



Réponse des Élèves de la Classe XI SMA Negeri 8 Semarang À l'Utilisation de Quizizz Comme Média d'Évaluation de l'Apprentissage du Français

Anitdhea Chandra Ivada, Aisyiah Al Adawiyah

Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Historique des articles :
Accepté en mars 2024
Approuvé en avril 2024
Publié en mai 2024

Keywords:
Student Response, Quizizz,
Evaluation Media, French
Learning

Résumé

Cette recherche a été menée pour fournir l'expérience des élèves de la classe XI IPS 3 SMA Negeri 8 Semarang dans l'évaluation de l'apprentissage de la langue française à l'aide de Quizizz, en se basant sur le fait qu'il a été constaté que les outils d'évaluation utilisés par les enseignants étaient moins variés. Le but de cette étude est de décrire les réponses des élèves aux composantes cognitives, affectives et conatives, et de déterminer les résultats d'évaluation obtenus par les étudiants à l'aide des médias d'évaluation de Quizizz. Cette recherche est une recherche descriptive utilisant une approche qualitative. Les techniques de collecte de données utilisées sont les questionnaires, les tests et la documentation pendant l'apprentissage du français. Les techniques d'analyse de données utilisées sont les techniques d'analyse de données, de réduction de données, de présentation de données et de tirage de conclusions. Pour déterminer l'analyse des données des résultats de l'évaluation des étudiants, on utilise des tests / quiz à l'aide de Quizizz. Après avoir analysé, les résultats ont montré que les réponses des élèves à la composante cognitive obtenaient un pourcentage de 80,6%, la composante affective de 68,05% et la composante conative de 68,7%, ce qui peut être conclu que les trois composantes sont incluses dans la catégorie forte. Ensuite, les résultats de l'analyse des résultats de l'évaluation des étudiants à l'aide de Quizizz sont inclus dans la catégorie élevée car la note moyenne est de 94,16 sur les matières Saluer et de 93,5 sur les matières Se Présenter et Présenter.

Abstract

This research was conducted to provide the experience of students in class XI IPS 3 of SMA Negeri 8 Semarang in evaluating French language learning using Quizizz since it was found that the evaluation tools used by teachers were less varied. The purpose of this study is to describe student responses to cognitive, affective, and conative components, and to determine the evaluation results obtained by students using Quizizz evaluation media. This research is descriptive research using a qualitative approach. The data collection techniques used are questionnaires, tests, and documentation during French language learning. The data analysis techniques used are data analysis techniques, data reduction, data presentation, and conclusion. In determining the data analysis of student evaluation results, researchers use tests / quizzes through Quizizz. After analysis, the results showed that students' responses to the cognitive component obtained a percentage of 80.6%, the affective component of 68.05%, and the conative component of 68.7%, which can be concluded that the three components are included in the strong category. Then the results of the analysis of the results of student evaluation using Quizizz are included in the high category because the average score is 94.16 on the Saluer material and 93.5 on the Se Présenter et Présenter material.

L'INTRODUCTION

Avant la pandémie de Covid-19, les outils d'évaluation souvent utilisés étaient encore conventionnels comme l'utilisation du papier en distribuant des questions et des feuilles de réponses aux élèves, puis en travaillant sur les questions figurant sur les feuilles de réponses fournies. Les feuilles des réponses sont remises à l'enseignant de la matière concernée une fois l'évaluation terminée. L'inconvénient qui se produit souvent dans les évaluations conventionnelles est que les élèves manquent souvent de temps lorsqu'ils travaillent sur des questions et ont tendance à être moins motivés à travailler sur des questions. L'enseignant a également exprimé l'obstacle rencontré, à savoir la durée du temps de correction. Le développement rapide actuel de la technologie après la pandémie est devenu une alternative pour surmonter ce problème, en l'aide d'outils d'évaluation basés sur la technologie qui commencent actuellement à être utilisés dans les écoles.

Le développement d'outils d'évaluation utilisés aujourd'hui dans l'apprentissage a un impact positif sur l'enthousiasme des étudiants à participer à l'apprentissage. De nombreux outils et applications basés sur Internet sont utilisés comme média d'évaluation, parmi lesquels Quizizz. Dans son utilisation, Quizizz est considéré comme simple et accessible via le site Web, il est donc efficace pour une utilisation pendant l'apprentissage en classe, ainsi que pour les devoirs des élèves à la maison. Quizizz peut influencer une atmosphère d'apprentissage amusante et plus interactive, ce qui peut aider à réaliser de meilleures évaluations d'apprentissage, dont l'une concerne l'apprentissage du français.

En tant qu'outil d'évaluation attrayant, Quizizz crée une interactivité entre les enseignants et les élèves en classe, en ligne et hors ligne. Cela peut augmenter la motivation des élèves à étudier le français, ce qui est considéré comme difficile, spécialement pour les élèves de la classe XI IPS

3 du SMAN 8 Semarang qui ont des difficultés à apprendre le français parce que la langue étrangère étudiée précédemment était le japonais, sur la base des informations obtenues auprès de l'enseignant de la langue française. On a aussi obtenu des faits tout en effectuant des travaux pratiques d'enseignement (LANTIP) à l'école que l'outil d'évaluation utilisé par les enseignants est Google Form où ce média peut causer de la monotonie aux élèves lorsqu'ils font des devoirs de langue française. Cela peut affecter la motivation d'apprentissage des étudiants et leur compréhension du français. Il existe donc un besoin de médias capables d'augmenter l'enthousiasme des élèves dans la réalisation d'évaluations d'apprentissage.

Dans une recherche menée par Purwaningtyas (2021) avec le même thème de recherche et le même média, il a été conclu que la majorité des élèves avec un pourcentage de 52 % ont trouvé facile de comprendre le matériel après avoir utilisé le média d'évaluation Quizizz et il a également été constaté que 53 % d'étudiants ont déclaré que le support d'évaluation Quizizz était intéressant en termes d'apparence. Ceci est similaire à la recherche d'Asria (2021) où jusqu'à 62,38 % des élèves se sont montrés assez enthousiastes à l'idée d'utiliser Quizizz comme moyen d'évaluation des apprentissages, car les élèves se sentaient plus enthousiastes à l'idée de réaliser des évaluations en raison de ses fonctionnalités qui attireraient l'attention des élèves, et avec la présence d'un classement montrant les résultats de performance des élèves rend les élèves plus motivés à obtenir des résultats d'évaluation élevés.

Pour déterminer l'utilisation de Quizizz dans la mise en œuvre d'évaluations de l'apprentissage de la langue française, les chercheurs ont analysé les réponses des élèves à l'utilisation de Quizizz. L'analyse de la réponse réalisée repose sur trois composantes de réponse, à savoir les composantes de réponse cognitive, affective et

conative. L'importance de l'analyse des réponses vise à connaître le point de vue des étudiants concernant l'utilisation des médias d'évaluation assistés par la technologie afin de susciter l'enthousiasme des étudiants pour la réalisation d'évaluations afin que les objectifs d'apprentissage puissent être atteints. Le but de cette recherche est de décrire les réponses des étudiants aux composantes cognitives, affectives et conatives et de décrire les résultats de l'évaluation de l'apprentissage de la langue française pour les élèves de la classe XI à SMA Negeri 8 Semarang à travers l'utilisation de Quizizz comme support d'évaluation de la langue française.

Azwar (2015) dit qu'une réponse est une réaction ou une réponse liée à un stimulus. La réponse n'est visible que si l'individu reçoit un stimulus qui permet une réaction individuelle. La réponse d'une personne peut être positive ou négative, bonne ou mauvaise, agréable ou désagréable. Sur la base de la théorie d'Azwar (2015), les réponses sont divisées en trois composantes, à savoir: 1) Le Cognitif est une réponse dont la réponse est étroitement liée aux connaissances et au raisonnement d'une personne. Cette réponse se produit en raison de l'impact des changements dans ce qu'une personne comprend et ce qui est transmis par le communicateur. 2) L'affectif est une réponse dont la réponse est liée aux sentiments (émotions, bonheur) ou à ce qu'une personne ressent. 3) Le Conatif est des réponses liées au comportement d'une personne, notamment ses activités, ses actions ou ses habitudes comportementales.

L'évaluation est un processus structuré, lié et continu visant à déterminer la qualité, la valeur ou le sens de quelque chose, sur la base des résultats de certaines considérations et qualifications dans le contexte d'une prise de décision conjointe (Arifin, 2014). Il existe 2 types d'évaluation des apprentissages largement appliqués, à savoir les tests formatifs et sommatifs; 1) Tests formatifs, ces tests sont

effectués au milieu ou à la fin de chaque cours à titre de rétroaction pour déterminer le niveau de réussite des étudiants dans la réalisation des objectifs liés à la matière ou au matériel complété. 2) Test sommatif, ce test est réalisé à la fin de l'année d'apprentissage comme évaluation de base pour déterminer l'obtention du diplôme ou délivrer des certificats aux étudiants ayant bien terminé leurs cours. La portée du test sommatif couvre tout le matériel pédagogique présenté au cours du niveau d'enseignement.

Quizizz est une application de jeu éducative, narrative et flexible, en plus d'être utilisée comme moyen de fournir du matériel, Quizizz peut également être utilisée comme moyen d'évaluation d'apprentissage intéressant et amusant. Bien sûr, les activités d'apprentissage en classe peuvent facilement devenir des activités ennuyeuses pour les étudiants, c'est pourquoi, lors de l'apprentissage, le média d'évaluation est développé via l'application Quizizz, afin de pouvoir atteindre les objectifs pédagogiques.

Avec Quizizz, il est très simple d'apprendre des langues étrangères comme le français qui nécessitent de nombreuses activités pratiques pour enseigner de nombreuses compétences linguistiques (écouter, écrire, lire, parler) qui peuvent être enseignées et testées grâce aux diverses fonctionnalités, options et outils (Adawiyah & Fitrasah, 2021). Dans la fonction de gestion des quiz, les enseignants peuvent créer un quiz en sélectionnant cinq types de questions ou même utiliser les cinq dans un seul quiz. Voici une explication de ces cinq caractéristiques, à savoir: 1) Choix multiple / *Multiple-choice* pour les questions avec un seul choix de réponse correcte. 2) Réponses multiples / *Checkbox* pour les questions avec plus d'un choix de réponse correct. 3) Entrée courte / *Fill in the Blanks* pour les questions avec des réponses sous forme de brèves descriptions. 4) Essai / *Open-ended* pour les questions avec des réponses sous forme d'explications longues de

1.000 caractères maximum. 5) Enquête/*Poll* pour les questions d'enquête, de questionnaire ou de type questionnaire sans choix de réponse correct.

L'une des langues étrangères étudiées au SMA Negeri 8 Semarang est le français. L'apprentissage du français à SMA Negeri 8 Semarang est étudié comme une matière de langue étrangère multi-intérêts. Lors de l'apprentissage au SMA 8 Semarang, les classes XI et XII appliquent toujours le programme révisé de la K13, où cet apprentissage de la langue française dans ce lycée suit toujours le programme en appliquant le matériel préparé dans le Kurikulum 2017. Les matériaux utilisés pour l'évaluation sont: le matériel *Saluer* est enseigné sur (KD 3.1) la démonstration et (KD 4.1) l'application des actes de langage de saluer et de dire au revoir (*Saluer* et *Prendre Congé*), de dire merci et de s'excuser (*Remercier* et *S'excuser*), en tenant compte de la fonction sociale, du texte structure et éléments linguistiques dans les textes interpersonnels et transactionnels écrits et parlés. Ensuite, pour le matériel *Se Présenter*, apprenez à (KD 3.2) démontrer et (KD 4.2) appliquer des actes de langage pour vous présenter (*Se Présenter*) en prêtant attention à la fonction sociale, à la structure du texte et aux éléments linguistiques dans les textes interpersonnels et écrits et parlés textes transactionnels.

LA METHODOLOGIE

Cette recherche est une recherche descriptive avec une approche qualitative. L'approche qualitative produira des données descriptives sous forme d'écriture narrative ou de mots concernant les réponses des étudiants de la classe XI dans tous les domaines d'intérêt en langue française à SMA Negeri 8 Semarang à Quizizz comme moyen d'évaluation.

Le lieu de recherche a été réalisée à SMA Negeri 8 Semarang, précisément en la classe XI IPS 3 à SMA Negeri 8 Semarang qui est situé à Jalan Raya Tugu, Tambakaji, Ngaliyan (50185), ville de Semarang, centre de Java.

Cette recherche se concentre sur les réponses et les résultats d'évaluation des apprentissages des élèves sur le matériel *Saluer* et *Se Présenter* et *Présenter* à l'aide des médias Quizizz.

Les données de cette recherche ont été obtenues à partir des résultats de la distribution de questionnaires après l'évaluation de l'apprentissage de la langue française. Ce questionnaire utilisait une combinaison de questionnaires ouverts et fermés pour déterminer les réponses des étudiants à Quizizz comme moyen d'évaluation de l'apprentissage de la langue française. Ensuite, les sujets de cette recherche étaient des étudiants de la classe XI IPS 3 composés de 36 étudiants du SMA Negeri 8 Semarang. Basé sur les résultats de la recherche en classe XI IPS 3, l'outil d'évaluation souvent utilisé par les enseignants est *Google Form*, où cet outil d'évaluation amène les étudiants à s'ennuyer lorsqu'ils font des devoirs de langue française.

La technique de collecte de données utilisée dans cette recherche est des techniques de communication indirecte, ces techniques se présentent sous la forme de questionnaires de réponse des étudiants. Cette collecte de données utilise un questionnaire sous la forme d'un ensemble de questions conçu à l'aide de Google Form avec tes types de questionnaires dans cette recherche sont des questionnaires ouverts. Puis, le type de test utilisé est un type de test de réussite d'apprentissage utilisant des tests formatifs sous forme de choix multiples qui sont préparés de manière planifiée pour trouver des informations sur la matière enseignée.

Les techniques d'analyse des données utilisées dans cette recherche sont la réduction des données, la présentation des données et se terminent par une conclusion. Selon Rahayu et al (2021), lors de la présentation des résultats des données pour tirer des conclusions, l'interprétation des réponses des étudiants est utilisée dans les catégories suivantes.

Tableau 1. Catégorie Pourcentage de réponses des étudiants

% NRS	CATÉGORIE
$25\% \leq \%NRS < 44\%$	Très Faible
$44\% \leq \%NRS < 63\%$	Faible
$63\% \leq \%NRS < 82\%$	Fort
$82\% \leq \%NRS \leq 100\%$	Très Fort

Ensuite, lors de la détermination de l'analyse des données des résultats d'évaluation des étudiants à l'aide de Quizizz, elles sont obtenues à partir des résultats du travail sur les questions du matériel *Saluer* et *Se Présenter et Présenter*, puis traitées pour connaître les résultats de réussite des étudiants qui sont déterminés dans ce qui suit catégories adaptées de Desyana (2019).

Tableau 2. Catégories de résultats d'évaluation avec Quizizz

VALEUR D'ACQUISITION			CATÉGORIE
≥ 70	≥ 60	≥ 50	
$< 75\%$	$\geq 65\%$		Haute
	$< 65\%$	$\geq 55\%$	Moyenne
		$< 55\%$	Faible

Étapes de la recherche :

- Étape de préparation
 - Créer un instrument de recherche sous la forme d'un questionnaire-réponse.
 - Consultation concernant les instruments de recherche avec les superviseurs
 - Réviser les instruments de recherche
- Mise en œuvre

Recueillir des données à l'aide d'un questionnaire de réponse.
- Analyse et rapports

Analyser et tirer des conclusions à partir des réponses aux questionnaires et des résultats d'évaluation des étudiants.

LA DISCUSSION

Les données obtenues à partir de cette recherche sont le résultat des réponses à un questionnaire créé à l'aide de *Google Form* et rempli par les répondants (élèves). Le questionnaire utilise une combinaison de questionnaires ouverts et fermés pour découvrir

l'intérêt, les difficultés rencontrées par les élèves lorsqu'ils répondent à des questions de quiz ou à des examens à l'aide des médias Quizizz, et découvrir dans quelle mesure les étudiants se sentent influencés lorsqu'ils utilisent ce média. Après avoir obtenu des données sous forme de révisions de phrases et des données sous forme de résultats en pourcentage à partir des choix de réponses fournis par l'auteur dans le questionnaire, les données obtenues sont ensuite analysées. Cette analyse se concentre sur les réponses des élèves vues à partir de 3 composantes, à savoir les composantes cognitive, affective et conative.

Réponses des élèves aux composantes cognitives, affectives et conatives de l'utilisation de Quizizz

Sur la base des résultats de la recherche, des données collectives ont été obtenues concernant le pourcentage des réponses des élèves de SMA Negeri 8 Semarang à Quizizz comme moyen d'évaluation du français sur les composantes cognitives, affectives et conatives de 36 élèves répondants de la classe XI IPS 3 comme suit.

A. Cognitives

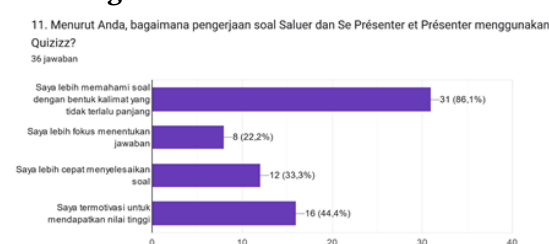


Diagramme 1. Réponse des Élèves de la Catégorie Cognitive

Le diagramme ci-dessus montre les opinions des élèves concernant le travail sur les questions *Saluer* et *Se Présenter et Présenter* à l'aide de Quizizz. Sur la base des résultats obtenus, 31 élèves (86,1 %) ont estimé qu'ils comprenaient mieux les questions avec des phrases pas trop longues, 8 élèves (22,2 %) ont estimé qu'ils étaient plus concentrés sur la détermination des réponses, 12 élèves (33,3 %) ont estimé qu'ils résolvaient les questions plus rapidement, jusqu'à 16 élèves (44,4 %) se sentaient motivés à obtenir des scores élevés. On peut conclure

que la majorité des répondants estiment mieux comprendre les questions avec des phrases pas trop longues auprès de 31 élèves (86,1 %).

B. Affectives



Diagramme 2. Réponse des Élèves de la Catégorie Affective

Le diagramme ci-dessus montre les vues des élèves sur plusieurs affichages de la fonction Quizizz lorsqu'ils travaillent sur des devoirs ou des examens. Sur la base des résultats obtenus, jusqu'à 24 élèves (66,7 %) ont affirmé que le quiz était plein de couleurs, jusqu'à 17 élèves (47,2 %) ont répondu à des questions sous forme d'images, de vidéos, voire d'audio, jusqu'à 12 les élèves (33,3 %) ont répondu aux réponses sous forme d'images, de vidéos, voire d'audio, et pas moins de 19 élèves (52,8 %) ont répondu qu'il y avait eu une séance intéressante d'explication des réponses. On peut conclure que la majorité des répondants ont estimé que les quiz utilisant Quizizz étaient pleins de couleurs, le nombre de répondants étant de 24 étudiants (66,7 %).

C. Conatives



Diagramme 3. Réponse des Élèves de la Catégorie Conative

Le diagramme ci-dessus montre la différence que ressentent les élèves lorsqu'ils font des devoirs ou des examens avec Quizizz par rapport à d'autres médias: jusqu'à 24 élèves (66,7 %) ont affirmé qu'il avait une apparence attrayante, jusqu'à 14 élèves (38,9 %) ont répondu qu'il en ce qui concerne le bruit de fond, pas moins de 33 étudiants (91,7 %) ont répondu que c'était comme jouer à des jeux, et 9 étudiants (25 %) ont répondu que ce n'était

pas stressant. On peut conclure que la majorité des personnes interrogées estiment qu'utiliser Quizizz revient à jouer à un jeu avec 33 élèves (91,7 %).

Des données obtenues, on peut conclure dans le tableau suivant:

Tableau 3. Résultats du calcul des réponses des répondants

Cognitives	%NRS = $\frac{322,7}{400} = 80,6\%$	Fort
Affectives	%NRS = $\frac{408,36}{600} = 68,05\%$	Fort
Conatives	%NRS = $\frac{275,1}{400} = 68,7\%$	Fort

D'après le tableau ci-dessus, la valeur moyenne la plus élevée se trouve dans la réponse cognitive ou la réponse de la classe ressentie, aimée et détestée après avoir utilisé Quizizz comme moyen pour faire des devoirs ou des examens de 68,05 %, et enfin la réponse conative ou l'encouragement sous forme de les actions et déclarations étaient de 68,7%.

Résultats d'évaluation avec Quizizz

Sur la base des résultats de la recherche, des données ont été obtenues auprès de 36 élèves interrogés de la classe XI IPS 3 concernant les résultats de l'évaluation de l'apprentissage de la langue française à l'aide du media Quizizz pour les élèves de SMA Negeri 8 Semarang comme :

Tableau 4. Résultats d'évaluation avec Quizizz

No	Nom Des Élèves	Marque	
		Saluer	Se Présenter et Présenter
1.	AIF	100	80
2.	AIA	80	100
3.	ADR	100	100
4.	AMI	60	100
5.	APN	100	93
6.	ANL	100	87
7.	BAN	100	93
8.	DF	100	100
9.	DAS	90	100
10.	DFP	80	93
11.	FRP	90	93
12.	FAM	80	87
13.	FN	100	87
14.	HCN	90	93
15.	IAA	100	93
16.	IN	100	93
17.	JH	100	80
18.	KHS	100	100
19.	KNF	90	100
20.	LZA	100	100

21.	MANA	100	87
22.	MKP	100	100
23.	MUR	90	100
24.	MAAM	70	87
25.	MA	100	87
26.	MFP	100	100
27.	NRA	100	100
28.	NTP	80	80
29.	NHA	100	73
30.	OAS	100	100
31.	PAP	100	87
32.	RTA	100	100
33.	SAA	100	93
34.	SR	100	100
35.	VMA	100	100
36.	ZA	90	100
Moyenne		94,16	93,5
Le Score Le Plus Élevé		100	100
Le Score Le Plus Bas		60	73

Dans le matériel Saluer, on peut voir que la valeur moyenne des données est de 94,16, et la valeur la plus élevée obtenue était au point 100 pour 24 élèves et la valeur la plus basse était au point 60 pour 1 élève. Ensuite, les résultats obtenus à partir de l'évaluation du matériel Se Présenter et Présenter ont montré que la note moyenne était de 93,5, et la note la plus élevée était de 100 points pour 17 élèves et la note la plus basse était de 73 pour 1 élève.

LA CONCLUSION

Dans le tableau 4, calcul de chaque composante de réponse constituée de réponses cognitives, affectives et conatives, le score moyen des trois composantes de réponse se conclut comme, qu'avec une réponse cognitive de 80,6% (fort), on constate que les attitudes et réponses des répondants ou des élèves de la classe XI IPS 3 à Quizizz comme moyen d'évaluation du français ont un rôle assez important dans l'aide au développement cognitif des élèves.

Puis, la réponse conative de 68,7 % (forte) arrive en deuxième position, démontrant la réponse comportementale ou la réaction comportementale ressentie lorsque l'on travaille sur des questions d'évaluation de la langue française à l'aide du média Quizizz. Ensuite, la réponse affective de 68,05 % (forte) arrive en troisième position, indiquant la

réponse émotionnelle du répondant consistant à aimer ou à s'intéresser à l'apparence et aux caractéristiques de Quizizz lors de l'évaluation de la langue française.

Les résultats de l'évaluation à l'aide de Quizizz ont conclu que la moyenne des élèves de la classe XI IPS 3 à SMA Negeri 8 Semarang était considérée comme bonne parce qu'ils appartenaient à la catégorie supérieure. Cela signifie que la majorité des étudiants comprennent le matériel *Saluer* et *Se Présenter et Présenter*, et l'utilisation de Quizizz comme support d'évaluation est considérée comme facile et amusante par les élèves, de sorte que le support d'évaluation avec Quizizz est bien accueilli par les élèves

BIBLIOGRAPHIES

- Al Adawiyah, A. (2022). Training of Gamified Online Learning for Teachers Through Quizizz. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.35870/ajad.v2i2.73>.
- Al Adawiyah, A. & F. R. (2021). *SENARAI PEMBELAJARAN BAHASA ASING DI INDONESIA*. Samudra Biru.
- Al Munawaroh, N. T. (2021). The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning. *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 4(1), 29–46. <https://doi.org/10.17509/alsunyat.v4i1.31258>.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika Artikel info Abstrak. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 48–57. www.Quizizz.com.
- Fajrianti, F., Suratman, D., Ahmad, D., Ahmad Universitas Tanjung Pura, D., & Hadari Hawawi, J. (2022). *PENERAPAN QUIZIZZ BERBASIS WEB PADA MATERI PENYAJIAN DATA KELAS VII DI MTS NEGERI 02 PONTIANAK PENERAPAN QUIZIZZ BERBASIS WEB PADA MATERI PENYAJIAN DATA KELAS VII MTs NEGERI 02 PONTIANAK*. Pendidikan Matematika FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak. <https://doi.org/10.26418/jppk.v1i1i8.567>

- 63.
- Fauziyah Dwi Purwaningtyas, L., Efendi, A., Trees Sandy, A., & Khoiruddin Gondanglegi, S. (n.d.). Respon Siswa Dalam Penggunaan Media Evaluasi Quizizz Pada Kelas X Lintas Minat Geografi SMAN 1 Kauman Tulungagung Student Responses in Using Quizizz Evaluation Media In Class X Cross-Interest Geography SMAN 1 Kauman Tulungagung. In *Jurnal geoedusains* (Vol. 2, Issue 2).
- Kholifah. (2016). *RESPON SISWA SMP YSKI PADA PEMBELAJARAN BAHASA PRANCIS*. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/29674>.
- Mangei, F. A., Komariyah, L., & Iwantri Goma, E. (2021). RESPON SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 2 SENDAWAR TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE PADA BIDANG STUDI GEOGRAFI. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 9(3), 155–163. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v9i3.32646>
- Muji, A. P., Ambiyar, A., Aziz, I., & Hidayat, H. (2021). The implementation of Quizizz-based online evaluation in higher education: An exciting alternative for evaluation. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 5(2). <https://doi.org/10.24036/00478za0002>
- Rahayu, T. E., Haki Pranata, O., & Ganda, N. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Respon Siswa Sekolah Dasar terhadap Program Belajar dari Rumah (BDR) di TVRI. In *All rights reserved* (Vol. 8, Issue 2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/peda-didaktika/index>
- Roro Annisa, R., Pkn, P., & Pgri Bangkalan, S. (n.d.). *PERSEPSI SISWA TERHADAP GAME EDUKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN PPKN: STUDY KASUS DI KELAS X IPS 3 SMA NEGERI 2 BANGKALAN*.
- Sari, A. M., & Linda, L. (2020). Sikap dan Respon Anak PAUD dalam Mengenal Metamorfosis Serangga melalui Media Animasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1083–1100. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.776>
- Siwi, O.C. & Handayani, S. (2023). *Réponses Des Élèves Aux Médias De La Chanson Médiatique Et À La Poésie Dans L'apprentissage Du Français De La Classe Xi Yski Kristen Sma Semarang*. *Journal Didactique du FLE*, 12(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/dicdac>.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (n.d.). (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web “Quizizz” sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal UNS*. Vol 9(5). <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/49324>.
- Suhartini -Penerapan Media Interaktif Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Belajar Siswa, N., & Suhartini, N. (2022). *PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ SEBAGAI SARANA EVALUASI BELAJAR SISWA BERBASIS DARING DI KELAS III A SDN SIDOKUMPUL KECAMATAN SIDOARJO* (Vol. 11).
- Zulfa, A. I., & Ratri, D. P. (2022). EFL STUDENTS' PERCEPTIONS TOWARD QUIZIZZ AS AN ASSESSMENT TOOL DURING ONLINE LEARNING. *The Journal of English Literacy Education: The Teaching and Learning of English as a Foreign Language*, 9(1), 78–87. <https://doi.org/10.36706/jele.v9i1.17378>