



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7418 - 7425

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD

Bima Prakarsa Arzfi^{1✉}, Desyandri², Farida Mayar³

Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: bima.arzf17@gmail.com¹, desyandri@fip.unp.ac.id², mayarfarida@gmail.com³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu dapat mengukur hasil dari proses pembelajaran Mahasiswa melalui tes yang diberikan dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Teknik yang digunakan sampel penelitian ini berupa teknik purposive sampling sehingga didapatkan satu kelas menjadi kelompok eksperimen yang terdiri dari 34 Mahasiswa yg sudah mencoba buat menjawab lima pertanyaan yang disajikan pada aplikasi Quizizz pada materi diatonis dari kursus pembelajaran musik sekolah dasar. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes berbentuk *fill in the blank* (isian bagian yang kosong) dengan jumlah soal sebesar 5 soal. Aplikasi Quizizz ini memungkinkan untuk menentukan hasil dari proses pembelajaran mahasiswa, dimana sesuai jawaban Mahasiswa diperoleh persentase buat setiap soal yaitu 61%, 64%, 67%, 79%, dan 82%. Hasil tes rata-rata menunjukkan bahwa 71% dari semua pertanyaan Mahasiswa dapat dijawab dengan benar di aplikasi Quizizz.

Kata Kunci: Quizizz, Pembelajaran Seni Musik, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study is to be able to measure the results of the student learning process through the tests given using the Quizizz application. The technique used in this research sample is a purposive sampling technique so that one class becomes an experimental group consisting of 34 students who have tried to answer five questions presented in the Quizizz application on diatonic material from an elementary school music learning course. The instrument used in this study was a test in the form of a fill in the blank (fill in the blank) with a total of 5 questions. This Quizizz application allows to determine the results of the student learning process, where according to the student's answers, the percentages for each question are obtained, namely 61%, 64%, 67%, 79%, and 82%. The average test results show that 71% of all Student questions can be answered correctly in the Quizizz application.

Keywords: Quizizz, Music Art Lesson, Learning Outcomes.

Copyright (c) 2022 Bima Prakarsa Arzfi, Desyandri, Farida Mayar

✉Corresponding author :

Email : bima.arzf17@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3537>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Dengan ditetapkannya Surat Edaran No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan, termasuk Perguruan Tinggi Pada masa darurat penyebaran virus corona (COVID-19), maka proses pembelajaran dengan format tatap muka sebelumnya telah berubah. Untuk pembelajaran jarak jauh *online* dan *offline*, guru dan pendidik lainnya harus kreatif dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memudahkan proses penyampaian pembelajaran kepada mahasiswa. Hal ini senada dengan Mayar et al (2022) kondisi pandemi Covid-19 mengharuskan pendidik memberikan metode pembelajaran terbaik agar tetap dapat belajar dimanapun. Dalam penelitian *We Are Social*, dari total penduduk Indonesia sebanyak 271,1 juta jiwa, sebanyak 175,4 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna internet aktif pada tahun 2020, 64% dari populasi umum telah menjadikan internet suatu hal yang diperlukan dalam menjalankan kehidupan mereka.

Pendidikan dengan mekanisme pembelajaran harus memfasilitasi Mahasiswa untuk seperti biasa mendapatkan haknya dalam pendidikan sesuai dengan Surat Edaran Rektor Universitas Negeri Padang Nomor 5180/UN35/EP/2021 bahwa pelaksanaan perkuliahan tatap muka (*luring*) untuk mata kuliah teori dilaksanakan 50% dan 50 % dengan mekanisme *google classroom*, *moodle* ataupun aplikasi lainnya. Ada beberapa universitas yang sudah menggunakan pembelajaran daring, salah satunya yaitu Universitas Negeri Padang seperti penggunaan *moodle* yang tentunya digunakan oleh Mahasiswa dan dosen, oleh sebab itu dengan adanya Virus yang baru-baru ini tidak membuat asing karena sudah terbiasa melakukan mekanisme seperti ini. Mekanisme pembelajaran yang digunakan oleh Universitas Negeri Padang sangat memudahkan proses pembelajaran khususnya di luar kelas untuk mahamahasiswa. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan ini menuntut digunakannya media pembelajaran maupun alat-alat canggih dalam pelaksanaan pembelajaran (Noviyanti et al., 2021).

Pembelajaran masa kini yang tentunya ada beberapa perubahan diharapkan tetap memberikan yang terbaik dalam bidang pendidikan sesuai dengan Surat Edaran Rektor Universitas Negeri Padang Nomor 5180/UN35/EP/2021 bahwa pelaksanaan perkuliahan tatap muka (*luring*) untuk mata kuliah teori dilaksanakan 50% dan 50 % baik itu berupa *google classroom*, *moodle* ataupun aplikasi lainnya. Ada beberapa Universitas yang sudah menggunakan pembelajaran daring, salah satunya yaitu Universitas Negeri Padang seperti penggunaan *moodle* yang tentunya digunakan oleh Mahasiswa dan dosen, oleh sebab itu dengan adanya Virus yang baru-baru ini tidak membuat asing karena sudah terbiasa melakukan mekanisme seperti ini. Mekanisme pembelajaran yang digunakan oleh Universitas Negeri Padang sangat memudahkan proses pembelajaran khususnya di luar kelas untuk mahamahasiswa. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan ini menuntut digunakannya media pembelajaran maupun alat-alat canggih dalam pelaksanaan pembelajaran (Noviyanti et al., 2021). Lebih lanjut Daryanto (2010), perkembangan teknologi telah membuka berbagai kemungkinan aplikasi di bidang pendidikan. Konsisten dengan Hamida (2011) Ilmu pengetahuan yang terus mengalami perkembangan harus dijadikan faktor dalam perbaikan dan perbenahan dalam mencapai kualitas yang maksimal ditambah dengan teknologi yang semakin canggih harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Jika kita dapat terus menemukan sesuatu, belajar tidak akan pernah berhenti. Melalui proses pendidikan diharapkan akan diperoleh kompetensi dan keterampilan untuk mencapai individu yang memiliki kualitas tinggi. Walaupun dengan adanya tantangan seperti pandemik yang sedang dirasakan, harus tetap mencari solusi dari berbagai perubahan yang dialami agar tetap dapat berproses secara maksimal dalam bidang pendidikan. Adanya kemajuan teknologi yang dikembangkan melalui penggunaan aplikasi pada *smartphone*, komputer dan internet membuat setiap individu dapat dengan mudah untuk melakukan setiap aktivitasnya secara maksimal dan efektifitas. Arsyad (2015) menyatakan mengenai proses pembelajaran menggunakan sebuah aplikasi akan berdampak lebih baik untuk sarana pembelajaran bagi mahasiswa, karena dengan

aplikasi membuat inovasi dan kreatifitas akan bermunculan dengan sendirinya serta menjadikan pembelajaran dengan mudah dan efektif dari segi penyajiannya.

Pembelajaran seni musik sangat penting di dunia pendidikan khususnya pada saat pandemi Covid 19 ini. Dengan belajar seni musik akan membentuk aspek kognitif, emosional dan psikologis mahasiswa. Hal ini sejalan dengan Sakti & Maestro (2020) menyatakan bahwa dengan belajar seni musik dapat meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan dan kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Lebih lanjut (Saodi et al., 2021) seni musik digunakan untuk menata suasana hati, meningkatkan hasil belajar yang diinginkan dan menyoroti hal-hal penting dalam pendidikan. Oleh sebab itu, musik memiliki pengaruh yang kuat pada lingkungan belajar. Konsisten dengan (Fauziah, 2011), belajar seni musik banyak sekali dampak baik yang diterima seperti menaikkan rasa percaya diri yang tinggi, membuat semangat akan mengerjakan sesuatu hal, menghilangkan rasa jenuh dan penat. Belajar musik dapat berkomunikasi dan mengungkapkan informasi yang mungkin tidak dapat mereka komunikasikan secara langsung dalam studinya (Desyandri et al., 2020).

Peneliti telah melakukan kunjungan awal untuk melakukan persiapan penelitian, yaitu melakukan survei awal di kampus UPP III PGSD UNP yang direncanakan menjadi tempat penelitian, untuk melihat bagaimana kegiatan siswa dalam pembelajaran seni musik. Namun karena situasi dan kondisi di lingkungan kampus yang cepat berubah, di mana saat ini sudah mewabah virus Covid 19 yang menyebabkan kegiatan belajar dilaksanakan 50 % daring dan 50 % belajar luring. Beberapa dosen ada melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dengan menerapkan protokol kesehatan dengan memakai masker dan jaga jarak dengan mahasiswa, ada juga sebagian dosen yang sudah tidak melaksanakan kegiatan belajar tatap muka namun dialihkan melalui Zoom dan E-learning UNP. Dalam keadaan tersebut pembelajaran seni musik menjadi belum optimal.

Oleh sebab itu perlu adanya inovasi pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk dapat menambah pengetahuan tentang seni musik mahasiswa. Salah satunya dengan cara menggunakan Aplikasi Quizizz. Menurut Arsyad (2015), Quizizz adalah aplikasi edukasi berbasis permainan yang mudah dipahami dan dapat membuat multiplayer ke dalam kelas, menjadikan pembelajaran di kelas menjadi berekspresi dan bersemangat. Selanjutnya menurut Lestari (2022) Quizizz diartikan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang efektif digunakan untuk pembelajaran. Aplikasi Quizizz mendukung pembelajaran, mulai dari membuat materi, latihan, dan Quizizz yang menarik secara visual hingga memotivasi mahasiswa untuk terlibat dan tertarik melakukan latihan dan Quizizz untuk mencapai hasil yang diharapkan (Annisa & Erwin, 2021).

Pembelajaran melalui aplikasi Quizizz ini menjelaskan tentang tangga nada dalam menyanyikan sebuah karya lagu. Tangga nada adalah susunan nada-nada mayor dalam urutan menaik, dari yang terendah sampai yang tertinggi (Fauziah, 2011). Saat mempelajari musik, mahasiswa harus dapat membedakan tangga nada diatonis mayor dan minor. Menurut Pardede (2021) tangga nada mayor disebut juga tangga nada diatonik, yang berarti terdiri dari tujuh buah nada dalam lambang alfabet yang disusun dengan rangkaian jarak nada tertentu. Sedangkan (Wajongkere et al., 2019) tangga nada minor adalah tangga nada yang tersusun oleh delapan not dengan mempunyai bunyi yang cenderung lebih sedih dibandingkan dengan tangga nada mayor.

Berbagai penelitian terkait penggunaan aplikasi Quizizz menunjukkan bahwa ada manfaat yang dapat diperoleh dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa, yang selanjutnya meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi (Aini, 2019). Sejalan dengan pernyataan Suo Yan Ju (2018), Quizizz diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran baik pembelajaran *offline* maupun *online*, karena merupakan aplikasi game digital berbasis web untuk, akan menjelaskan cara menggunakan aplikasi Quizizz untuk belajar seni musik dengan skala diatonic untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa PGSD.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian digunakan metode deskriptif dengan mencoba menawarkan beberapa pertanyaan yang hasilnya diperoleh dari aplikasi Quizizz. Menurut Mardalis (2009) metode deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan keadaan objek atau subjek yang diteliti pada saat itu berlaku. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah kelas yang menerapkan pembelajaran pada mata kuliah seni musik sekolah dasar pada rencana studi PGSD UNP BB 04 2021. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Mei sampai dengan Juni 2022. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Adapun prosedur yang dapat ditempuh dalam metode deskriptif ini yaitu mengidentifikasi data, mencatat, mendeskripsikan data sampai dengan pembuatan simpulan. Teknik analisis pengolahan data adalah hasil data yang diperoleh dengan metode deskriptif analisis, berupa pengujian yang dilakukan dengan aplikasi Quizizz. Metode deskriptif analisis adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis suatu hasil penelitian. Hal ini selaras dengan Fauzi (2014) metode penelitian pemecahan masalah berdasarkan fakta-fakta atau kenyataan pada saat sekarang dan memusatkan pada masalah yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan. Persentase untuk penelitian ini didasarkan pada tanggapan atas pertanyaan yang diajukan di aplikasi Quizizz. Alat penelitian adalah tes dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang diperoleh dari hasil analisis data yang dikumpulkan melalui tes yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan cara dokumentasi, wawancara maupun observasi peneliti melihat dan menemukan bahwa pembelajaran seni musik dilaksanakan tidak hanya sekedar menyampaikan teori saja, namun juga dibarengi dengan praktek, terlihat ketika siswa praktek menggunakan alat musik. Dari wawancara yang dilakukan kepada beberapa mahasiswa, mereka mengaku bahwa dalam mengevaluasi pembelajaran seni musik belum menggunakan aplikasi Quizizz. Saat observasi peneliti juga menemukan beberapa Mahasiswa belum dapat membedakan tangga diatonis mayor dan minor.

Pernyataan diatas diperkuat oleh hasil wawancara dengan Jenny Kasih sebagai mahasiswa yang mengatakan bahwa “ penilaian dalam belajar seni musik belum menggunakan aplikasi Quizizz ”. Seterusnya juga disampaikan oleh Julinda juga mahasiswa yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran seni musik sekolah dasar masih belum terlaksana secara optimal karena masih dalam situasi Covid 19. Hal ini juga di sampaikan oleh Fania mengatakan bahwa “ pelaksanaan pembelajaran seni musik di kampus masih dilaksanakan 50 % luring dan 50 % daring”. Lebih lanjut Dwi Rizki mengatakan bahwa “ pembelajaran seni musik dilaksanakan melalui teori dan dibarengi dengan praktek seperti memainkan alat musik talempong, pionika, gitar dan sebagainya”.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Dosen Pengampu Mata kuliah Seni Musik Sekolah Dasar di UPP III PGSD Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd bahwa “seni musik itu adalah bagian dari pembelajaran yang dapat mengasah soft skill Mahasiswa, sehingga di Perguruan Tinggi ia dapat mengembangkan bakat yang dimiliki, selain itu seni musik dapat mengembangkan aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam memainkan alat musik” (Wawancara 17 Mei 2021).

Berikutnya hasil keseluruhan penilaian mahasiswa menggunakan aplikasi Quizizz yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

#	Question	Question Type	Question Accuracy	Average Time per Question (mm:ss)	Correct	Incorrect
1	1- 1/2 - 1- 1- 1/2- 1- 1interval nada tersebut ad	Fill-in-the-Blank	61%	00:11	21	13
2	Hymne GuruLagu tersebut termasuk tangga di	Fill-in-the-Blank	64%	00:05	22	12
3	Tangga nada yang biasanya diawali dan diakhiri	Fill-in-the-Blank	67%	00:04	23	11
4	1, 1, 1/2, 1, 1, 1, 1/2interval nada tersebut adalah	Fill-in-the-Blank	79%	00:05	27	7
5	Halo Halo BandungLagu tersebut termasuk tan	Fill-in-the-Blank	82%	00:03	28	6
			71%	00:28	121	49

Gambar 1. Hasil Belajar Mahasiswa Seni Musik Sekolah Dasar

Seperti yang terlihat pada gambar di atas, pemahaman mahasiswa pada soal 1 terkait dengan pertanyaan isian (fill-in-the-blank questions), mengharuskan mahasiswa membaca soal pada interval diatonis minor, dan kemudian jawablah dengan benar. Dari hasil jawaban yang diajukan mahasiswa terlihat bahwa 61% mahasiswa mampu menjawab soal yang diajukan dengan baik, artinya sebanyak 34 mahasiswa mampu menjawab soal, namun jika berdasarkan ketepatan dari jawaban tersebut, dapat dilihat dari Ms. Table. Di Excel, hanya 21 mahasiswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar, sedangkan sebanyak 13 mahasiswa memberikan jawaban yang salah.

Lebih lanjut dalam Pertanyaan 2, salah satu lagu diatonis ditampilkan, dan mahasiswa dapat menjawab dengan benar langkah-langkah diatonis minor. Menurut Quizizz, 64% mahasiswa mampu menjawab pertanyaan terkait dengan pertanyaan yang diajukan, yang berarti hingga 34 mahasiswa mampu menjawab pertanyaan, tetapi jika melihat keakuratan jawaban, Anda dapat melihat dari Miss Table di Excel, hanya dua puluh dua mahasiswa yang dapat menyelesaikan soal dengan jawaban benar, sedangkan 12 mahasiswa memberikan jawaban yang salah.

Pada soal ke 3 yang berkaitan dengan ciri-ciri tangga nada diatonis minor, sebanyak 67% mahasiswa dapat menyelesaikan untuk menjawab soal, artinya 34 mahasiswa dapat menyelesaikan untuk menjawab soal tersebut, namun jika sesuai Ketepatan jawabannya, dari *table ladies* bisa dilihat. Di Excel, hanya 23 mahasiswa yang dapat menyelesaikan pertanyaan yang diberikan dengan benar, sedangkan 11 mahasiswa memberikan jawaban yang salah.

Soal 4 yang diberikan pada soal terkait dengan interval diatonic mayor terlihat bahwa hingga 79% mahasiswa dapat menyelesaikan soal tersebut, yang berarti total 34 mahasiswa dapat menjawab pertanyaan tersebut. Hanya 27 mahasiswa di Excel yang dapat menyelesaikan pertanyaan yang diberikan dengan benar, sedangkan total 7 mahasiswa menyelesaikan pertanyaan dengan jawaban yang salah.

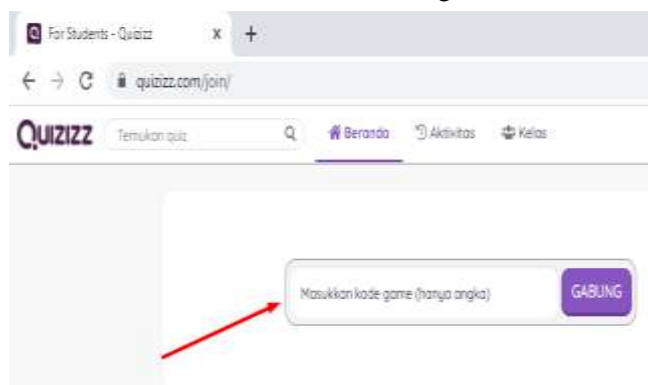
Selain itu pada soal nomor 5 diperoleh bahwa 82% mahasiswa dapat menyelesaikan pertanyaan yang artinya total 34 mahasiswa dapat menyelesaikan pertanyaan tersebut, namun jika dilihat dari ketepatan jawabannya, Anda bisa mendapatkannya dari Miss Table di Excel, hanya 28 mahasiswa yang dapat menyelesaikan pertanyaan yang diberikan dengan benar, dan total 6 mahasiswa menyelesaikan pertanyaan dengan jawaban yang tidak akurat untuk pertanyaan menganalisis kelemahan dan kekuatan yang disajikan dalam pertanyaan. Hasil tes rata-rata menunjukkan bahwa 71% dari semua pertanyaan Mahasiswa dapat dijawab dengan benar di aplikasi Quizizz.

PEMBAHASAN

Aplikasi Quizizz merupakan alat penunjang dalam penilaian yang dapat menampilkan hasil belajar dalam bentuk tes, yang didefinisikan dalam aplikasi. Langkah-langkah untuk melakukan tes ini yaitu:

1. Langkah pertama, buka aplikasi melalui laman <https://Quizizz.com>. Aplikasi tersebut dirancang untuk

smartphone dan computer. Dalam tahapan ujian, mahasiswa harus login terlebih dahulu melalui aplikasi ujian dan kemudian diminta untuk memasukkan kode registrasi kelas.



Gambar 2. Login aplikasi Qiizz

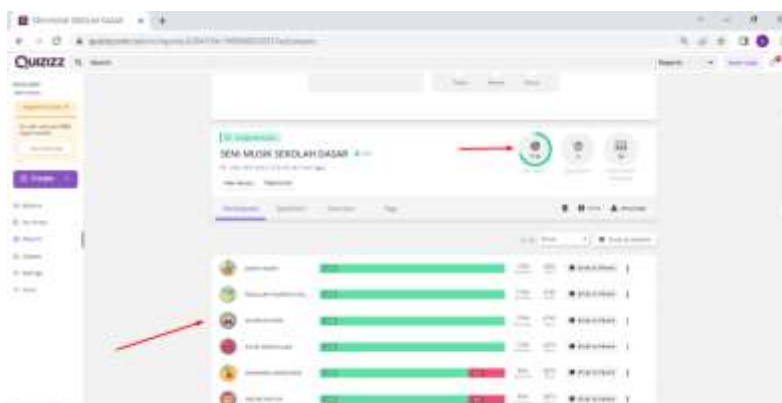
2. Kemudian sesudah bergabung akan muncul pertanyaan yang diajukan lalu responden atau peserta diperbolehkan menjawab pada kolom yang sudah disiapkan.



Gambar 3. Tampilan Quizizz

Gambar di atas menunjukkan tampilan Quizizz yang ditujukan kepada Mahasiswa untuk menjawab soal pada kolom ketik jawabanmu setelah itu tekan tombol jawab.

3. Jumlah pertanyaan yang diberikan melalui aplikasi ini adalah 5 (lima) pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran seni musik dasar tentang tangga nada diatonis. Dan bisa melihat langsung hasil nilai ujian yang didapatkan oleh mahasiswa di aplikasi Quizizz.



Gambar 4. Hasil Nilai Ujian di Aplikasi Quizizz

Hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh (Salsabila et al., 2020) media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nurmalia (2021) yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Melalui Aplikasi Edukasi Quizizz Pada Mata Kuliah Perkembangan Pendidikan SD UMJ” hasil penelitian menunjukkan bahwa didapatkan hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Purba (2019) bahwa dengan menggunakan materi penilaian hasil belajar Quizizz dapat meningkatkan keterikatan peserta didik. Lebih lanjut penelitian Wihartanti et al (2019) juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi smartphone Quizizz dan kelas yang menggunakan model konvensional dalam proses pembelajarannya. Belajar dengan aplikasi Quizizz juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Oleh sebab itu, pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran seni musik materi tangga nada diatonis dapat mengidentifikasi hasil belajar Mahasiswa PGSD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dan diskusi berdasarkan hasil jenis tes, persentase pekerjaan yang dilakukan mahasiswa untuk setiap pertanyaan yang diajukan, yaitu pertanyaan. Persentase yang diperoleh 5 pertanyaan yang diberikan kepada mahasiswa seni musik adalah 61 %, 64 %, 67 %, 79 % dan 82 %. Sehingga hasil rata-rata yang di dapat adalah 71 % dari semua pertanyaan Mahasiswa dapat dijawab dengan benar di aplikasi Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25).
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376>
- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Desyandri, D., Zuryanty, Z., & Mansurdin, M. (2020). Pelatihan Pembelajaran Seni Musik sebagai Sarana Literasi Budaya untuk Guru Sekolah Dasar. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 119–126. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v5i2.1022>
- Fauzi, M. R. (2014). Penggunaan Google Form Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia: Studi Deskriptif Analitis pada Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lembang (Vol. 260). Universitas Pendidikan.
- Fauziah, Y. N. (2011). Analisis Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Studi Komparatif Pada Guru Sekolah Dasar Kelas V Di Beberapa Sekolah Dasar Di Kota Bandung Tahun Ajaran 2010-2011). *Edisi Khusus*, 2, 98–106.
- Hamida, N. (2011). Studi Komparasi Penggunaan Laboratorium Virtual dan Laboratorium Riil Dalam Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Kreativitas Mahasiswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI Semester Genap SMA Ne. Universitas Sebelas Maret.
- Lestari, D. (2022). Pemanfaatan Quizizz untuk PTM pada Mata Pelajaran Matematika. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 48–57.

7425 *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD – Bima Prakarsa Arzfi, Desyandri, Farida Mayar*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3537>

Mardalis. (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Proposal*. Bumi Aksara.

Mayar, F., Rahmawati, R., & Uzlal, U. (2022). Blended Learning untuk Pendidikan Anak Usia Dini : Implementasi dan Tantangannya. 6(5), 4347–4358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2654>

Noviyanti, V., Respati, R., & Pranata, O. H. (2021). Pengembangan Multimedia Tangga Nada Diatonis untuk Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 364–377.

Nurmalia, Laily, et al. (2021). Peningkatan motivasi belajar mahasiswa melalui aplikasi edukasi quizizz pada mata kuliah perkembangan pendidikan sd umj. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 133–140.

Pardede, M. M. J. (2021). Strategi Pembelajaran Tangga Nada pada Siswa Kelas X SMTK Kristo Manado. *Jurnal Psalmoz*, 2(1), 89–99.

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.

Sakti, A. T., & Maestro, E. (2020). Kegiatan Guru Seni Budaya (Musik) di Kelas VII SMP Negeri 3 Muaro Bungo Jambi dalam Melaksanakan Kurikulum 2013 pada Masa Pandemi Covid-19. 9(4), 2302–3201.

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|JITUIJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Saodi, S., Musi, M. A., Manggau, A., & Noviani, N. (2021). Metode Storytelling dengan Musik Instrumental untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 163–172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1196>

Suo Yan Ju, Z. A. (2018). Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198.

Wajongkere, Y., Titaley, J., & Langi, Y. A. R. (2019). Fungsi Transposisi Modulo dan Penerapannya Pada Pencarian Susunan Tangga Nada dan Tingkatan Akor. *D`CARTESIAN*, 8(1), 11. <https://doi.org/10.35799/dc.8.1.2019.22789>

Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019*, 362–368. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/335>