

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Pragmatik Pada Mahasiswa Sastra Indonesia

Siti Fitriah¹, Yoga Mestika Putra², Aprilia Kartika Putri³, Ulil Amri⁴, Anggi Triandana⁵
sitifitriah@unja.ac.id, yogamestika@unja.ac.id, apriliakp@unja.ac.id,
ulil.ludostrait@unja.ac.id, anggitriandana@unja.ac.id

^{1,2,3,4,5}Program Studi Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk mensosialisasikan penggunaan aplikasi Quizizz kepada mahasiswa sastra Indonesia sebagai media evaluasi pembelajaran mata kuliah pragmatik. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bentuk terobosan dalam proses pembelajaran agar tidak cenderung monoton. Evaluasi pembelajaran merupakan hal yang cukup krusial karena sifatnya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah dipaparkan maupun didiskusikan bersama. Sehingga salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz dalam proses evaluasi. Target peserta dalam kegiatan ini adalah seluruh mahasiswa Sastra Indonesia yang memprogram mata kuliah pragmatik pada semester genap tahun akademik 2022/2023. Metode pelaksanaan kegiatan digolongkan menjadi dua tahap yaitu tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Di dalam tahap pelaksanaan, diaplikasikan dua metode yaitu metode ceramah guna memaparkan materi cara penggunaan aplikasi Quizizz, dan metode tanya jawab guna mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terkait pemaparan materi Quizizz. Kemudian, dilanjutkan dengan praktik langsung penggunaan aplikasi Quizizz dengan menggunakan gadget masing-masing. Hasil kegiatan ini mendapatkan antusiasme dari mahasiswa yang dapat dilihat dari presentase nilai rata-rata kelas R001 sebesar 84 %, dan kelas R002 sebesar 80%.

Kata Kunci: Quizizz, Evaluasi, Pembelajaran, Pragmatik

Pendahuluan

Pragmatik merupakan salah satu mata kuliah yang ditawarkan di Program Studi Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Mata kuliah ini ditawarkan pada semester genap dan baru bisa diprogram oleh mahasiswa Sastra Indonesia ketika memasuki semester enam. Pragmatik merupakan kajian tentang penggunaan bahasa (Levinson, 1983:5). Yang mana kajian ini lebih menitikberatkan pada maksud penutur dan mitra tutur. Ruang lingkup kajian pragmatik sangat luas dan memiliki banyak peminat sejak ilmu tersebut disebarluaskan di Indonesia, tepatnya pada tahun 1990 an oleh pakar linguistik yang bernama A. Gunarwan dan B. Kuswanti Purwo. Perkembangan ilmu pragmatik di Indonesia mengalami ketertinggalan kurang lebih 10 tahun lamanya sejak ilmu ini di rintis pertama kali di dunia barat pada tahun 1960 an oleh John Langshaw Austin, atau yang biasa dikenal dengan J.L. Austin. Kemudian, kajian tersebut dikembangkan lebih dalam oleh ahli-ahli pragmatik lainnya

yang saat ini cukup terkenal di kalangan mahasiswa Sastra Indonesia, yaitu: Searle, Gorge Yule, Brown & Lavinson, Curse, Paul Grice, Leech dan lain sebagainya.

Pragmatik merupakan mata kuliah wajib di Program Studi Sastra Indonesia Universitas Jambi yang memiliki manfaat bagi para pembelajarnya. Bagi mahasiswa Sastra Indonesia, mempelajari ilmu pragmatik dapat memudahkan untuk menguasai bahasa asing, karena tidak hanya sekedar fokus mempelajari struktur kalimat maupun menghafal kosakata bahasa asing tersebut, melainkan memiliki kesadaran diri untuk mengetahui bagaimana bahasa tersebut digunakan oleh *native speaker*. Salah seorang ahli pragmatik, Gorge Yule, membagikan pengalamannya di dalam bukunya yang berjudul *Pragmatics* ketika ia berkunjung ke negara Arab. Di dalam bukunya tersebut, ia bercerita bahwa pertama kali berkunjung di negara Arab, ia mengalami gegar budaya ketika penduduk asli menanyakan kabarnya dan kemudian ia menjawab bahwa ia dalam keadaan sehat dan baik-baik saja. Namun, di lain kesempatan Yule menanyakan pertanyaan serupa kepada penduduk asli tersebut “bagaimana kabarmu” dan kemudian dijawab dengan “alhamdulillah” atau segala puji bagi Allah. Mendengar jawaban tersebut, ia merasa ada perbedaan konsep dalam menjawab pertanyaan “bagaimana kabarmu”. Yule menjawab pertanyaan tersebut untuk merujuk pada kesehataannya, sedangkan si penduduk asli menjawabnya untuk merujuk pada perasaan syukurnya kepada Allah swt dengan mengucapkan “Alhamdulillah” (Yule, 1986:5). Pada dasarnya jawaban yang diberikan oleh Gorge Yule tersebut tidaklah salah, namun dalam pandangan pragmatik menunjukkan bahwa ia termasuk orang asing atau *outsider* yang tidak mengerti penggunaan bahasa sesuai kebiasaan orang Arab.

Di samping itu, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa sastra Indonesia pada mata kuliah pragmatik maka diperlukan sebuah evaluasi. Evaluasi yang kerap dilakukan biasanya hanya berbentuk tanya jawab antara dosen dan mahasiswa, sehingga diperlukan sebuah terobosan baru dengan memanfaatkan aplikasi digital yang saat ini cukup populer di dunia pendidikan, yaitu aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar. Aplikasi Quizizz sudah banyak digunakan oleh civitas akademika untuk mewarnai proses pembelajarannya, sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Paramdhika dan Abadi (2023) yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz ini sangat membantu proses pembelajaran. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat memotivasi siswa-siswi kelas 9H SMPN 10 Malang. Hal tersebut dinyatakan dari hasil penyebaran angket bahwa sebesar 53,34% siswa-siswi lebih semangat belajar dengan menggunakan Quizizz. Meskipun demikian, nilai rata-rata yang didapatkan dari hasil ulangan harian siswa-siswi masih di bawah nilai KKM. Penelitian selanjutnya juga telah dilakukan oleh Salsabila, dkk (2020) yang turut serta mengkaji penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran selama masa pandemi Covid 19. Begitupula penelitian yang telah dilakukan oleh Sari dan Yarza (2021) yang memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan wordwall bagi guru di Sdit Al-Kahfi.

Di samping sebagai media pembelajaran yang telah diuraikan pada penelitian terdahulu, Quizizz juga dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran guna mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Sehingga aplikasi ini cukup berguna bagi guru maupun dosen dalam menilai pemahaman peserta didik terhadap mata kuliah yang diampu. Meskipun demikian, dalam proses evaluasi pembelajaran, tidak hanya dosen saja yang dituntut untuk memahami cara kinerja aplikasi Quizizz, melainkan mahasiswa juga harus mampu menggunakannya secara seksama agar proses evaluasi pembelajaran dapat berjalan lancar. Oleh karena itu, sebelum proses evaluasi pembelajaran berbasis digital ini dilaksanakan maka diperlukan sosialisasi terlebih dahulu kepada para mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Sehingga tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pengetahuan bagaimana cara pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi mata kuliah Pragmatik pada mahasiswa di Program Studi Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Metode

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 9 sampai dengan 10 Maret 2023 dengan peserta yang berbeda. Peserta yang mengikuti kegiatan ini dikhususkan hanya pada mahasiswa yang mengampu mata kuliah pragmatik yaitu angkatan 2020 yang terdiri dari R001 sebanyak 16 mahasiswa dan R002 sebanyak 25 mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring di salah satu ruang kelas Program Studi Sastra Indonesia Jurusan Sejarah Seni dan Arkeologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari dua tahap, yaitu: tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan.

1. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan observasi awal terkait permasalahan pembelajaran yang penting untuk segera diselesaikan. Setelah diskusi dengan rekan kerja dan mahasiswa yang menjadi target kegiatan pengabdian ini, maka munculah kesimpulan bahwa permasalahan yang perlu segera dibenahi adalah terkait proses evaluasi pembelajaran. Selanjutnya yaitu mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang nantinya digunakan sebagai kuiz untuk mengevaluasi hasil pembelajaran mata kuliah pragmatik. Pertanyaan disusun secara langsung di aplikasi Quizizz dalam bentuk pilihan ganda dan esai.

2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk sosialisasi kepada para mahasiswa terkait penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran mata kuliah pragmatik. Adapun metode yang digunakan pada tahap pelaksanaan ini terdiri dari dua hal yaitu metode ceramah dan metode tanya jawab.

a. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan penyampaian materi secara luring (Sanjaya, 2006:147). Hal ini sejalan dengan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini bahwa diperlukan penyampaian materi terlebih dahulu untuk memberikan informasi kepada

para peserta kegiatan terkait apa itu aplikasi Quizizz serta bagaimana penggunaannya sebagai media evaluasi mata kuliah Pragmatik.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta kegiatan terkait pengaplikasian atau penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran mata kuliah pragmatik. Sehingga terjadi timbal balik antar peserta dengan pemateri.

Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi media pembelajaran yang saat ini cukup populer di dunia pendidikan. Sistem kinerjanya yang mudah dipahami, membuat aplikasi ini banyak peminatnya. Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui situs <https://quizizz.com/>. Selain terkenal dengan kuis interaktifnya sebagai media pembelajaran, aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Berikut ini penjabaran terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Pragmatik Pada Mahasiswa Sastra Indonesia” dengan dua tahap kegiatan yang meliputi tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan.

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara sistematis. Di mulai dari pengumpulan informasi dengan melibatkan rekan kerja dan mahasiswa untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran yang perlu dibenahi. Kemudian, dilanjutkan dengan persiapan kuis yang berisi 7 pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda dan esai yang dibuat melalui aplikasi Quizizz. Berikut ini adalah susunan pertanyaan yang digunakan sebagai sarana evaluasi mata kuliah pragmatik pada lembar pertanyaan Quizizz.

Gambar 1. Pertanyaan Evaluasi

Quizizz

Evaluasi Kelas Pragmatik
7 Pertanyaan

NAMA : _____
KELAS : _____
TANGGAL : _____

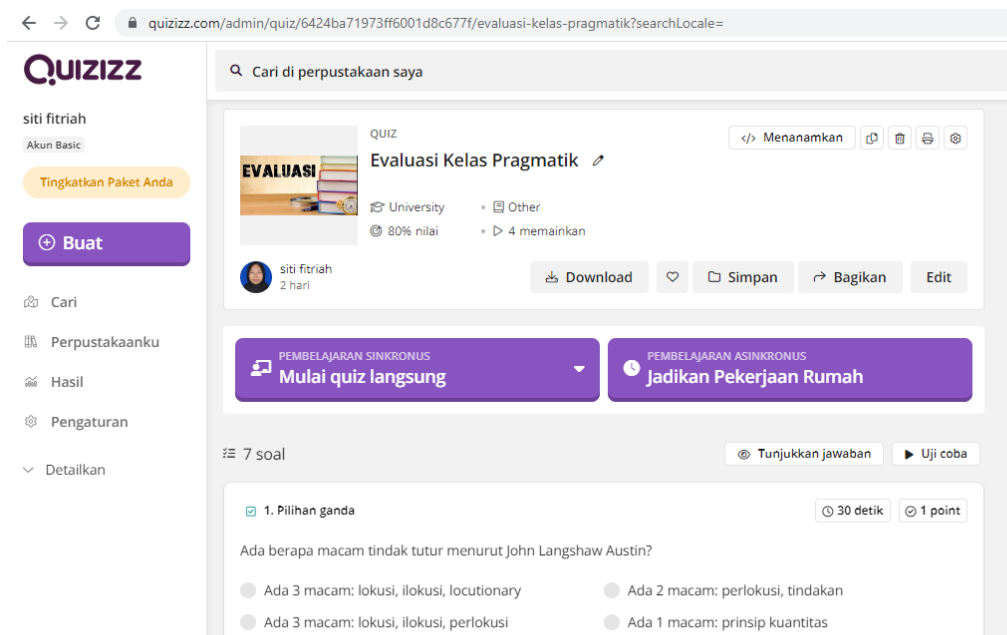
1. Ada berapa macam tindak tutur menurut John Langshaw Austin?

A Ada 1 macam: prinsip kuantitas B Ada 3 macam: lokusi, ilokusi, perlokusi
 C Ada 3 macam: lokusi, ilokusi, locutionary D Ada 2 macam: perlokusi, tindakan

2. Analisis kalimat berikut dengan ketiga macam tindak tutur milik Austin!
"sebagai seorang muslim, kita wajib menjalankan ibadah puasa"



Gambar 2. Tampilan Pertanyaan di Dalam Aplikasi Quizizz

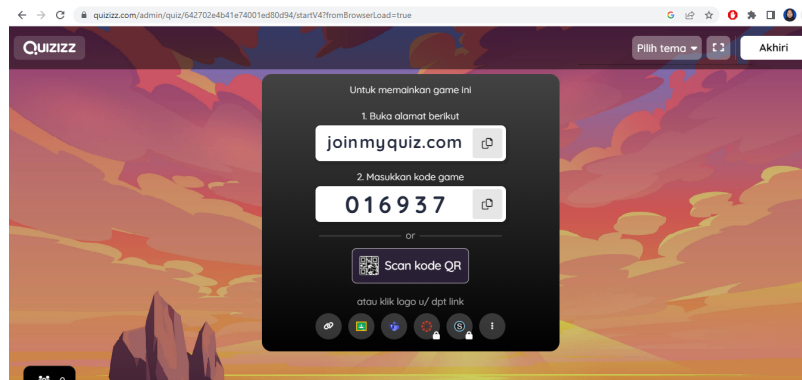


2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari, tepatnya pada tanggal 9 dan 10 Maret 2023. Pada hari pertama, kegiatan sosialisasi dilaksanakan dengan 16 mahasiswa angkatan 2020 yang termasuk dalam kategori R001. Kemudian pada hari kedua kegiatan sosialisasi dilaksanakan dengan 25 mahasiswa angkatan 2020 yang termasuk dalam kategori R002. Pelaksanaan kegiatan secara terpisah ini bertujuan untuk mengefektifkan waktu agar tidak mengganggu jam perkuliahan mahasiswa yang menjadi target sosialisasi ini. Sosialisasi ini dilaksanakan dengan dua metode yaitu metode ceramah dan tanya jawab. Dalam metode ceramah, pemateri memaparkan beberapa poin terkait penggunaan aplikasi Quizizz yang perlu diketahui mahasiswa. Sehingga proses evaluasi mata kuliah pragmatik dapat dilaksanakan tanpa ada halangan yang berarti. Berikut ini adalah beberapa poin yang dipaparkan dalam pelaksanaan sosialisasi.

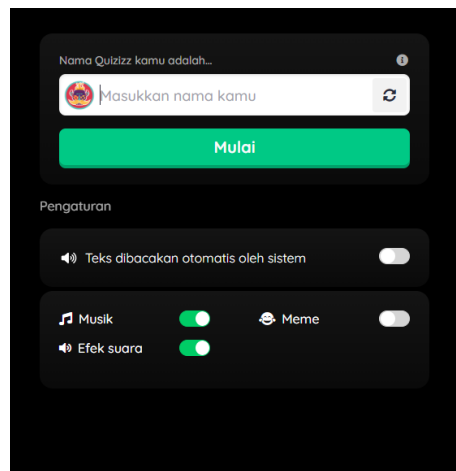
- a. Langkah pertama, mahasiswa dapat mengakses salah satu dari link , kode game atau scan kode QR yang dibagikan oleh dosen melalui grup Wa atau grup telegram yang dimiliki.

Gambar 3. Link, Kode Game dan QR code Kuis



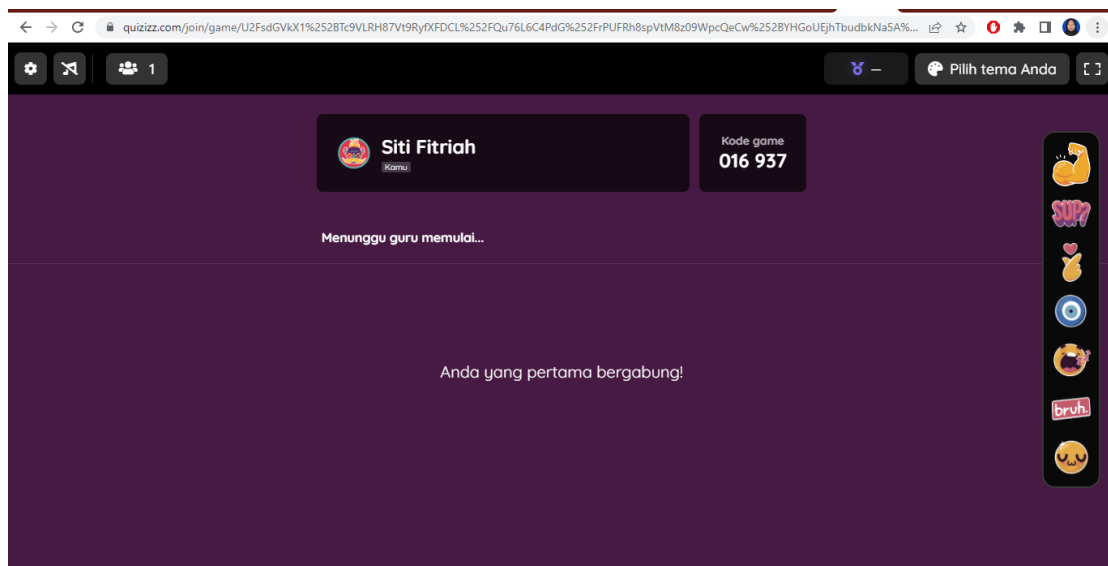
- b. Kemudian, setelah mengakses salah satu cara tersebut maka tampilannya akan berubah seperti pada gambar di bawah ini. Ketik nama sesuai dengan nama yang tertera di presensi kehadiran berikut dengan nomor induk mahasiswa agar proses evaluasi pada tiap-tiap individu dapat berjalan lancar. Setelah itu klik mulai dan tunggu dosen memulai kuis.

Gambar 4. Tampilan Halaman Muka Sebelum Memulai Kuis



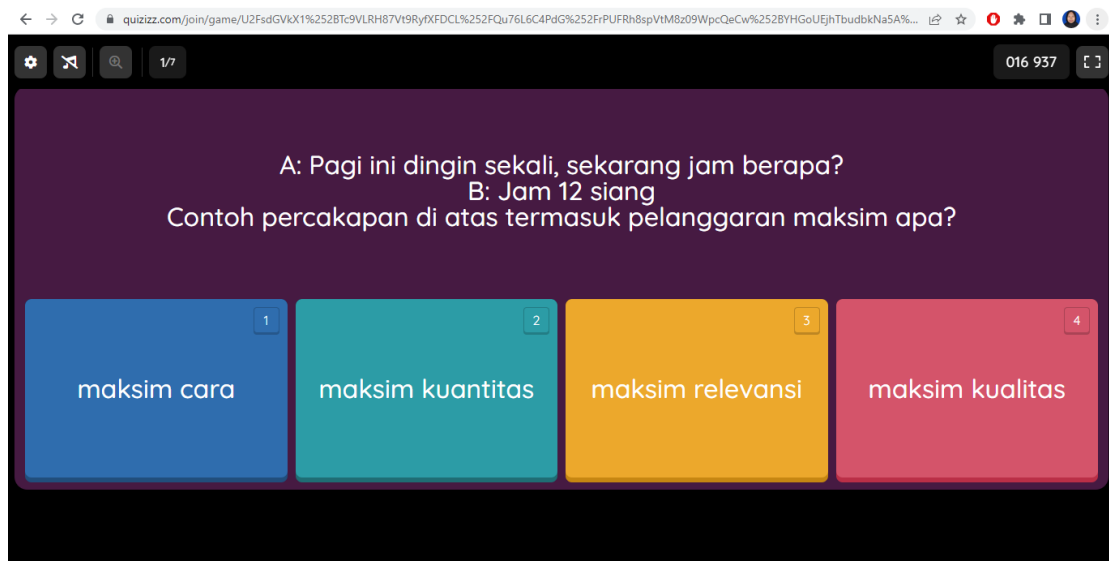
- c. Ketika mengeklik tanda mulai pada tombol hijau tersebut, maka secara otomatis akan dialihkan pada ruang tunggu, sebagaimana gambar di bawah ini. Sembari menunggu dosen memulai kuis, kalian dapat memberikan emoticon yang berada di samping kanan yang dapat dilihat oleh dosen kalian. Hal ini bertujuan untuk merelaksasi pikiran sebelum mengerjakan kuis.

Gambar 5. Tampilan Ruang Tunggu



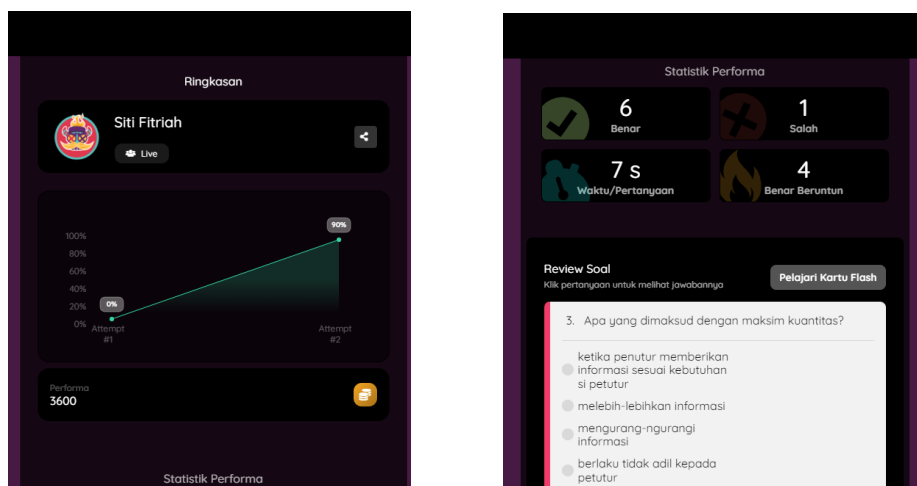
- d. Ketika dosen memulai kuisnya maka secara otomatis pertanyaan akan muncul di tampilan layar seperti pada gambar di bawah ini. Jika jawaban yang dipilih salah maka akan berubah warna merah dan memunculkan jawaban yang benar. Sedangkan jika jawaban benar maka akan berubah menjadi hijau.

Gambar 6. Tampilan Pertanyaan Kuis



- e. Setelah selesai menjawab keseluruhan kuis yang diberikan, maka akan muncul ringkasan jawaban yang telah kalian berikan. Sehingga dapat dijadikan bahan evaluasi diri untuk memperhatikan materi yang diberikan oleh dosen secara seksama.

Gambar 7. Ringkasan Performa



Metode selanjutnya adalah tanya jawab antar dosen dengan mahasiswa guna mengkonfirmasi pemahaman para mahasiswa terkait pemaparan materi yang telah diberikan. Selama proses tanya jawab dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memahami kinerja penggunaan aplikasi Quizizz. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan praktik secara langsung penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran mahasiswa dalam menyerap materi pragmatik yang diberikan. Ketika proses praktik penggunaan aplikasi Quizizz, ada beberapa mahasiswa yang mengalami kendala ketika menjawab soal esai. Bentuk jawaban soal esai merupakan jawaban uraian. Di dalam aplikasi tersebut, ketika menjawab dengan menggunakan telepon genggam dan

mencoba untuk *enter* guna memasukan kalimat selanjutnya, maka sistem secara otomatis mengunci jawaban. Sehingga sebelum selesai menjawab, langsung dialihkan kepada soal lainnya. Begitupula ketika menjawabnya melalui laptop atau komputer, tidak bisa secara serta merta menekan tombol *enter* melainkan dengan menekan tombol *shift* + *enter* agar jawaban tidak terkunci secara otomatis. Namun, selain itu tidak ditemukan kendala yang berarti. Berikut ini adalah dokumentasi pelaksanaan praktik penggunaan aplikasi Quizizz.

Gambar 8. Dokumentasi Kegiatan



Adapun hasil praktik langsung penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran mata kuliah pragmatik berjalan lancar serta mendapatkan antusiasme dari mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari presentase nilai rata-rata kelas ketika menjawab pertanyaan yang disuguhkan melalui kuis di aplikasi Quizizz tersebut. Presentasi nilai rata-rata kelas R001 sebesar 84% dengan jumlah peserta 16 dan R002 sebesar 80% dengan jumlah peserta 25. Di samping itu, tanda banyaknya bintang yang ada di nama peserta menunjukkan bahwa peserta telah mengulang kuis sebanyak tanda bintang yang tercantum. Jika terdapat bintang satu maka peserta telah mengulang kuis sebanyak satu kali, begitu pula seterusnya. Hal ini sebagaimana tercantum pada gambar 9 dan 10 di bawah ini. Lebih lanjut, di dalam gambar 9 dan 10 diuraikan data mahasiswa yang mengikuti kuis evaluasi mata kuliah pragmatik, yang di samping kirinya tertera peringkat pada tiap tiap mahasiswa. Peringkat ini didapatkan dari keakurasian jawaban, berapa jawaban yang benar dan salah, kemudian kecepatan waktu ketika menjawab. Jadi, ketika ada dua mahasiswa atau lebih dapat menjawab kuis dengan benar, namun kalah cepat dalam menggunakan waktu maka secara otomatis, ia akan berada di peringkat bawah.

Untuk lebih jelasnya terkait performa peserta, berikut ini adalah gambaran hasil peforma peserta R001 dan R002 dalam menjawab kuis evaluasi pembelajaran mata kuliah pragmatik yang diberikan. Peforma peserta dapat dilihat dari segi peringkat, benar dan salahnya jawaban, akurasi jawaban serta kecepatan waktu dalam menjawab.

Gambar 9. Peforma Peserta R001

Peringkat	Nama Depan	Nama Belakang	Percobaan #	Akurasi	Skor	Benar	Salah	Tidak dijawab	Total Waktu yang Dihabiskan
1	Tria	Intan Agustin I1B120003	6	100 %	4500	7	0	0	11:20
2	Rincinailatul	Agustin	7	100 %	4500	7	0	0	05:05
3	Elsa	Maharani Br Hutapea	7	100 %	4500	7	0	0	02:11
4	Gus	ubab	7	85 %	3800	6	1	0	07:35
5	Aprilia	Ayu Lestari	7	85 %	3800	6	1	0	07:05
6	Athillah	Afro Sandi	7	85 %	3800	6	1	0	02:41
7	Nurul	Niken Diwanti	7	85 %	3700	6	1	0	09:48
8	Nurdiana	Simbolon	7	85 %	3700	6	1	0	10:25
9	Maria	Br Sinaga	7	85 %	3700	6	1	0	03:13
10	Roy	Armanda_I1B120031	7	85 %	3600	6	1	0	12:53
11	Putri	Marsyanda*	7	85 %	3600	6	1	0	10:33
12	galuh	Iarasati	7	85 %	3600	6	1	0	08:50
13	Fadhil	Dirgananda Witra	7	71 %	3100	5	2	0	11:49
14	Fadhrol	rozi	7	71 %	3000	5	2	0	05:01
15	Yessi	AlMawa_I1B120009	7	71 %	3000	5	2	0	04:55
16	Bunga	Junita Netti Natalia	7	57 %	2400	4	3	0	08:00

Submitted: 26 Maret 2023	Revised: 10 April 2023	Accepted: 17 April 2023
--------------------------	------------------------	-------------------------

Gambar 10. Peforma peserta R002

Peringkat	Nama Depan	Nama Belakang	Percobaan #	Akurasi	Skor	Benar	Salah	Tidak dijawab	Total Waktu yang Dihabiskan
1	Nandini	Meilyani*	7	100 %	4500	7	0	0	02:19
2	Aida	Evayani	7	100 %	4500	7	0	0	08:34
3	Nabel	cwaan*	7	100 %	4500	7	0	0	04:21
4	M.Ridho	Fernanda	7	100 %	4500	7	0	0	10:11
5	Natasha	Ade Octavia**	7	100 %	4500	7	0	0	03:23
6	Elsa	Maria Nisa Sitompul*	7	100 %	4500	7	0	0	00:59
7	Hotmida	Sari Nababan*	7	100 %	4500	7	0	0	01:31
8	Robi	Nasti	7	100 %	4500	7	0	0	10:58
9	Rtm	Anjali*	7	100 %	4500	7	0	0	01:21
10	Nurfadhila	Fadlil Insani*	7	100 %	4500	7	0	0	01:23
11	Dwi	pratiwi syahril	7	85 %	3800	6	1	0	08:52
12	Atikah	L	7	85 %	3800	6	1	0	03:11
13	Hotmida	Sari Nababan	7	85 %	3700	6	1	0	04:01
14	Vivi	Tri Windora*	7	85 %	3700	6	1	0	00:58
15	Della	Alfia	7	85 %	3700	6	1	0	06:40
16	Nandini	Meilyani	7	85 %	3700	6	1	0	05:53
17	Lia	Rahmayanti Putri	7	85 %	3600	6	1	0	07:01
18	Arif	wahyu widodo I1B119053	7	85 %	3600	6	1	0	03:38
19	Rahma	ayu Novera.	7	71 %	3100	5	2	0	02:47
20	Ihwandi*		6	71 %	3000	5	1	1	02:38
21	Fahroza	suci	7	71 %	3000	5	2	0	03:42
22	Rtm	Anjali	7	71 %	3000	5	2	0	05:33
23	Rahma	ayu Novera.*	7	71 %	3000	5	2	0	02:30
24	Mega	Julianty	7	71 %	3000	5	2	0	06:10
25	Natasha	Ade Octavia	7	71 %	3000	5	2	0	03:37

Kesimpulan

Evaluasi pembelajaran merupakan hal yang cukup krusial karena bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Untuk menambah warna dalam proses pembelajaran, media yang digunakan juga perlu diupgrade. salah satunya dengan menggunakan aplikasi digital Quizizz. Hasil sosialisasi kegiatan menunjukkan antusiasme mahasiswa untuk mengetahui cara kinerja aplikasi Quizizz guna menunjang proses pembelajaran. Sehingga, pada pertemuan kelas pragmatik selanjutnya, para mahasiswa tidak mengalami kesulitan dalam menjawab kuis yang diberikan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz.

Daftar Pustaka

- Levinson, Stephen C. *Pragmatics*. New York: Cambridge University Press, 1983.
- Paramadhika, A. S. dan abadi, M. (2023). Implementasi Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Online Pada Pembelajaran Teks Pidato Persuasif Kelas IX SMPN 10 Malang. *Hasta Wiyata* [online], 6 (1), 26-37. Diperoleh 30 Maret 2023 dari DOI 10.21776/ub.hastawiyata.2023.006.01.04
- Salsabila U, H, dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizziz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* [online], 4 (2), 163-172. Diperoleh 30 Maret 2023 dari <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Sari, P. M. dan Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang* [online], 4(2),195-199. Diperoleh 30 Maret 2023 dari <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>.
- Yule, Gorge. *Pragmatics*. New York : Oxford University Press,1986.