dan kontrol, kriteria efektivitas, dapat menjawab rumusan masalah pertama : Efektivitas penggunaan Quizziz untuk meningkatkan kemampuan bahasa Mandarin komprehensif siswa SD NSA Kelas 4 rendah. Efektivitas kelas eksperimen yang mengalami penurunan dapat disebabkan oleh keterbatasan waktu dalam pembelajaran, waktu yang tersedia untuk setiap pembelajaran bahasa Mandarin adalah 40 menit, tetapi waktu tersebut masih

tidak dapat digunakan secara maksimal dikarenakan terpotong oleh absensi siswa, menunggu siswa untuk masuk kedalam zoom. Dikarenakan pembelajaran dilakukan secara online, dalam proses belajar mengajar seringkali koneksi internet siswa tidak lancar, sehingga menghambat proses belajar siswa, sedangkan untuk terlaksananya pemberian aplikasi permainan Quizziz membutuhkan waktu 10 menit. Selain itu, faktor perubahan pengajar juga berdampak dalam keefektivitasan penggunaan Quizziz untuk meningkatkan kemampuan bahasa Mandarin komprehensif siswa. Beberapa siswa nampak masih belum terbiasa dalam pengajaran dengan pengajar baru.

### **ANALISA HASIL KUISIONER TERHADAP QUIZZIZ**

Dari hasil kuisisioner yang dibagikan, dapat diketahui bahwa sebanyak 17 (65.4%) siswa-siswi sangat setuju dengan pernyataan bahwa Quizziz membuat kelas menjadi atraktif. Sebanyak 6 (23.1%) setuju, dan sebanyak 3 (11.5%) siswa netral. Dalam daya saing, sebanyak 12 (46.2%) sangat setuju, dan sebanyak 8 (30.8%) setuju, dan 4 (15.4%) siswa merasa netral, sebanyak 1 siswa tidak setuju, dan 1 siswa sangat tidak setuju. Dalam keindependensian, 16 (61.5%) siswa sangat setuju dengan pernyataan ingin mengerjakan Quizziz sendiri tanpa bantuan, 8 (30.8%) siswa setuju, dan sebanyak 2 (7.7%) siswa netral. Dalam membantu mengingat pelajaran yang disampaikan, 14 siswa (53.8%) sangat setuju, 6 siswa (23.1%) setuju, dan sebanyak 6 (23.1%) siswa netral.

Dengan perolehan hasil 65% sangat baik, dan 34% baik, maka dapat menjawab rumusan masalah ke-2, respon yang didapat dari siswa mengenai aplikasi permainan kuis Quizziz adalah positif.

Tabel 5 Hasil Perolehan Respon Quizziz

Jumlah Peserta didik	Interval	Kategori
17 (65%)	25-21	Sangat baik
9 (34%)	20-16	Baik
0	15-11	Cukup Baik
0	10-4	Kurang Baik

### **HASIL KUISIONER TERHADAP GURU**

Dari hasil kuisisioner yang dibagikan, dapat diketahui bahwa 12 (46.2%) siswa sangat setuju dengan pernyataan mengenai kejelasan pengajaran guru, 8 (30.8%) setuju, dan 6 (23.1%) siswa netral. Sebanyak 9 (34.6%) siswa sangat setuju dengan pernyataan guru yang mengajar cukup jelas dalam menjelaskan pelajaran. Sebanyak 9 (34.6%) siswa setuju, dan sebanyak 8 (30.8%) siswa netral.

### **HASIL KUISIONER TERHADAP SARANA**

Dari hasil kuisisioner yang dibagikan, dapat diketahui bahwa sebanyak 9 (34.6%) siswa sangat setuju dengan pernyataan koneksi internet yang tidak ada gangguan, sebanyak 6 (23.1%) setuju, sebanyak 9 (34.6%) netral. Seorang siswa (3.8%) tidak setuju, dan seorang siswa (3.8%) sangat tidak setuju.

### **PEMBAHASAN**

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat diketahui apabila keefektivitasan penggunaan permainan kuis Quizziz dalam pembelajaran online untuk meningkatkan kemampuan komprehensif siswa dalam bahasa Mandarin rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel perhitungan efektivitas. Faktor utama dari rendahnya efektivitas adalah koneksi internet, karena dalam pembelajaran online, hal utama yang sangat penting adalah koneksi internet. Hal ini dapat dilihat dari angket yang dibagikan, hanya ada 34.6% siswa yang sangat setuju terhadap pernyataan bahwa koneksi

internet tidak ada gangguan, dari 8 pernyataan dari angket, hanya 1 pernyataan ini saja yang tidak terlalu banyak mendapatkan respon positif. Faktor kedua adalah keterbatasan waktu dalam belajar mengajar. Di setiap proses belajar mengajar, tersedia waktu selama 40 menit. Namun, 40 menit yang tersedia tidak dapat digunakan sepenuhnya, pengajar masih harus menunggu siswa masuk kedalam zoom dan mengabsen siswa, sedangkan untuk terlaksananya penggunaan aplikasi permainan Quizziz dibutuhkan waktu kurang lebih 10 menit. Hal ini juga membuat pengajar terkadang tidak tuntas dalam mengajar target pembelajaran. Akan lebih baik jika saat menggunakan aplikasi permainan Quizziz ada waktu tambahan yang tersedia. Faktor ketiga adalah faktor guru, dalam penelitian ini, peneliti menggantikan guru tetap dari awal pre-test, ketiga eksperimen, dan akhir post-test. Peneliti menemukan jika siswa masih belum terbiasa dengan pengajar baru. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil angket yang dibagikan dengan pernyataan mengenai guru. Ada sebanyak 6 respon netral terhadap pernyataan guru yang mengajar cukup jelas, dan 8 respon netral terhadap pernyataan bahwa siswa mengerti dengan apa yang sudah diajarkan guru. Dari 8 pernyataan, pernyataan tentang guru mendapatkan banyak respon netral ke dua setelah pernyataan mengenai koneksi internet.

Melihat dari tabel hasil pengerjaan kuis, dimana masih ada 6 siswa (43%) dari 14 siswa yang tuntas dalam mengikuti eksperimen mengalami peningkatan dan hanya 3 siswa (21%) dari 14 siswa yang tuntas dalam mengikuti eksperimen mengalami penurunan dalam nilai, efektivitas penggunaan aplikasi kuis Quizziz masih dapat memungkinkan meningkatkan kemampuan bahasa Mandarin komprehensif siswa dengan waktu belajar mengajar ditambahkan, dan koneksi internet yang stabil. Hasil dari kuis mengenai Quizziz memperoleh hasil 65% sangat baik dan 35% sangat baik. Melihat dari respon yang diberikan siswa positif, maka penggunaan

Quizziz untuk meningkatkan atraktivitas kelas baik.

#### 4. KESIMPULAN

**Kesimpulan :** Hasil pembelajaran bahasa Mandarin komprehensif siswa NSA kelas 4 cukup. Berdasarkan hasil dari efektivitas dan respon dari angket, dengan hasil efektifitas meningkatkan kemampuan komprehensif siswa rendah, namun mendapatkan respon angket yang positif, maka dari itu permainan aplikasi Quizziz dapat digunakan untuk meningkatkan atraktivitas kelas dalam pembelajaran online, dan masih dapat memungkinkan meningkatkan kemampuan komprehensif siswa dengan catatan jangka waktu belajar mengajar diberikan lebih, dan koneksi internet yang harus diperhatikan.

#### Daftar Pustaka

- Alf Inge Wang, M. a. (2016). The Effect of Digitizing and Gamifying Quizzing in Classrooms. Norwegian University of Science and Technology, Trondheim, Norway, 6. Retrieved December 20, 2020, from [https://www.researchgate.net/publication/309292274\\_The\\_Effect\\_of\\_Digitizing\\_and\\_Gamifying\\_Quizzing\\_in\\_Classrooms](https://www.researchgate.net/publication/309292274_The_Effect_of_Digitizing_and_Gamifying_Quizzing_in_Classrooms)
- Alqahtani, M. (2015). The Importance Of Vocabulary In Language. International Journal of Teaching and Education, 2. Retrieved from <https://www.iises.net/international-journal-of-teaching-education/publication-detail-213?download=2>
- Dara Yusnida, A. M. (2017). A Study Of Teaching Listening. ENGLISH EDUCATION JOURNAL (EEJ), 8(4), 439-456, 5. Retrieved Februari 5, 2021, from <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/EEJ/article/download/9204/7212>
- Dermawan, T. S. (2020). Analisis Tingkat Ketertarikan Penggunaan E-Learning. 7-9. Retrieved January 7, 2021

- Desyana, L. V. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Kahoot Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus Dan Cosinus Di Kelas X Mipa 4 SMA STELLA DUCE 1. 65-71, 93-95. Retrieved Januari 3, 2021, from <http://repository.usd.ac.id/35394/>
- Faizun Noor, R. (2015). Hubungan Antara Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Pada Siswa Kelas IV SD SEGUGUS KARANGMOJO III GUNUNGKIDUL. 11-12. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/14021/>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2021, Februari 2). Retrieved from KBBI: <https://kbbi.web.id/kuis-2>
- Kusuma, Y. A. (2019/2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Online Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA SMA MASEHI KUDUS. 26-31. Retrieved December 26, 2020, from [https://repository.usd.ac.id/37682/2/161424005\\_full.pdf](https://repository.usd.ac.id/37682/2/161424005_full.pdf)
- Lianawati, F. (n.d.). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Melalui Metode Total Physical Response di SD Negeri 03 Jaten Karanganyar. 24-26. Retrieved February 9, 2021, from <https://core.ac.uk/download/pdf/12349653.pdf?repositoryId=478>
- Luaran\*, J. @. (2013). A study on the student's perspective on the effectiveness of using e-learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 140-141. Retrieved Januari 3, 2021, from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042814014451/pdf?md5=31dc256a1047b49f273889d12ef96800&pid=1-s2.0-S1877042814014451-main.pdf>
- Quizizz. (n.d.). Retrieved Januari 3, 2021, from <https://quizizz.zendesk.com/hc/en-us/articles/203610052-What-is-Quizizz->
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2-6. Retrieved January 3, 2021, from <https://media.neliti.com/media/publications/118596-ID-efektivitas-pembelajaran.pdf>