

## PENINGKATAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DARING DIPADUKAN DENGAN GAMIFIKASI QUIZIZZ

**Tince Dormalin Koroh** ✉

<sup>1</sup>Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Kupang, Indonesia

**Corresponding Author:** [tincekoroh12@gmail.com](mailto:tincekoroh12@gmail.com)

### INFORMASI

#### **Artikel History:**

Rec. 18-Mei-2023

Acc. 23-Mei-2023

Pub. Juni, 2023

Page. 13-23

#### **Keywords:**

- Kemandirian belajar
- Motivasi Belajar
- Quizizz

### ABSTRAK

*Difficulties in lectures dare to be a serious matter for teachers. Therefore, solutions are needed in finding strategies and formulations in online learning. The study aims to describe the application of an online learning model combined with quizizz gamification to increase learning motivation and independent learning for IAKN Kupang students. The research is a class action research. The subject of this study werw 32 student. The classroom action research design uses the Kemmis & Mc Taggart model which consists of 4 components, namely planning, action, observation reflection. Data was collected through the result of a questionnaire on learning motivation and learning independence. The results showed that there was an increase in student motivation and learning independence. Exposure to data analysis on research objects from cycle 1 to cycle 2 shows that 1) motivation to learn : planing indicators increase by 1,1%, action increases by 0,6%, observation increases by 0,3%, reflection increases by 0,6% and 2) student learning indepenence also increased wherw the indicator of a sense of responsibility increased 2,85%, behavior based on own initiative increased 1,1%, had a sense of responsibility increased 0,4%, disciplined behavior increased 0,7%, had trust self increased 4,4%, dependence on others increased 0,5%. The conclusion og this study is that the aplication of an online learning model combined with the quizizz aplication can increase student learning motivation and learnig independence.*

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*



## PENDAHULUAN

Permasalahan dalam penyampaian materi perkuliahan menggunakan teknologi di masa pandemi Covid-19 menjadi hal serius bagi pengajar. Permasalahan tersebut antara lain: sebagian mahasiswa terlihat kurang antusias

dan bosan untuk memperhatikan penjelasan dari dosen, tidak banyak mahasiswa yang mengajukan pertanyaan saat perkuliahan daring berlangsung. Pengajar hanya mengirimkan bahan ajar dan tugas mandiri yang membuat mahasiswa belajar sendiri dan sering tidak memberikan penjelasan terbaik mengenai suatu topik pembelajaran (Fikri et al., 2021). Koneksi jaringan internet yang kurang stabil ketika peserta didik berada dalam lokasi tertentu, komunikasi yang terbatas antar peserta didik, terbatasnya pengawasan pengajar saat pembelajaran berlangsung membuat peserta didik lamban dalam menerima informasi yang diperoleh juga menjadi hambatan dalam belajar (Dewi & Sadjarto, 2021). Pelaksanaan perkuliahan daring di IAKN Kupang cenderung monoton mengakibatkan mahasiswa akhirnya merasa bosan, lambat dalam merespon terhadap penjelasan dosen, sehingga kurangnya diskusi saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Hal ini juga berakibat pada menurunnya perhatian dan mengakibatkan rendahnya motivasi belajar dan rendahnya kemandirian belajar mahasiswa. Oleh sebab itu, pengajar perlu menemukan strategi dan formulasi yang tepat dalam pembelajaran daring sehingga dapat membangkitkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pengajar juga perlu mengelola kelas dengan baik karena pelaksanaan perkuliahan daring terbatas dan tidak seperti pembelajaran tatap muka. Oleh sebab itu, pengajar perlu menciptakan kondisi dan situasi belajar yang aktif untuk mendukung peningkatan kemandirian belajar peserta didik.

Model pembelajaran daring melibatkan mahasiswa dan dosen dengan memanfaatkan teknologi, mahasiswa akan belajar dengan mengunduh bahan ajar, melakukan diskusi, dan berbagi pengetahuan secara daring difasilitasi oleh dosen secara penuh (Sobri et al., 2020). Selain itu, video pembelajaran juga dapat menjadi alternatif yang diaplikasikan dalam pembelajaran daring (Susiyanti et al., 2021). Langkah-langkah pengajar yang dilakukan dalam melaksanakan kegiatan belajar secara daring yaitu 1) membuat bahan ajar yang kemudian diunggah pada aplikasi yang digunakan dalam belajar; 2) memilih aplikasi pembelajaran yang dapat dijangkau oleh peserta didik seperti *whatsapp*, *google classroom*, *zoom*, *google meet*, dan aplikasi lainnya; 3) pengajar dapat mengunggah modul, video, kuis, tugas pada aplikasi yang telah disepakati; 4) pengajar wajib menjawab pertanyaan peserta didik agar tidak terjadi kesalahan persepsi; 5) pengajar wajib melakukan evaluasi dan memeriksa tugas guna mengetahui daya serap materi pada peserta didik (Pratama & Mulyati, 2020). Strategi yang diaplikasikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar secara daring yaitu menggunakan metode pembelajaran daring yang fleksibel, mengaitkan pembelajaran yang berhubungan dengan isu-isu kontekstual, memanfaatkan jejaring sosial untuk perluasan media pembelajaran (Herdiana et al., 2021).

Gamifikasi adalah suatu pendekatan dalam kegiatan belajar dengan memakai elemen ada pada game atau video game dengan maksud meningkatkan motivasi peserta didik saat belajar sehingga mereka lebih semangat, enjoy, terlibat aktif dalam pembelajaran tanpa mereka sadari (Jusuf, 2016). Gamifikasi dalam pendidikan diperlukan oleh pengajar agar terjadi peningkatan keikutsertaan peserta didik dalam aktivitas belajar di sekolah, penerapan

---

permainan dalam pembelajaran berdampak positif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran (Lutfi et al., 2021). Selain itu, gamifikasi dapat meningkatkan pengetahuan dan keaktifan dalam mengerjakan tugas, kelebihan dari gamifikasi adalah gamifikasi tidak terbatas dalam ruang dan kelas namun kelemahannya gamifikasi adalah berkurangnya ketelitian karena *time in game* (Ainna Al Firdausi et al., 2021). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran diterapkan dalam langkah-langkah berikut : 1) perlu mempelajari tujuan pembelajaran, 2) pemilihan ide, 3) merancang skenario atau langkah-langkah permainan, 4) mendesain aktivitas peserta didik, 5) menentukan kelompok dalam belajar, 6) mengaplikasikan permainan dalam pembelajaran (Jusuf, 2016). Terdapat beberapa aplikasi yang dapat membantu dalam melaksanakan gamifikasi dalam pendidikan salah satunya adalah quizizz.

Quizizz adalah aplikasi permainan dalam kegiatan belajar secara daring, aplikasi ini dapat dibuka dengan menggunakan *handphone* atau laptop, *quizizz* sangat menarik dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik (Wihartanti et al., 2019). Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan materi, media evaluasi, dan menarik perhatian peserta didik dalam belajar (Salsabila et al., 2020). Aplikasi ini dapat dengan mudah diakses dan digunakan mahasiswa sehingga dapat terjadi peningkatan hasil belajar dan kemandirian belajar (Khasanah & Lestari, 2021). Aplikasi ini dapat juga digunakan sebagai penilaian tes yang menyenangkan dan membuat mahasiswa merasa tertantang untuk belajar dan mengikuti kuis (Setiawati, 2021). Penelitian dari (Wijayanti et al., 2021) menjelaskan bahwa aplikasi quizizz sangat efektif diaplikasikan dalam perkuliahan jika dilihat dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran secara daring ditentukan dari kemandirian belajar, berdasarkan penelitian (Fitriani, 2020) diperoleh semakin tinggi motivasi prestasi seseorang maka semakin tinggi pula kemandirian belajarnya. Untuk dapat meningkatkan kemandirian belajar terdapat faktor lain yang mendukung kemandirian belajar yaitu kematangan, persepsi terhadap lingkungan, kontrol diri dan pemantauan diri. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Isnawati, 2015) dimana untuk meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa maka dosen juga harus meningkatkan kreatifitas dan motivasi belajar.

Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh (Ainna Al Firdausi et al., 2021) menggunakan gamifikasi dengan aplikasi wordwall dan quizizz dan metode penelitiannya deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada gamifikasi quizizz dan merupakan penelitian tindakan kelas, dimana penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran daring yang dipadukan dengan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian belajar mahasiswa IAKN Kupang pada masa pandemi covid-19. Rumusan masalah : Bagaimana meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian belajar mahasiswa IAKN Kupang dengan menerapkan model pembelajaran daring dipadukan dengan quizizz?, bagaimana mengajak mahasiswa agar benar-benar aktif dalam mempelajari materi perkuliahan strategi pembelajaran?

Harapannya dengan menerapkan model pembelajaran daring yang dipadukan dengan *quizizz* maka terjadi peningkatan kemandirian belajar dan motivasi belajar mahasiswa, serta mahasiswa menjadi lebih aktif dalam mempelajari materi perkuliahan strategi pembelajaran.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus, dimana siklus 1 dan siklus ke 2 masing-masing terdiri atas dua pertemuan yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran daring yang dipadukan dengan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah Strategi pembelajaran semester IV Kelas B prodi PAK, IAKN Kupang, Tahun akademik 2021/2022. Subyek penelitian ini adalah 32 orang mahasiswa.

Desain penelitian mengadopsi model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari 4 komponen yaitu Perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflect*), adapun langkah-langkahnya adalah 1) membuat rumusan masalah dan merencanakan tindakan, 2) melaksanakan tindakan dan pengamatan atau monitoring, 3) melakukan refleksi, 4) melakukan perencanaan untuk langkah selanjutnya

Teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif dengan persentase digunakan untuk mengukur motivasi dan kemandirian belajar mahasiswa menggunakan kuisisioner motivasi belajar dan kuisisioner kemandirian belajar. kuisisioner disebarikan melalui *googleform*. Indikator untuk mengukur motivasi belajar dan kemandirian belajar sebagai berikut.

**Tabel 1.** Indikator Motivasi Belajar

| No. | Indikator                            | Jumlah butir soal |
|-----|--------------------------------------|-------------------|
| 1   | <i>Attention</i> (Perhatian)         | 9                 |
| 2   | <i>Relevance</i> (Keterkaitan)       | 6                 |
| 3   | <i>Confidence</i> (Kepercayaan diri) | 6                 |
| 4   | <i>Satisfication</i> (Kepuasan)      | 4                 |

**Tabel 2.** Indikator Kemandirian Belajar

| No. | Indikator                                 | Jumlah butir soal |
|-----|---|-------------------|
| 1   | Ketidaktergantungan terhadap orang lain   | 4                 |
| 2   | Memiliki kepercayaan diri                 | 3                 |
| 3   | Berperilaku disiplin                      | 3                 |
| 4   | Memiliki rasa tanggung jawab              | 3                 |
| 5   | Berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri | 3                 |
| 6   | Melakukan kontrol diri                    | 3                 |

Langkah-langkah melakukan analisis data yaitu menghitung skor perolehan tiap indikator, setelah itu menghitung persentase jawaban dari tiap indikator. Setelah diperoleh hasil persentase tiap indikator, kemudian peneliti membandingkan perbedaan siklus I dan II, menarik kesimpulan terhadap hasil penelitian. Peneliti menggunakan pedoman dari (Sugiono, 2019) yaitu “semakin

tinggi persentase responden maka semakin baik pula persepsi responden". Nilai persentase hasil penskoran mahasiswa (X) dengan menggunakan persamaan (1):

$$X = \frac{\sum xi Sx}{S} 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

$\sum xi$  = Jumlah skor yang diperoleh

S = Total skor seluruhnya

Ketentuan skala persentase yang digunakan untuk menyimpulkan data hasil penelitian yaitu motivasi belajar mahasiswa dan kemandirian belajar pada tabel 3 adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.** Kriteria Interpretasi Skor

| No | Rentang Skor (%) | Kategori          |
|----|------------------|-------------------|
| 1  | 76 - 100         | Sangat Baik       |
| 2  | 51 - 75          | Baik              |
| 3  | 26 - 50          | Tidak Baik        |
| 4  | 1 - 25           | Sangat Tidak Baik |

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian Tindakan Kelas terdapat pada tabel 4 dibawah ini :

**Tabel 4.** Data presentase Motivasi belajar dan Kemandirian belajar mahasiswa.

| Objek penelitian    | Indikator                                 | Siklus |       | Peningkatan |
|---------------------|---|--------|-------|-------------|
|                     |   | I      | II    |             |
| Motivasi belajar    | <i>Attention</i> (Perhatian)              | 90,7   | 91,8  | 1,1         |
|                     | <i>Relevance</i> (Keterkaitan)            | 88,9   | 89,5  | 0,6         |
|                     | <i>Confidence</i> (Kepercayaan diri)      | 90,9   | 91,2  | 0,3         |
|                     | <i>Satisfication</i> (Kepuasan)           | 90,2   | 90,8  | 0,6         |
| Kemandirian belajar | Ketidaktergantungan terhadap orang lain   | 78,4   | 81,25 | 2,85        |
|                     | Memiliki kepercayaan diri                 | 88,7   | 89,8  | 1,1         |
|                     | Berperilaku disiplin                      | 58,6   | 59    | 0,4         |
|                     | Memiliki rasa tanggung jawab              | 79,1   | 79,8  | 0,7         |
|                     | Berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri | 77     | 81,4  | 4,4         |

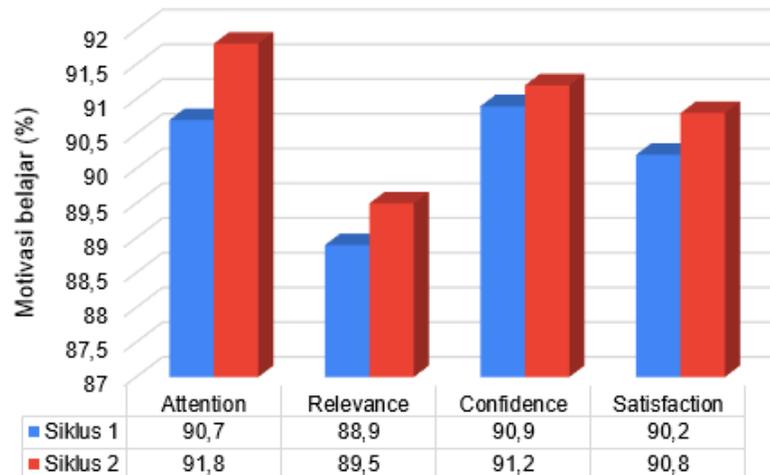
|                        |      |      |     |
|------------------------|------|------|-----|
| Melakukan kontrol diri | 80,7 | 81,2 | 0,5 |
|------------------------|------|------|-----|

Pada tabel 4. menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar dan kemandirian belajar dari siklus 1 ke siklus 2. Objek motivasi belajar meliputi *Attention*, *Relevance*, *Confidence* dan *Satisfaction*. Pada siklus 1 ke 2 masing-masing indikator mengalami peningkatan yaitu indikator *Attention* (Perhatian) meningkat sebesar 1,1%, indikator *Relevance* meningkat sebesar 0,6%, Indikator *Confidence* meningkat sebesar 0,3% dan indikator *Satisfaction* meningkat sebesar 0,6%. Objek kemandirian belajar meliputi ketidaktergantungan terhadap orang lain, memiliki kepercayaan diri, berperilaku disiplin, memiliki rasa tanggung jawab, berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri, melakukan kontrol diri. Pada tabel 4 terlihat terjadi peningkatan kemandirian belajar mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dari siklus 1 ke siklus 2 dimana indikator memiliki rasa tanggung jawab meningkat sebesar 2,85 %, berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri meningkat sebesar 1,1%, memiliki rasa tanggung jawab meningkat sebesar 0,4%, berperilaku disiplin meningkat sebesar 0,7%, memiliki kepercayaan diri meningkat sebesar 4,4%, ketergantungan terhadap orang lain meningkat sebesar 0,5%.

Pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas siklus 1, diketahui bahwa penggunaan aplikasi *quizziz* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian belajar pada mahasiswa. Hal ini terlihat dari mahasiswa yang cukup antusias dalam merespon pertanyaan yang disampaikan oleh dosen dan juga banyak mahasiswa yang mulai banyak bertanya, namun peneliti juga mengalami beberapa kendala dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran daring dimana peneliti perlu memperhatikan penggunaan waktu, mahasiswa juga harus diberi motivasi agar terlibat aktif dalam perkuliahan dan kemampuan dari mahasiswa untuk belajar secara mandiri perlu di tingkatkan, mahasiswa juga masih sedikit kaku dalam menjalankan aplikasi *quizziz*. Dari permasalahan diatas, maka peneliti perlu melakukan upaya dalam memperbaiki siklus 1 yaitu peneliti harus mengatur waktu dalam menerapkan model pembelajaran daring, peneliti harus melibatkan mahasiswa untuk aktif dalam berdiskusi dan mengajukan pertanyaan pada saat melaksanakan presentasi, peneliti harus memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *quizziz* agar tidak terjadi kekeliruan dan peneliti terus menyampaikan motivasi kepada mahasiswa untuk selalu membaca materi dan belajar secara mandiri

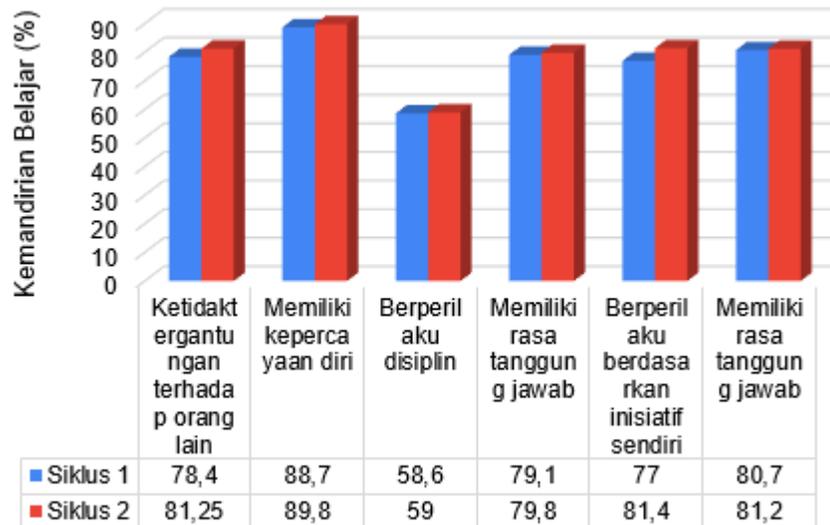
Dalam melaksanakan siklus 2 kemampuan peneliti dalam mengelola waktu sudah lebih baik, mahasiswa juga diberi batasan waktu dengan tegas dalam melaksanakan diskusi dan juga sudah terampil dalam menjalankan aplikasi *quizziz* dengan lancar sehingga pembelajaran terlihat menyenangkan dan mahasiswa tidak terlalu tegang karena sudah mempersiapkan diri untuk mengikuti perkuliahan dan menjalankan *quizziz*, hal inilah yang membuat mahasiswa mampu belajar secara mandiri.

Dalam penelitian ini terlihat peningkatan motivasi dan kemandirian belajar mahasiswa, peningkatan tersebut terjadi dari siklus 1 ke siklus 2. Peningkatan dapat terlihat dalam grafik 1 dan grafik 2 dibawah ini.



**Grafik 1.** Peningkatan hasil motivasi belajar dari siklus 1 ke siklus 2

Pada grafik 1, terlihat bahwa semua indikator dalam motivasi belajar mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2, hal ini terjadi karena penggunaan aplikasi quizizz yang dirasakan menarik dan memacu mahasiswa untuk tertantang dalam menyelesaikan kuis. Pada siklus 1 mahasiswa baru belajar untuk menyesuaikan diri dalam menggunakan aplikasi dengan penyerapan materi yang seadanya namun, pada siklus 2 terlihat perubahan motivasi belajar yang lebih baik, dimana mahasiswa sudah lebih mempersiapkan diri dan belajar hingga dapat menyelesaikan setiap tugas, mereka merasa senang apabila mendapatkan nilai yang baik namun mereka juga meminta untuk mengulang agar memperbaiki nilai. Hal ini sesuai dengan penelitian dari (Rahman et al., 2020) dimana terjadinya peningkatan motivasi disebabkan oleh faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik yaitu rasa dan kemauan berhasil dan dorongan belajar, harapan dan cita-cita dan juga faktor ekstrinsik yaitu penghargaan dari pengajar dan lingkungan belajar yang mendukung,



**Grafik 2.** Peningkatan hasil kemandirian belajar dari siklus 1 ke siklus 2

Pada grafik 2, peningkatan juga terjadi pada kemandirian belajar dari siklus 1 ke siklus 2 dimana dengan penggunaan aplikasi quizizz mampu membuat mahasiswa lebih mandiri dalam belajar. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Astuti et al., 2022) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi quizizz pada saat pembelajaran dilaksanakan menyebabkan adanya peningkatan kemandirian belajar dan pemecahan masalah.

Hasil analisis angket motivasi belajar dan kemandirian belajar mahasiswa pada setiap indikatornya mengalami peningkatan, analisis ini sesuai dengan keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti yaitu dengan menerapkan model pembelajaran daring yang dipadukan dengan quizizz maka terjadi peningkatan kemandirian belajar dan motivasi belajar mahasiswa. Adanya peningkatan nilai motivasi disebabkan manajemen kelas yang dilakukan oleh pengajar sudah berjalan dengan baik, adapun manajemen kelas yang dilakukan adalah pengajar yaitu pengajar mengingatkan kepada mahasiswa untuk memanfaatkan waktu dengan baik dalam belajar dan mengikuti games untuk belajar, pengajar juga ikut memantau. Dalam pembelajaran daring mahasiswa terlihat antusias dalam mengikuti games dan terlihat aktif dan lebih mempersiapkan diri dalam mengikuti games berikutnya disiklus kedua. Dalam pembelajaran daring mahasiswa memerlukan lingkungan yang kondusif untuk belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Vera, 2020) dimana untuk meningkatkan keaktifan dan kualitas perkuliahan daring, dosen harus sering melaksanakan komunikasi dua arah, memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk menjawab pertanyaan, baik diskusi dan lain sebagainya, dosen menjadi motivator dan inisiator, dengan demikian proses perkuliahan tidak akan lagi membosankan dan akan terlihat perubahan dan peningkatan motivasi belajar dan kemandirian belajar mahasiswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Solviana, 2020) menunjukkan bahwa proses kegiatan perkuliahan tidak membosankan, terlihat peningkatan

motivasi belajar, proses pembelajaran dirasa bermanfaat oleh mahasiswa, sehingga gamifikasi menjadi alternatif yang bermanfaat dan efektif pada masa Covid-19. Dari pemaparan tersebut menunjukkan bahwa penelitian terdahulu sejalan dengan penelitian saat ini dimana dengan menggunakan gamifikasi dengan aplikasi quizizz akan terjadi peningkatan pembelajaran mulai dari motivasi belajar, kemandirian belajar, pengetahuan.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan perkuliahan menggunakan metode pembelajaran daring yang dipadukan dengan gamifikasi quizizz dianggap berhasil untuk diterapkan dalam perkuliahan. Objek penelitian siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan bahwa 1) indikator motivasi belajar : pada indikator *Attention* terjadi peningkatan sebesar 1,1 %, *Relevance* meningkat 0,6%, *Confidence* meningkat 0,3%, *Satisfaction* meningkat 0,6% dan 2) indikator kemandirian belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan dimana pada indikator rasa tanggung jawab meningkat 2,85 %, berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri meningkat 1,1%, memiliki rasa tanggung jawab meningkat 0,4%, berperilaku disiplin meningkat 0,7%, memiliki kepercayaan diri meningkat 4,4%, ketergantungan terhadap orang lain meningkat 0,5%. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran daring yang dipadukan dengan aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian belajar mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainna Al Firdausi, Aulia Farida Zamani, & Azza Agustina Rahma. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 6(2), 162–182. <https://doi.org/10.32492/sumbula.v6i2.4557>
- Astuti, A., Oktaviana, D., & Firdaus, M. (2022). Pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar pada siswa SMP. *Media Pendidikan Matematika*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.33394/mpm.v10i1.5039>
- Dewi, T. A. P., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>
- Fikri, M., Zaki Ananda, M., Faizah, N., Rahmani, R., & Adelia Elian, S. (2021). KENDALA DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19: SEBUAH KAJIAN KRITIS. *Kendala Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Kritis*. <https://doi.org/10.1016/jjheduc.2013.06.00>
- Fitriani, S. (2020). Analisis: Jurnal Studi Keislaman Keberagaman dan Toleransi Antar Umat Beragama. *Jurnal Studi Keislaman*, 20(2).
- Herdiana, D., Rudiana, R., & Supriatna, S. (2021). Kejenuhan Mahasiswa dalam Mengikuti Perkuliahan Daring dan Strategi Penanggulangannya. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.128>

- Isnawati, N. & S. (2015). Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 1.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*.
- Khasanah, K., & Lestari, A. (2021). The Effect of Quizizz and Learning Independence on Mathematics Learning Outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 6(1). <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i1.7288>
- Lutfi, A., Aftinia, F., & Ipmawati, N. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Kimia (SNK) 2021 Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Surabaya*.
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBERIAN KUIS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ*, 4(2). <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Setiawati, S. (2021). Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian pada Perkuliahan Daring. *Prosiding Seminar Nasional Unila Ke 4*.
- Sobri, M., Nursaptini, N., & Novitasari, S. (2020). MEWUJUDKAN KEMANDIRIAN BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS DARING DIPERGURUAN TINGGI PADA ERA INDUSTRI 4.0. *JURNAL PENDIDIKAN GLASSER*, 4(1), 64. <https://doi.org/10.32529/glasser.v4i1.373>
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1). <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2082>
- Sugiono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Nuryanto Apri, Ed.; 3rd, Cetakan ed.).
- Susiyanti, E., Nugraheni, N., Guru, P., & Dasar, S. (2021). *Endang Susiyanti 1 , Nursiwi Nugraheni 2 ISBN: 978-623-90547-6-2* <https://prosiding.iahntp.ac.id> *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya 2020 Penerapan Model Pembelajaran Daring Dengan Bantuan Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. <https://prosiding.iahntp.ac.id>
-

- Vera, N. (2020). Strategi Komunikasi Dosen Dan Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19. *Avant Garde*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1134>
- Wihartanti, L. V., Prasetya Wibawa, R., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE DALAM MEMBANGUN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 0(0).
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>