



The Effectiveness of Using the Quizizz Application in Kanji Learning for Students of the Japanese Language Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Riau

Nanda Diandra¹, Nana Rahayu², Sri Wahyu Widiati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email: nanda.diandra1405@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id, sri.wahyu@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research is an experimental study using a pre-experimental method with a One-Group Pretest-Posttest design, aimed at determining the effectiveness of using the Quizizz application in Kanji learning for students of the 2022 cohort of the Japanese Language Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Riau. This design involves only one experimental group and does not include a comparison group. The subjects of this study were 36 students from the 2022 cohort of the Japanese Language Education Study Program. Data collection was carried out using tests. The research instruments used were the Quizizz application and test items measuring learning outcomes. The results of data analysis showed that the average score before the treatment was 48.61, and the average score after the treatment was 78.72. The results of the Paired Sample T-test showed a Sig. (2-tailed) value of 0.000. Based on the results of the paired sample t-test, it can be concluded that the use of the Quizizz application in Kanji learning is effective.

Keywords: Learning Media, Quizizz Application, Kanji Learning

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sulit untuk dipelajari terutama untuk masalah kanji. Kanji merupakan lambang yang memiliki makna tersendiri dalam setiap hurufnya dan salah satu huruf yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari di Jepang. Mempelajari kanji menjadi salah satu faktor yang sangat penting karena dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang seseorang.

Pembelajaran huruf kanji bukan termasuk hal yang sederhana. Menurut Sudjianto dan Dahidi (dalam Karyati dan Rahmawati, 2019) kanji menjadi salah satu alasan mengapa bahasa Jepang sulit untuk dipelajari terutama bagi orang Indonesia yang terbiasa dengan alphabet atau huruf romaji. Adapun hal ini disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya adalah sulitnya mengingat kanji dan cara baca kanji yang bervariasi.

Dalam penelitian Bella Otsa Kristania (2022) diketahui bahwa sebesar 97% mengalami kesulitan belajar kanji. Kesulitan yang paling sering dialami mahasiswa berdasarkan dari hasil angket yang telah disebar adalah cara baca kanji. Hal ini dapat terjadi karena kanji memiliki urutan dalam cara penulisan, cara membaca dan makna kanji yang beragam sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam menguasainya.

Kesulitan pada pembelajaran kanji juga dirasakan oleh mahasiswa angkatan 2022 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada angkatan 2022, beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam mempelajari kanji dasar dan masih ada yang belum mengerti cara baca serta mengetahui makna dari kanji. Sebagian mahasiswa ada yang mahir dalam pelajaran kanji dan ada juga yang belum menguasai pelajaran kanji. Hal ini dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal antara lain cara belajar mahasiswa yang di mana rendahnya tingkat kesadaran mahasiswa dalam mempelajari kanji, jarang mempelajari kembali materi di luar jam perkuliahan dan faktor metode pembelajaran yang masih konvensional.

Kesulitan dalam pembelajaran dapat diatasi dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan menggunakan media. Menurut Ramli (2016) media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena media dapat membantu dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran kepada peserta didik. Penerapan media pembelajaran yang dilakukan secara terencana dapat mewujudkan lingkungan belajar yang maksimal, kondusif serta tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Pada saat ini, banyak sekali media-media pembelajaran berbasis digital maupun non-digital atau dikenal dengan istilah *m-learning* yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa, salah satunya adalah *Quizizz*.

Quizizz merupakan instrument pembelajaran dan penilaian berbasis permainan yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. *Quizizz* adalah aplikasi media pembelajaran berbasis *audio-visual* yang memiliki berbagai fitur pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa baik dalam membaca dan mengingat kanji beserta maknanya. Melalui *Quizizz*, tidak hanya dapat mengkonfirmasi kanji yang telah dipelajari, akan tetapi juga dapat menggunakannya pada pelajaran di kelas baik sebagai guru atau siswa. *Quizizz* dapat diakses melalui smartphone dan komputer berbasis *IOS* dan *android* melalui website www.quizizz.com maupun aplikasinya langsung yang dapat diunduh di *Playstore*. Pembelajaran dengan *Quizizz* dapat diakses dengan mudah, baik di dalam kelas dan di luar kelas, maupun pembelajaran jarak jauh yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa, (Nasution 2021). Meizar et al. (2021) yang menyatakan bahwa *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa, serta sebagai media pembelajaran efektif yang dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Berdasarkan latar belakang, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran kanji pada mahasiswa angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian ini termasuk ke dalam tipe metode *Pre-experimental design* dengan rancangan *One Grup Pretest and Posttest*. Penelitian ini akan dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Sampel dalam penelitian ini diambil dari mahasiswa angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau dengan jumlah 36 orang yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran kanji bahasa Jepang. Metode pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes. Instrumen yang akan digunakan sebagai alat untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah berupa *Quizizz* dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik metode kuantitatif yaitu hasil dari tes *pretest* dan *posttest* yang diperoleh mahasiswa berupa angka akan diolah

menggunakan rumus statistik, kemudian data tersebut akan diolah menggunakan SPSS Versi 22 IBM for Windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode *Pre-experimental* dengan menggunakan *One Group Pretest Posttest* yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran kanji bahasa Jepang mahasiswa angkatan 2022 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Desain ini hanya memiliki satu kelompok eksperimen dan tidak memiliki kelompok pembanding. Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen sebanyak 3 kali pertemuan dengan materi yang digunakan bersumber dari bahan ajar pegangan dosen kanji yaitu *どんどんつながる漢字練習長 1*.

Pada pertemuan pertama sebelum diberikan *treatment*, peneliti memberikan *pretest* kepada mahasiswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal kanji mahasiswa. Sebelum membagikan soal *Pretest*, peneliti terlebih dahulu menjelaskan mengenai apa itu *pretest* dan menjelaskan tujuan memasuki kelas sekaligus mengenalkan aplikasi *Quizizz* kepada mahasiswa sebagai media pembelajaran kanji. Selama penjelasan mahasiswa mendengarkan dengan baik dan bertanya apakah hasil nilai dari penelitian ini akan berdampak pada nilai mata kuliah kanji, peneliti menjelaskan dengan baik bahwa hasil dari penelitian tidak akan berdampak pada hasil nilai perkuliahan Kanji.

Pretest di lakukan pada tanggal 13 November 2023 di ruang kelas J7 Universitas Riau. Soal *pretest* yang diberikan berjumlah 10 soal dengan pembagian 5 soal *kanji* ke *hiragana* dan 5 soal *kanji* ke Indonesia dengan menggunakan materi bab 17-19 pada buku *どんどんつながる漢字練習長 1*, dengan skor nilai 1 butir soal 5 poin dan keseluruhan soal mendapatkan 100 poin dengan durasi 20 menit.

Hasil dari *pretest* yang diperoleh mahasiswa termasuk dalam kategori kurang dengan nilai rata-rata sebesar 48,6. Pada tahap *pretest* terdapat 2 mahasiswa yang mampu meraih nilai sangat baik mencapai 90 poin, yaitu mahasiswa 3 dan mahasiswa 4. Namun, di sisi lain terdapat 16 mahasiswa yang hanya mampu meraih nilai dalam kategori sangat kurang, yaitu di bawah 50 poin. Bahkan, terdapat 1 mahasiswa yaitu mahasiswa 26, yang tidak mampu menjawab satupun soal benar dari 10 soal *pretest* yang diberikan.

Pada pelaksanaan *pretest*, selain karena faktor suasana yang belum kondusif dan ideal untuk proses belajar mengajar, diketahui juga bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dalam meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mempelajari materi secara mendalam.

Suasana kelas pada saat *pretest* terbilang kurang kondusif, terdapat beberapa mahasiswa berusaha mencontek jawaban dari temannya, sedikit ribut karena berusaha mendapatkan jawaban dari teman yang lain sehingga mengganggu konsentrasi yang lain. Beberapa mahasiswa juga terlihat berusaha untuk mencari jawaban melalui *smartphone*. Adapun upaya yang peneliti lakukan pada saat kejadian yaitu dengan menegur dan meminta mahasiswa untuk tidak bekerja sama, mengganggu temannya serta bermain *smartphone*.



Gambar 1. Pelaksanaan Pretest

Treatment pertama di lakukan pada tanggal 15 November 2023 di ruang kelas J7. Peneliti memberikan *treatment* kepada mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang di lakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada *treatment* pertama, peneliti mengawali pembukaan kelas dengan mengucapkan salam dan melakukan pengecekan kehadiran mahasiswa. Setelah melakukan absensasi, mahasiswa diarahkan untuk mengeluarkan *smartphone* masing-masing, lalu login pada aplikasi maupun web *Quizizz*. Kemudian mahasiswa diminta untuk memasukkan kode terdiri dari 6 digit angka yang telah peneliti berikan agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran kanji melalui aplikasi *Quizizz*. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti memastikan kembali apakah semua mahasiswa telah bergabung ke dalam room pembelajaran yang peneliti buat. Setelah dipastikan peneliti pun memulai pembelajaran dengan memberikan materi pelajaran kanji menggunakan fitur presentasi *flashcard* dengan materi yang berdasarkan pada bahan ajar buku *どんどんつながる漢字練習長* 1 bab 20.

Materi yang diberikan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* terdiri dari kanji dan makna kanji yang ditampilkan secara ringkas dengan tujuan agar dapat memudahkan mahasiswa dalam menghafal kanji dan memahami materi. Untuk setiap *treatment* peneliti akan menjelaskan cara baca dan makna dari kanji yang di pelajari lalu mengarahkan mahasiswa untuk mempelajari kanji secara mandiri dengan menghafal mulai dari bentuk, cara baca dan makna kanji tersebut dengan menggunakan media *quizizz*.

Setelah memberikan materi, peneliti meminta mahasiswa untuk melakukan pembelajaran mandiri. Pada kegiatan ini sekitar 6 orang mahasiswa terpantau melakukan belajar mandiri sambil berbicara dengan suara yang kecil dan 4 orang mahasiswa terpantau mengantuk. Hal ini disebabkan karena mahasiswa tersebut belum terbiasa dan belum tertarik menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti memberikan teguran halus kepada mahasiswa untuk tidak berbicara karena dapat mengganggu pembelajaran mahasiswa lainnya, dan mahasiswa di sarankan untuk bertanya apabila ada kendala atau kurang mengerti dalam penggunaan aplikasi maupun materi. Selama proses pembelajaran menggunakan *Quizizz* sebagian mahasiswa menyimak materi dengan cukup serius dan ada juga sebagian mahasiswa yang tidak menyimak materi.

Setelah sesi belajar mandiri selesai, kegiatan dilanjutkan dengan kuis pada *Quizizz* yang berjumlah 10 soal. Kuis ini dilakukan sebagai salah satu cara untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang baru saja dipelajari. Untuk memulai sesi kuis, pertama-tama peneliti akan mengirimkan *link* atau kode yang berjumlah 6 digit angka kepada mahasiswa sebagai akses masuk pada *room* kuis. Mahasiswa akan di minta memasukkan *nick name* dan kuis dapat di laksanakan secara serentak. Selama pengerjaan kuis, sebagian mahasiswa banyak yang salah menjawab soal dan menjawab di detik terakhir waktu yang telah

di atur pada setiap soal. Untuk setiap soal yang tertera akan teracak secara otomatis oleh aplikasi pada *smartphone* mahasiswa sehingga tidak ada cara untuk bekerjasama dalam mengerjakan kuis.

Pada akhir kuis mahasiswa dapat melihat skor nilai dan jawaban yang telah mereka pilih. Mahasiswa juga dapat melakukan koreksi terhadap jawaban yang salah mereka pilih dengan mengklik soal yang tertera lalu *Quizizz* akan menampilkan jawaban yang benar dari pertanyaan soal tersebut, tetapi hasil koreksi tidak dapat mempengaruhi nilai skor yang telah mereka dapatkan. Kuis yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* ini bisa mahasiswa jadikan sebagai salah satu bentuk evaluasi materi pembelajaran mandiri yang bisa dikerjakan di luar jam pelajaran dan dapat menjadi bahan latihan belajar kanji sesuai bab materi yang diberikan. Selain itu, mahasiswa juga dapat melihat koreksi jawaban yang telah mereka pilih di akhir kuis, dan akan melihat hasil skor kuis yang dikerjakan dalam bentuk peringkat.

Pada kuis 1, di ketahui bahwa terdapat sedikit perbedaan daripada hasil *pretest* sebelumnya. Jika sebelumnya pada *pretest*, terdapat 16 mahasiswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat kurang, pada pelaksanaan kuis 1 setelah dilakukan *treatment* pertama hanya terdapat 12 mahasiswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat rendah. Dibandingkan nilai yang diperoleh mahasiswa pada *pretest*, pada kuis 1, terdapat 20 mahasiswa yang mengalami peningkatan nilai, salah satunya adalah mahasiswa 26 yang sebelumnya tidak mampu menjawab satupun soal *pretest*, pada kuis 1 mengalami peningkatan hingga mampu mendapatkan skor 70. Selain mahasiswa yang mengalami peningkatan nilai, pada kuis 1 terdapat 4 mahasiswa yang mempertahankan skor yang didapatkannya sebelumnya pada *pretest* dan terdapat pula 12 mahasiswa yang mengalami penurunan nilai. Hal ini dapat dilihat dari 2 mahasiswa yang sebelumnya mendapatkan hasil terbaik pada *pretest*, hanya mahasiswa 4 yang masih dapat mempertahankan nilai yang diperolehnya yaitu sebesar 90 poin. Sedangkan mahasiswa 3 mengalami penurunan nilai sebesar 20 poin menjadi hanya sebesar 70 poin. Penurunan nilai terbesar dialami oleh mahasiswa 12, yang pada *pretest* mampu mendapatkan skor 60, namun pada kuis 1 hanya mampu meraih nilai 10.

Suasana kelas kurang kondusif karena ada beberapa mahasiswa yang belum mengerti cara menggunakan aplikasi *Quizizz*, selain itu terdapat gangguan jaringan internet pada beberapa *smartphone* mahasiswa yang membuat pembelajaran sedikit terganggu. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti melakukan penjelasan kembali mengenai cara penggunaan aplikasi *quizizz* kepada mahasiswa agar tidak tertinggal pembelajaran, dan menawarkan untuk menyambung jaringan internet dari peneliti. Oleh karena itu, pembelajaran yang seharusnya sesuai jadwal mengalami penambahan waktu sehingga selesai sedikit lebih lama dari yang telah dijadwalkan.



Gambar 2. Treatment

Dengan menggunakan fitur presentasi *flashcard* yang ada di *Quizizz* dapat membantu

proses pelajaran yang sebelumnya menggunakan buku menjadi berbeda dan memiliki nuansa baru yang menyenangkan. Pembelajaran dengan *flashcard* juga dapat membantu mahasiswa menstimulasi otak untuk mengingat bentuk maupun makna dari kanji yang dipelajari. Selain itu, mahasiswa juga bisa menjadikan pembelajaran menggunakan fitur *flashcard* ini sebagai salah satu alternatif untuk latihan mandiri sebelum menghadapi tes yang akan diberikan karena selain digunakan untuk menampilkan materi fitur ini juga bisa digunakan sebagai tes evaluasi individu bagi mahasiswa untuk mengasah daya ingat dalam mengingat materi yang diajarkan karena fitur ini dapat di bolak balik sesuai dengan kemauan mahasiswa kapanpun dan di mana pun, selain praktis tampilan menu pada aplikasi *Quizizz* juga tidak terlalu rumit sehingga dapat membuat mahasiswa mudah dalam menggunakannya.



Gambar 3. Tampilan Materi Flashcard

Pada pertemuan ketiga, *treatment* kedua dilakukan pada tanggal 22 November 2023 di ruang kelas D5 dengan menggunakan fitur *flashcard* yang terdapat pada aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran kanji. Peneliti mengawali pembukaan kelas dengan mengucapkan salam dan melakukan pengecekan kehadiran mahasiswa. Setelah melakukan absensasi, mahasiswa diarahkan untuk mengeluarkan *smartphone* masing-masing lalu login pada aplikasi maupun web *Quizizz*. Kemudian mahasiswa memasukkan kode 6 digit angka yang peneliti berikan agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran kanji melalui aplikasi *Quizizz*. Peneliti memberikan materi pelajaran kanji dengan sumber berdasarkan pada buku *どんどんつながる漢字練習長* 1 bab 21. Untuk materi yang di berikan menggunakan *Quizizz* terdiri dari kanji dan makna kanji yang ditampilkan secara ringkas dengan tujuan agar dapat memudahkan mahasiswa dalam mengingat kanji dan memahami materi.

Pada *treatment* ini peneliti akan memberikan materi dan mahasiswa di minta untuk menyimak materi yang disampaikan. Peneliti menjelaskan cara baca dan makna dari kanji yang dipelajari lalu mengarahkan mahasiswa untuk mempelajari kanji dengan mengingat dari segi bentuk, cara baca dan makna kanji. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan fitur presentasi *flashcard* yang dapat membantu proses pelajaran yang sebelumnya menggunakan buku menjadi berbeda dan memiliki nuansa baru yang menyenangkan. Pembelajaran dengan

flashcard juga dapat membantu mahasiswa menstimulasi otak untuk mengingat bentuk maupun makna dari kanji yang dipelajari. Selain itu, mahasiswa juga bisa menjadikan pembelajaran menggunakan fitur *flashcard* ini sebagai salah satu alternatif untuk latihan mandiri sebelum menghadapi tes yang akan diberikan karena selain digunakan sebagai menampilkan materi fitur ini juga bisa digunakan sebagai tes evaluasi individu bagi mahasiswa untuk mengingat materi yang diajarkan karena dapat di bolak balik sesuai dengan kemauan mahasiswa kapanpun dan di mana pun. Tampilan menu pada aplikasi *Quizizz* juga tidak terlalu rumit sehingga dapat membuat mahasiswa mudah dalam menggunakannya.

Pada saat pembelajaran berlangsung, ada beberapa mahasiswa yang bertanya mengenai materi pembelajaran dan peneliti langsung memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan yang peneliti ketahui. Walaupun selama proses pembelajaran menggunakan *Quizizz* masih terdapat 3 orang mahasiswa yang berbicara secara berbisik-bisik selama pembelajaran berlangsung dibandingkan dengan *treatment* sebelumnya. Beberapa mahasiswa pada *treatment* pertama yang kurang fokus dan kurang tertarik dengan pembelajaran menggunakan *Quizizz* kini mulai menyimak pembelajaran. Hal ini dikarenakan mahasiswa telah mulai terbiasa dan tertarik dengan metode pembelajaran *Quizizz*. Selain itu, pada *treatment* kali ini terdapat sedikit kendala yang disebabkan oleh beberapa mahasiswa yang tidak *login* pada aplikasi *Quizizz*. Untuk mengatasinya, peneliti mendatangi mahasiswa tersebut dan memberikan opsi untuk *login* melalui web www.quizizz.com dan ternyata masih tidak bisa sehingga mahasiswa diarahkan untuk mengganti email yang lain.

Setelah pemberian materi selesai dilakukan, peneliti meminta mahasiswa untuk belajar mandiri. Pada sesi ini mahasiswa dipersilahkan untuk belajar sendiri atau bersama teman dengan ketentuan tidak berisik dan mengganggu yang lain. Untuk mengantisipasi terjadinya pembicaraan yang dilakukan mahasiswa saat belajar bersama teman, peneliti memutuskan untuk berkeliling kelas memantau apakah mahasiswa mengikuti arahan yang sudah diberikan atau tidak.

Pada saat sesi belajar mandiri selesai, sebelum diberikan kuis peneliti dan mahasiswa membahas sedikit materi yang telah dipelajari. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan bermain kuis pada *Quizizz* yang berjumlah 10 soal pilihan ganda yang berisikan kanji kanji dari materi bab 21. Kuis ini dilakukan sebagai salah satu cara untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang baru saja dipelajari. Untuk memulai sesi kuis, pertama-tama peneliti akan mengirimkan *link* atau kode yang berjumlah 6 digit angka kepada mahasiswa sebagai akses masuk pada *room* kuis. Mahasiswa akan di minta memasukkan *nick name* dan kuis dapat di laksanakan secara serentak. Selama pengerjaan kuis, masih ada sebagian mahasiswa yang salah menjawab soal dan menjawab di detik terakhir waktu yang telah di atur pada setiap soal. Untuk setiap soal yang tertera akan teracak secara otomatis oleh aplikasi pada *smartphone* mahasiswa sehingga tidak ada cara untuk bekerjasama dalam mengerjakan kuis.

Setiap akhir kuis peneliti akan melakukan *review* hasil kuis bersama mahasiswa sebagai bentuk evaluasi terhadap kuis yang dikerjakan. Mahasiswa dapat melihat skor nilai dan jawaban yang telah mereka pilih. Mahasiswa juga dapat melakukan koreksi terhadap jawaban yang salah mereka pilih dengan mengklik soal yang tertera lalu *Quizizz* akan menampilkan jawaban yang benar dari pertanyaan soal tersebut, tetapi hasil koreksi tidak dapat mempengaruhi nilai skor yang telah mereka dapatkan. Kuis yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* ini bisa mahasiswa jadikan sebagai salah satu bentuk evaluasi materi pembelajaran mandiri yang bisa dikerjakan di luar jam pelajaran dan dapat menjadi bahan latihan belajar kanji sesuai bab materi yang diberikan. Selain itu, mahasiswa juga dapat melihat koreksi jawaban yang telah mereka pilih di akhir kuis, dan akan melihat hasil kuis yang

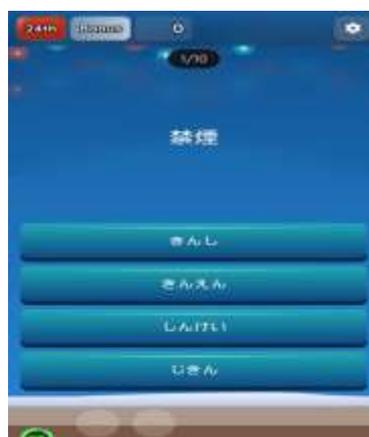
dikerjakan dalam bentuk peringkat.

Suasana kelas menjadi sedikit menyenangkan dibanding sebelumnya dan mahasiswa sedikit mulai aktif bertanya mengenai materi pembelajaran. Selain itu mahasiswa yang pada *treatment* sebelumnya menjawab soal pada detik terakhir waktu, kini mulai berkurang dan telah bisa mengikuti kecepatan waktu sebelum berakhir karena mahasiswa sudah mulai mengerti alur pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dan pada saat pembelajaran maupun kuis mahasiswa terlihat antusias untuk mengerjakan dan bersaing untuk menjadi peringkat pertama.

Pada kuis 2, terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar yang diperoleh mahasiswa. Hal ini dibuktikan dari terdapat 18 mahasiswa yang mampu meraih nilai berkategori sangat baik dan 11 orang lainnya mampu meraih nilai berkategori baik. Sedangkan, hanya terdapat 7 orang mahasiswa yang memperoleh nilai kurang dan sangat kurang pada pelaksanaan kuis 2. Jika dibandingkan dengan nilai yang diperoleh mahasiswa saat *pretest*, pada kuis 2 terdapat 28 mahasiswa yang mengalami kenaikan nilai, 2 orang yang memiliki nilai tetap, dan hanya 6 orang yang mengalami penurunan dari nilai *pretest*. Sedangkan, jika dibandingkan dengan nilai yang didapatkan pada kuis 1, terdapat 29 orang mahasiswa yang mengalami kenaikan nilai, 2 orang yang memiliki nilai sama seperti saat kuis 1, dan hanya 5 orang yang nilainya turun dari kuis sebelumnya.

Beberapa mahasiswa seperti mahasiswa 13, 17, dan 24 mampu menunjukkan peningkatan nilai yang cukup signifikan pada pelaksanaan *pretest*, maupun pada kuis 1 dan kuis 2. Mahasiswa 12 yang pada kuis 1 merupakan mahasiswa dengan skor terendah, pada kuis 2 mampu menjadi mahasiswa dengan peningkatan nilai terbaik sebanyak 90 poin hingga meraih nilai 100. Terdapat pula mahasiswa yang meraih poin sama seperti kuis sebelumnya seperti mahasiswa 3 dan 4 masih mempertahankan nilai yang mereka dapatkan pada pelaksanaan kuis 1. Sedangkan, salah satu mahasiswa yang mendapat penurunan nilai terbesar adalah mahasiswa 2 yang pada *pretest* mendapatkan nilai sebesar 70 poin, pada kuis 1 nilainya turun 20 poin, dan di kuis 2 kembali turun 10 poin menjadi hanya mampu meraih 40 poin. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* cukup efektif bagi mayoritas mahasiswa namun, masih terdapat sebagian kecil mahasiswa yang belum dapat memanfaatkan media dengan optimal.

Kuis yang diberikan terdiri dari soal berbentuk huruf kanji dari bab materi yang dipelajari dengan bentuk soal pilihan ganda yang memiliki 4 opsi jawaban dalam bentuk huruf hiragana. Setiap soal terdapat durasi waktu yang telah ditentukan yang dimana hal tersebut dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi sistem peringkat mahasiswa dalam menjawab soal kuis namun tidak mempengaruhi skor yang terdapat pada aplikasi *Quizizz*. Walaupun terdapat mahasiswa memiliki skor yang sama, namun peringkat dapat tergeser karena kecepatan dalam menjawab soal.



Gambar 4. Tampilan Kuis

Pada pertemuan keempat, *treatment* ketiga dilakukan pada tanggal 29 November 2023 di ruang kelas D5 dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran kanji. Peneliti mengawali pembukaan kelas dengan mengucapkan salam dan melakukan pengecekan kehadiran mahasiswa. Setelah melakukan absensasi, mahasiswa di arahkan untuk mengeluarkan *smartphone* masing-masing lalu login pada aplikasi maupun web *Quizizz*. Kemudian mahasiswa memasukkan kode 6 digit angka yang peneliti berikan agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran kanji melalui aplikasi *Quizizz*. Peneliti memberikan materi pelajaran kanji dengan sumber berdasarkan pada buku *どんどんつながる漢字練習長* 1 bab 22. Untuk materi yang di berikan menggunakan *Quizizz* terdiri dari kanji dan makna kanji yang ditampilkan secara ringkas dengan tujuan agar dapat memudahkan mahasiswa dalam mengingat kanji dan memahami materi.

Peneliti akan menjelaskan cara baca dan makna dari kanji yang dipelajari lalu mengarahkan mahasiswa untuk mempelajari kanji secara mandiri dengan mengingat dari segi bentuk, cara baca dan makna kanji tersebut dengan menggunakan media *Quizizz*. Dengan menggunakan fitur presentasi *flashcard* dapat membantu proses pelajaran yang sebelumnya menggunakan buku menjadi berbeda dan memiliki nuansa baru yang menyenangkan.

Pembelajaran dengan *flashcard* juga dapat membantu mahasiswa menstimulasi otak untuk mengingat bentuk maupun makna dari kanji yang dipelajari. Selain itu, mahasiswa juga bisa menjadikan pembelajaran menggunakan fitur *flashcard* ini sebagai salah satu alternatif untuk latihan mandiri sebelum menghadapi tes yang akan diberikan karena selain digunakan sebagai menampilkan materi fitur ini juga bisa digunakan sebagai tes evaluasi individu bagi mahasiswa untuk mengingat materi yang diajarkan karna dapat di bolak balik sesuai dengan kemauan mahasiswa kapanpun dan di mana pun. Tampilan menu pada aplikasi *Quizizz* juga tidak terlalu rumit sehingga dapat membuat mahasiswa mudah dalam menggunakannya.

Saat sesi belajar mandiri selesai, sebelum di berikan kuis peneliti dan mahasiswa akan membahas sedikit materi yang telah dipelajari. Setelah itu, kegiatan di lanjutkan dengan bermain kuis pada aplikasi *Quizizz* yang berjumlah 10 soal berbentuk pilihan ganda yang berisikan kanji dari materi bab 22. Kuis ini dilakukan sebagai salah satu cara untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang baru saja dipelajari. Untuk memulai sesi kuis, pertama-tama peneliti akan megirimkan *link* atau kode yang berjumlah 6 digit angka kepada mahasiswa sebagai akses masuk pada *room* kuis. Mahasiswa akan di minta memasukkan *nick name* setelah itu kuis bisa di laksanakan secara serentak.

Selama pengerjaan kuis, mahasiswa telah mulai terbiasa dengan sistem pengerjaan soal yang harus berlomba dengan waktu karena akan mempengaruhi peringkat pada akhir kuis walaupun tidak akan mempengaruhi skor yang di dapatkan. Walaupun demikian, mahasiswa masih berusaha untuk bersaing dan antusias dalam mengerjakan kuis. Tentunya hal ini memberikan sedikit dorongan kepada mahasiswa dan termotivasi untuk mengejar skor tertinggi dengan peringkat teratas. Walaupun demikian masih ada sebagian mahasiswa yang salah menjawab soal. Untuk setiap soal yang tertera akan teracak secara otomatis oleh aplikasi pada *smartphone* mahasiswa sehingga tidak ada cara untuk bekerjasama dalam mengerjakan kuis. Di setiap akhir kuis peneliti akan melakukan *review* hasil kuis bersama mahasiswa sebagai bentuk evaluasi terhadap kuis telah yang dikerjakan. Mahasiswa dapat melihat skor nilai dan jawaban yang telah mereka pilih.

Pada pertemuan ini terdapat mahasiswa yang mengalami kendala dalam mengikuti pembelajaran, hal ini disebabkan oleh *smartphone* yang digunakan mahasiswa mati karena kehabisan baterai. Untuk mengatasi kendala tersebut peneliti pun meminjamkan *smartphone* peneliti kepada mahasiswa agar tidak tertinggal pembelajaran yang sedang berlangsung. Dikarenakan hal tersebut, waktu pembelajaran selesai sedikit lebih lama dari yang dijadwalkan

karena harus memberikan waktu kepada mahasiswa yang memiliki kendala untuk dapat *login* pada aplikasi agar dapat mengikuti pembelajaran.

Hasil kuis 3 terdapat peningkatan yang cukup baik pada skor yang di dapatkan mahasiswa. Hal ini, dibuktikan dengan 20 mahasiswa mampu meraih nilai sangat baik, 10 mahasiswa mampu meraih nilai baik, dan 6 siswa lainnya meraih nilai cukup. Selain itu, jika dibandingkan kembali dengan nilai *pretest*, hanya terdapat 1 mahasiswa yaitu mahasiswa 12 yang mengalami penurunan nilai sebanyak 10 poin. Namun, jika dibandingkan dengan nilai pada kuis sebelumnya yaitu kuis 2, diketahui terdapat 10 siswa yang mengalami penurunan nilai pada kuis 3 meskipun tidak menurun terlalu jauh. Salah satunya adalah mahasiswa 12 kembali menjadi peserta dengan penurunan skor terbanyak sebesar 30 poin pada kuis 3. Sedangkan 9 mahasiswa lain seperti mahasiswa 4 dan 7 tetap mempertahankan skor yang diperolehnya seperti pada kuis 2. Mahasiswa yang mampu meningkatkan nilai yang diperolehnya dari hasil kuis sebelumnya terdapat 17 orang. Salah satu mahasiswa yang mampu meningkatkan nilainya adalah mahasiswa 34 yang sebelumnya mengalami penurunan nilai di kuis 2, namun mampu meningkatkan nilainya sebanyak 60 poin pada kuis 3 sehingga meraih 90 poin. Terdapat pula beberapa mahasiswa seperti mahasiswa 3, mahasiswa 18, mahasiswa 24, dan mahasiswa 30 yang mampu konsisten meningkatkan nilai mereka dari pelaksanaan *pretest* hingga kuis 3. Kendala yang mungkin memberikan dampak pada pelaksanaan *treatment* dan kuis 3 adalah kondisi lingkungan yang memunculkan persaingan mungkin dapat mempengaruhi psikologis beberapa mahasiswa. Beberapa orang mengalami kesulitan berkonsentrasi maksimal jika menghadapi lingkungan yang tidak sesuai dengan suasana yang ideal salah satunya adalah adanya persaingan.

Suasana kelas terbilang kondusif saat materi pembelajaran diberikan, mahasiswa juga terlihat telah terbiasa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Saat pembelajaran berlangsung mahasiswa terlihat antusias mendengarkan dan menyimak pembelajaran.

Pada aplikasi *Quizizz* terdapat sistem *review* soal yang berada di akhir pengerjaan kuis yang secara otomatis akan tampil di layar *smartphone* sehingga mahasiswa dapat melakukan koreksi terhadap jawaban yang salah mereka pilih dengan mengklik soal yang tertera lalu *Quizizz* akan menampilkan jawaban yang benar dari pertanyaan soal tersebut, tetapi hasil koreksi tidak dapat mempengaruhi nilai skor yang telah mereka dapatkan. Kuis yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* ini bisa mahasiswa jadikan sebagai salah satu bentuk evaluasi materi pembelajaran mandiri yang bisa di kerjakan di luar jam pelajaran dan dapat menjadi bahan latihan belajar kanji sesuai bab materi yang diberikan. Skor hasil kuis yang dikerjakan mahasiswa akan ditampilkan dalam bentuk peringkat.

Setelah melakukan empat kali pertemuan dengan 1 kali *pretest* dan 3 kali *treatment*, pada pertemuan kelima ini peneliti melakukan *Posttest* dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran kanji. Semua mahasiswa mengikuti dan mengerjakan soal *Posttest* yang diberikan dengan tenang dan mandiri. Soal *posttest* yang diberikan berjumlah 20 soal dengan 10 soal pilihan ganda dan 10 soal isian singkat. Materi *posttest* bersumber dari buku *ど* *ん* *ど* *ん* *つ* *な* *が* *る* *漢* *字* *練* *習* *長* 1 yang menjadi pegangan dan bahan ajar mahasiswa pada mata kuliah kanji.

Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan jika di bandingkan dengan hasil *pretest*, di ketahui bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari 35 siswa yang dapat meningkatkan nilai pada *posttest* dibandingkan nilainya saat *pretest* dan hanya 1 orang mahasiswa yang mendapat nilai sama antara *posttest* dan *pretest*. Mahasiswa 26 menjadi mahasiswa yang paling banyak meningkatkan nilai antara *pretest* dan *posttest*, yaitu pada *posttest* dia mampu meraih nilai 82. Sedangkan satu-satunya mahasiswa

yang meraih nilai sama antara *pretest* dan *posttest* adalah 36 yang meraih nilai 60. Namun, jika dibandingkan dengan perolehan nilai kuis 3, hasil *posttest* dapat dikatakan kurang memuaskan karena terdapat 24 orang mahasiswa yang nilainya menurun. Mahasiswa yang mengalami penurunan nilai paling banyak adalah mahasiswa 35 yang nilainya turun 50 poin dari yang pada kuis 3 mendapat skor sempurna 100. Diantara mayoritas mahasiswa yang mengalami penurunan nilai antara kuis 3 dan *posttest* terdapat mahasiswa yang mampu menjaga peningkatan hasil belajarnya seperti mahasiswa 4 dan mahasiswa 13 yang mampu meraih skor sangat baik pada *posttest*. Penyebab utama yang menjadi faktor utama penurunan hasil belajar siswa dari kuis 3 dan *posttest* adalah faktor terdapat jenis soal berupa isian singkat dan materi yang menjadi acuan dalam *posttest* yang cukup banyak terdiri atas 3 bab yaitu bab 20-22. Hal ini jelas berpengaruh karena jenis soal isian memiliki tingkat kesulitan yang lebih dari pilihan ganda. Namun, jika dibandingkan dengan *pretest* yang juga menggunakan dasar materi bab 15 hingga 19, hasil belajar siswa dengan menggunakan media aplikasi *Quizizz* jauh lebih baik dan efektif.



Gambar 5. Posttest

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran kanji bahasa Jepang mahasiswa angkatan 2022 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode *Pre-experimental* dengan menggunakan desain *One Group Pretest Posttest*.

Hasil penelitian dan analisis data yang telah dijabarkan pada bab IV menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kanji mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2022. Hasil rata-rata *pretest* yang di peroleh mahasiswa dikategorikan sangat kurang dengan rata-rata nilai 48,61. Setelah pemberian *treatment* selama 3 pertemuan, nilai rata-rata mahasiswa yang di peroleh pada *posttest* meningkat dan dikategorikan sangat baik dengan rata-rata nilai 78,72. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pada mahasiswa dalam penguasaan kanji dengan selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 30,11. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-test* menggunakan *SPSS versi 22 IBM for Windows* menunjukkan hasil Sig.(2-tailed) yang diperoleh sebesar 0.000. Pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* selama pembelajaran kanji berdampak positif pada kemampuan belajar dan kemampuan mengingat mahasiswa. Hal ini dapat di lihat pada pembahasan hasil kuis mahasiswa yang telah dijabarkan pada bab hasil pembahasan. *Quizizz* juga memberikan *review* soal yang secara

otomatis akan ditampilkan pada akhir pengerjaan soal, sehingga mahasiswa bisa melakukan evaluasi mandiri tanpa harus menunggu arahan dari pengajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dijabarkan, maka penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif sebagai media pembelajaran kanji pada mahasiswa angkatan 2022 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iif Khoirun, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Depdiknas, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Depdiknas, 2003)
- Dian Fitri Argarini. 2018. *Analisis Pemecahan Masalah Berbasis Polya Pada Materi Perkalian Vektor Ditinjau Dari Gaya Belajar*. Jurnal “Matematika dan Pembelajaran” : Vol 6, No. 1
- Herlina, Sari. 2018. *Hubungan Antara Kemampuan Komunikasi Matematis dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Menerapkan Strategi Reacht Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Universitas Riau. ISBN: 978-792-552-9
- Iffah, Karimah, dkk. 2019. *Peranan Metode Pembelajaran Collaborative Learning Terhadap Pemecahan Masalah Matematika*. JKPM(Jurnal Kajian Pendidikan Matematika). Vol. 4. No. 2
- Ina Sukma Dewi, dkk. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Masalah Aunantik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. (Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains dan Pembelajarannya)vol. 12. No. 1
- Inda, Arny Hada. 2017. *Keefektifan Model Aptitude Treatment Interaction Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kepercayaan Diri*, Universitas Negeri Yogyakarta
- Isnaniah dkk, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means-End Analisis Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 1 Rao*, Juring Vol 2, No 2. Bukittinggi, 2019.
- M. Imamuddin, dkk, *Integrasi Pendidikan Matematika dan Pendidikan Islam*. AR-RAIYAH: Journal Pendidikan Dasar Vol 4 No 2 IAIN Group, Bengkulu, 2020.
- Rusdi dkk, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siwa Berdasarkan Gaya Belajar*. Al Khawarizmi, Vol 3, No 1 Bukitinggi. 2019.
- Suryabrata, Sumardi. 2004. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Abhi Pawestri R., Ariani Saragih F. 2021. *Pengaruh Metode Drill Menggunakan Quizizz*

Terhadap Peningkatan Kemampuan Menghafal Huruf Hiragana Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batu. Universitas Brawijaya.

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Foundation, J. (2023). *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021*. Japan Foundation.
- Hasanah, Devi Hana. 2019. *Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Keterampilan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang*. Skripsi. Fakultas Sastra. Universitas Negeri Malang.
- Indriani, Dina. 2011. *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Imran, M. C., Jusmaniar, Sulviana, Indahyanti, R., Mursidin, M., & Nurjannah, S. (2021). *Pelatihan quizizz sebagai sarana penguatan literasi digital bagi mahasiswa*. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 876–880.
- Meizar, A., Gunawan, H., & Sianturi, N. E. (2021). *Pelatihan aplikasi quizizz sebagai saran ujian berbasis dalam jaringan*. *Jurnal Pustaka Mitra*, 1(1), 54–59.
- Nasution, W. H. R., & Nasution, A. S. (2021). *Quizizz: science learning media in elementary school in developing critical thinking skills*. *Journal of Science Education Research*, 5(1), 26–30. <https://doi.org/10.21831/jser.v5i1.38592>.
- Pavita, MDA, Dan Nirmala, DN. (2021). *Merdeka Belajar In Pandemic: Using Quizizz Game Based Learning To Improve Students' Vocabulary Mastery*. *Literasi Bahasa : Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pengajaran Bahasa*.
- Prasetiani dan L. Diner 2014. *Meningkatkan Kemampuan Kanji Mahasiswa Melalui Media Kartu Huruf Kanji*. Garuda Kemdikbud.
- Purba, L. S. 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika 1*. Jdp.12(1):29.
- Putri Diar Ciptani. (2021) *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XII Akl Smk Tridaya Jakarta)*. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- Putri, M. S., Ramadhanti, D., & Rusli, S. M. (2024). Factors that Influence Student Learning Processes and Outcomes in Implementing the Independent Curriculum. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 25(1), 64. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v25i1.127975>
- Putu Cecilia Septipani, & Wijayanti, A. A. R. 2024. Pengaruh media Quizizz terhadap penguasaan kanji pada siswa di LKP Tsunagari indonesia japan. *Stilistika: jurnal pendidikan bahasa dan seni* 13 (1), 34-42.

<https://doi.org/10.59672/stilistika.v13i1.4098>

- Ramli, Muhammad. 2016. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin : IAIN Antasari Press.
- Renariah. 2004. *Bahasa Jepang Dan Karakteristiknya*. Jurnal Sastra Jepang. 1(2) : 1-16.
- Renariah. 2004. *Mengingat Kanji Melalui Bushu*. Jurusan Pendidikan bahasa.
- Sadiman, Arief S Dkk. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo : Jakarta.
- Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjianto, Dahidi, A. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto, Dahidi, A., Yoko. M. 2014. *Kanji Dasar Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2017 *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supartini, N. L. & Luh, E. S. 2021. *Implementasi Penggunaan Quizizz Dan Evaluasi Pembelajaran Online For Food And Beverage Service*. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran. 4(3), 485-492.
- Visiaty, A., Yulianti, V. 2013. *Strategi Pembelajaran Kanji : Studi Kasus pada Pembelajar Bahasa Jepang Tingkat Pemula dan Menengah di Universitas Al Azhar Indonesia*.
- Wijayanto, E. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(3).