

PENGARUH MEDIA *QUIZIZ* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS III SEKOLAH DASAR ISLAM ASY-SYAKIRIN

¹Nabilah Dwi Safitri, ²Asih Rosnaningsih, ³Ina Magdalena

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang

¹nabilahdwi6@gmail.com, ²asihrosna@gmail.com, ³inapgsd@gmail.com

Phone number author : +6281294356593

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *Quiziz* terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Asy-Syakirin. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan subjek penelitian sebanyak 60 siswa, terbagi dalam dua kelompok kelas III A (30 siswa) dan kelas III B (30 siswa). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes yang terdiri dari 15 soal yang telah divalidasi. Hasil uji t untuk pretest menunjukkan t hitung = 1,211 dan t tabel = 2,000, sehingga tidak ada perbedaan signifikan antara rata-rata nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol. Namun, hasil uji t untuk posttest menunjukkan t hitung = 4,399 dan t tabel = 2,000, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media *Quiziz* dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. Dengan demikian, terdapat pengaruh media *Quiziz* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Asy-Syakirin.

Kata kunci : Media *Quiziz*, kosakata dan Bahasa Inggris, Sekolah Dasar Islam Asy-Syakirin.

Abstract

This study aims to examine the effect of using Quiziz media on the improvement of English vocabulary among third-grade students at Sekolah Dasar Islam Asy-Syakirin. The method used is a quasi-experimental design with a sample of 60 students, divided into two groups: Class III A (30 students) and Class III B (30 students). Data collection was performed using a validated test consisting of 15 questions. The t-test results for the pretest showed t count = 1.211 and t table = 2.000, indicating no significant difference between the average pretest scores of the experimental and control classes. However, the posttest t-test results showed t count = 4.399 and t table = 2.000, indicating a significant effect of using Quiziz media on improving English vocabulary. Thus, there is an impact of Quiziz media on enhancing English vocabulary acquisition among third-grade students at Sekolah Dasar Islam Asy-Syakirin.

Keywords: *Media Quiziz, vocabulary and English, Asy-Syakirin Islamic Elementary School*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan segala bidang kehidupan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kelangsungan dan kesejahteraan hidup manusia bahkan bagi kesejahteraan suatu bangsa. Pendidikan harus mampu menghasilkan peserta didik yang mampu mengembangkan sikap, keterampilan, dan kecerdasan intelektualnya untuk menjadi manusia yang cakap, cerdas, dan berakhlak mulia.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah).

Menurut Rosnaningsih (2019), “bahwa bahasa suatu alat komunikasi yang berfungsi sebagai media bagi pencapaian tujuan seperti meningkatkan intelektualitas peserta didik, sarana penyaluran emosional dan sosial serta membantu dalam pencapaian keberhasilan di bidang studi (mata pelajaran) lain” (h. 1). Bahasa merupakan sebuah alat komunikasi yang memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Menurut Rosnaningsih, et al., (2019), “Tujuan mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar ialah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai Tindakan atau *“language accompanying action”* (h. 2). Maksudnya ialah Bahasa Inggris perlu digunakan untuk berinteraksi tetapi dengan konteks situasi berada.

Pada kurikulum 2013, pembelajaran Bahasa Inggris tidak diajarkan secara terpisah dalam struktur kurikulum, tetapi mata pelajaran Bahasa Inggris dapat diajarkan sebagai mata pelajaran dengan muatan lokal, dan sampai saat ini masih banyak sekolah masih berorientasi pada KTSP dalam hal pemberian pelajaran Bahasa Inggris sebanyak 2 pelajaran dalam 1 minggu. Di Sekolah Dasar pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran Bahasa yang diajarkan di sekolah. Kemampuan mengetahui Bahasa Inggris sangat penting karena untuk meningkatkan wawasan di dunia Internasional.

Untuk menguasai suatu bahasa, seseorang harus menguasai kosakata. Berdasarkan hal tersebut, terdapat banyak definisi kosakata yang dikemukakan oleh para ahli bahasa. Zahro, U.

A., Noermanzah, N., & Syafrudin, S. (2020), "Bahwa kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia baik dalam lisan maupun tulisan" (h.189).

Selanjutnya, Menurut Aisyah & Hidayatullah (2023) "Kemampuan berbahasa seseorang bergantung pada jumlah kosakata yang dimilikinya. Kosakata memegang peran penting dalam pembelajaran bahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin besar kemungkinan seseorang menjadi mahir dalam berbahasa." (h.45).

Menurut, Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufro, S., & Sunanto, S. (2021), "Faktor-faktor yang menyebabkan penguasaan kosakata siswa rendah. Yaitu (1) disebabkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru (2) siswa yang kurang latihan untuk menguasai kosakata baik di sekolah maupun di rumah (3) siswa kurang memperhatikan guru dalam penyampaian materi pembelajaran" (h.3615).

Berdasarkan hasil observasi di SDI Asy-Syakirin bersama guru bidang studi Bahasa Inggris yang dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2023, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah khususnya Bahasa Inggris. Terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam kosakata. (1) terdapat beberapa siswa yang belum mengerti arti kosakata Bahasa Inggris. (2) siswa yang belajar arti kata harus diterjemahkan. (3) siswa belum dapat merangkai kata ke dalam kalimat yang padu. (4) siswa masih kesulitan menggunakan kata ke dalam bentuk kalimat dalam Bahasa Inggris. (5) siswa masih belum bisa mengaplikasikan kosakata ke dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, guru dapat memberikan variasi media. Keberagaman media yang terdapat di dunia pendidikan harus dipilih dengan teliti. Maka dengan ini guru selaknyanya memilih media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa, seperti *Quiziz*.

Budiman, H (2017), "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif" (h.29).

Nurrita, T. (2018), "Media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk dapat digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran". (h.171). Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang memfasilitasi penyampaian pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan minat siswa, sehingga proses belajar terjadi secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Pusparani, H. (2020), *Quiziz* adalah sebuah aplikasi kuis yang asalnya dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. Aplikasi ini menawarkan jenis soal formatif dengan berbagai pilihan yang disajikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan untuk semua peserta didik. Sedangkan, Menurut Al-Jannah, M., Kahar, M. M., Hambali, H., & Hasan, H. (2023), “*Quiziz* adalah aplikasi pembelajaran berbasis game yang menghadirkan kemampuan multipemain ke dalam kelas, menjadikan latihan di kelas menyenangkan” (h.196).

Menurut, Amany, A. (2020), ”Penggunaan *Quiziz* bertujuan untuk meningkatkan minat dan konsentrasi peserta didik. *Quizizz* dapat membantu siswa focus di pembelajaran dan mengurangi kecemasan mereka terhadap ujian” (h.10). *Quiziz* memberikan pengalaman unik untuk memastikan keberhasilan pembelajaran, sistem ini perlu mengembangkan aspek metodologisnya. Pemantauan kemajuan menjadi kunci, dengan setiap langkah dan pencapaian siswa tercatat dan dievaluasi secara sistematis.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti ingin mengetahui, pengaruh *Quiziz* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Maka penelitian ini berjudul “**Pengaruh Media *Quiziz* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Sekolah Dasar.**”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Kuantitatif Eksperimen (Quasi Eksperimen) menurut Sugiyono (2017) adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dalam eksperimen semu ini, peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang dalam kegiatan belajarnya menggunakan *Quiziz*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang dimana dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDI Asy-Syakirim yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas III A dan III B yang berjumlah 60 siswa. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas III A yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen ini diberikan perlakuan dengan

menggunakan *game Quiziz*, sedangkan kelas III B yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni, 1) Observasi; 2) Wawancara; 3) Tes; 4) Dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data menggunakan, Analisis Deskriptif Data dan Uji Persyaratan Analisis.

Uji Hipotesis Penelitian

Uji Hipotesis Penelitian Setelah dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dijabarkan menjadi hipotesis nol (H_0) melawan hipotesis alternatif (H_1).

a. Hipotesis Statistik *Pretest*

$H_0 = \mu_1 = \mu_2 \rightarrow$ Tidak terdapat pengaruh penguasaan kosakata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

$H_1 = \mu_1 \neq \mu_2 \rightarrow$ Terdapat pengaruh penguasaan kosakata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

b. Hipotesis Statistik *Posttest*

$H_0 = \mu_1 = \mu_2 \rightarrow$ Tidak terdapat pengaruh penguasaan kosakata antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Quiziz*.

$H_1 = \mu_1 \neq \mu_2 \rightarrow$ Terdapat pengaruh penguasaan kosakata antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah menggunakan media *Quiziz*.

Keterangan :

μ_1 = rata-rata penguasaan kosakata siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Quiziz*.

μ_2 = rata-rata penguasaan kosakata siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Quiziz*.

Jika $\mu_1 = \mu_2$ maka H_0 ditolak, artinya penggunaan media *Quiziz* tidak berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas III SDI Asy-Syakirin antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Jika $\mu_1 \neq \mu_2$ maka H_0 diterima, artinya penggunaan media *Quiziz* berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas III SDI Asy-Syakirin antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Kriteria Pengujian:

- a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima
- c) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_0 diterima
- d) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_0 diterima

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memperoleh deskripsi data ini dari sebuah data yang berbentuk numerik atau nilai tes kemampuan hasil belajar siswa yang telah peneliti peroleh dari nilai *pretest* dan *posttest* pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, peneliti telah mengolah data numerik atau data hasil tes kemampuan siswa tersebut sesuai dengan metode dan langkah-langkah yang telah peneliti temukan pada BAB sebelumnya.

Setelah dilakukan pengujian dan pengolahan data hasil *pretest* yang diberikan dengan soal (Pilihan Ganda dan Isian Singkat) dilakukan sebelum menggunakan Media Aplikasi Quiziz yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh skor tertinggi 100 dan terendah 20. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 69,4, Median 67 serta Modus 93. Sedangkan *pretest* kontrol diperoleh skor tertinggi 93 dan terendah 13. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 62,9, Median 60 serta Modus 87. Untuk hasil dari *Posttest* eksperimen diperoleh skor tertinggi 100 dan terendah 53. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 84,0, Median 83,3, serta Modus 100, hasil dari *Posttest* kontrol diperoleh skor tertinggi 93 dan terendah 13. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 66,4, Median 70, serta Modus 80.

Uji Persyaratan Analisis 1) Uji Normalitas Bertujuan untuk mengetahui apakah data yang telah distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan Kolmogrov-Smirnov, 2) Uji Homogenitas Uji homogenitas dapat dilakukan apabila nilai data tersebut dalam distribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan varians kelas maka dapat dikatakan bahwa kelas tersebut berasal dari populasi yang sama (homogen). Setelah dilakukan uji persyaratan analisis maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) ditolak atau sebaliknya. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas *Pretest* maupun *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sehingga dapat dilakukan untuk pengujian hipotesis dengan uji-t Dalam penelitian ini menggunakan program aplikasi.

SPSS 25 dengan kriteria :

Jika nilai sign > 0,05, maka H₀ diterima

Jika nilai sign < 0,05, maka H₀ ditolak

H₀ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris materi adjective antara siswa yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quiziz* dengan siswa yang tidak diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quiziz* (Konvensional).

H₁ : Terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris materi adjective antara siswa yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quiziz* dengan siswa yang tidak diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quiziz* (Konvensional).

Uji Independent Sample T-Test

Uji *independent sample t test* dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi *Quiziz* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas III Sekolah Dasar Islam Asy-Syakirin”.

a. Uji Independent Sample Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel 1 Hasil Uji Independent Sample Test Pretest

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
pret es	Equal variances assumed	,032	,858	1,211	58	,231	-6,433	5,313	-17,069	4,202
	Equal variances not assumed			1,211	57,973	,231	-6,433	5,313	-17,069	4,202

Berdasarkan tabel 4.13 hasil test statistik diatas dapat diketahui. Output data di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 1,211 > 0,05, maka dapat disimpulkan tidak ada pengaruh penguasaan kosakata bahasa Inggris materi Adjective antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diberikan penggunaan media *Quiziz*.

b. Uji Independent Sample Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel 2 Hasil Uji Independent Sample Test Posttest

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	2,788	,100	4,399	58	,000	-17,500	3,978	-25,463	-9,537
Equal variances not assumed			4,399	51,019	,000	-17,500	3,978	-25,487	-9,513

Berdasarkan output data di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan hasil penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *Adjective* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diberikan penggunaan media aplikasi *Quiziz*. Dari perhitungan uji-t yang telah dilakukan pada nilai posttest diperoleh t-hitung 4,399 dan t-tabel 2.000 sehingga hasilnya $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($4,399 > 2,000$) artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Quiziz* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas III Sekolah Dasar Islam Asy-Syakirin.

1. Pembahasan Data *Pretest*

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Islam Asy-Syakirin nilai rata-rata *pretest* pada pelajaran Bahasa Inggris kelas kontrol adalah 62,9 setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 66,4. Berbeda dengan nilai rata-rata *pretest* pada pelajaran Bahasa Inggris kelas eksperimen adalah 69,4 setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 84,0.

Dalam menjawab hipotesis pada *pretest* adalah tidak terdapat pengaruh peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *Adjective* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka penulis menyimpulkan hasil pengujian hipotesis dengan uji t pada data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t-hitung untuk kelas eksperimen ialah 4,399 dengan taraf signifikan 95% (0,05) diperoleh t -tabel 0,05 karena $4,399 > 0,05$ ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$) probabilitas maka H_0 diterima.

2. Pembahasan Data *Posttest*

Berdasarkan hasil analisis posttest setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol serta dinyatakan lulus uji persyaratan statistika, maka dilakukan *uji Independent Simple T Test* yang bertujuan untuk mengetahui diterima atau ditolaknya hipotesis. Dalam menjawab hipotesis pada *posttest* adalah terdapat pengaruh peningkatan kosakata Bahasa

Inggris materi *Adjective* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan, maka penulis menyimpulkan hasil pengujian hipotesis dengan uji-t pada data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai t-hitung ialah 0,040 dengan taraf signifikan 95% (0,05) diperoleh t-tabel 0,040 karena $0,040 < 0,05$ ($t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$) probabilitas maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian di kelas 3 SDI Asy-Syakirin Kota Tangerang tahun 2024 menunjukkan bahwa penggunaan media *Quiziz* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Hasil *pretest* menunjukkan kelas eksperimen dengan *Quiziz* memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi (mean 69,4) dibandingkan kelas kontrol (mean 62,9). Setelah penggunaan *Quiziz*, nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat pesat (mean 84,0), sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sedikit (mean 66,4). Uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok (t hitung $4,399 > t$ tabel $2,000$ dan nilai Sig. $0,00 < 0,05$), yang berarti media *Quiziz* berpengaruh positif dalam meningkatkan kosakata. Kesimpulannya, *Quiziz* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris, menjadikannya media pembelajaran yang bermanfaat di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut, untuk sekolah, disarankan agar menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar serta meningkatkan minat dan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Bagi guru, disarankan untuk terus mengembangkan media pembelajaran *Quiziz* dengan cara yang kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton. Terakhir, bagi peneliti, diharapkan untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk studi lebih lanjut yang lebih inovatif dan relevan dengan kemajuan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., & Hidayatullah, M. H. (2023). Implementasi Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 44-59. <http://dx.doi.org/10.54471/bidayatuna.v6i1.2015>
- Al-Jannah, M., Kahar, M. M., Hambali, H., & Hasan, H. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 193-202. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.867>

- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1-11. <https://www.academia.edu/download/104445563/6496.pdf>
- Budiman, H. (2017). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al- Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182. <http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v7i2.1501>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187 <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/1496>
- Rosnaningsih, A. (2019). Analisis Campur Kode dan Alih Kode Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia pada Novel Wandu Berhentilah Menjadi Pengecut Karya Tasaro. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 25-32. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/download/1784/1120>
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufron, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614-3624. <https://www.semanticscholar.org/author/Suharmono-Kasiyun/117440671>
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif & RND*. Bandung : penerbit Alfabeta.
- Zahro, U. A., Noermanzah, N., & Syafradin, S. (2020, October). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 187-198). <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/13675>