

PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI METODE EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN PAI PADA KELAS IX SMPN 4 CAMPLONG KABUPATEN SAMPANG

Oleh:

Serly Hikmatus Sa'adah¹

Heni Listiani²

Universitas Islam Negeri Madura

Alamat: JL. Raya Panglegur No.Km. 4, Barat, Ceguk, Kec. Tlanakan, Kabupaten
Pamekasan, Jawa Timur (69371).

Korespondensi Penulis: serlyhikmatus00@gmail.com, henilistiana@iainmadura.ac.id.

Abstract. *Interest is one of the things that can influence a person's learning. Someone who has an interest in a subject, then he will automatically feel happy in following the learning. When someone feels happy, it will be easier to understand the material being taught, so that learning outcomes will be maximized. Student learning outcomes are determined by the evaluation of learning. Teachers as facilitators must have the ability to create fun learning. The Quizizz application is a web tool that can be used as an interesting and fun learning evaluation media. The purpose of this study was to find out about student perceptions of the application of Quizizz as an evaluation method in creating a fun learning atmosphere to increase student interest in learning, especially in Islamic Religious Education subjects. The use of interesting learning methods and media plays an important role in increasing students' interest in learning. In junior high school learning, teacher learning methods are often monotonous. Teachers only explain the material verbally while the learning resources used are inadequate, causing students to feel bored and lazy in following the learning. This makes students have less interest in learning. The lack of variety in learning methods or models results in students' boredom in learning, so that students' interest in learning will decrease.*

Keywords: *Quizizz, Learning Interest, Learning Evaluation Method, PAI.*

PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI METODE EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN PAI PADA KELAS IX SMPN 4 CAMPLONG KABUPATEN SAMPANG

Abstrak. Minat merupakan salah satu hal yang dapat memengaruhi belajar seseorang. Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu mata pelajaran, maka dengan sendirinya dia akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Ketika seseorang merasa senang, akan memudahkan memahami materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar akan maksimal. Hasil belajar peserta didik ditentukan dengan adanya evaluasi pembelajaran. Guru sebagai fasilitator harus memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi Quizizz merupakan sebuah web tool yang bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tentang persepsi peserta didik terhadap penerapan Quizizz sebagai metode evaluasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik memiliki peranan penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam pembelajaran di SMP metode pembelajaran guru seringkali monoton. Guru hanya menjelaskan materi melalui lisan saja sedangkan sumber belajar yang digunakan kurang memadai, sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan malas dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal demikian membuat peserta didik memiliki minat belajar yang kurang. Kurang bervariasinya metode atau model pembelajaran mengakibatkan kejenuhan belajar bagi siswa, sehingga minat belajar siswa akan berkurang.

Kata Kunci: Quizizz, Minat Belajar, Metode Evaluasi Pembelajaran, PAI.

LATAR BELAKANG

Minat merupakan salah satu hal yang dapat memengaruhi belajar seseorang. Minat adalah rasa ketertarikan, kemauan dari jiwa seseorang dalam melakukan kegiatan secara senang hati sehingga berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.¹ Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu mata pelajaran, maka dengan sendirinya dia akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Tingkat minat belajar yang dimiliki siswa berbeda pada masing-masing siswa yang

¹ Febrianti, S., Nursafwa, H., Arifin, B., Hayati, I., & Zailani, Z. (2021). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*. *AlUlum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 48-57. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v2i1.115>

disebabkan faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.² Ketika seseorang dalam keadaan senang, akan memudahkan untuk memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan. Sebaliknya seseorang yang tidak memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan merasa bosan dan malas mengikuti pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik dalam materi pelajaran yang diikutinya, sehingga hasil belajar kurang maksimal.

Penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik memiliki peranan penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.³ Dalam pembelajaran di SMP metode pembelajaran guru seringkali monoton. Guru hanya menjelaskan materi melalui lisan saja sedangkan sumber belajar yang digunakan kurang memadai, sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan malas dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal demikian membuat peserta didik memiliki minat belajar yang kurang. Kurang bervariasinya metode atau model pembelajaran mengakibatkan kejenuhan belajar bagi siswa, sehingga minat belajar siswa akan berkurang.⁴ Minat belajar akan tumbuh dan terpelihara apabila kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara bervariasi, baik melalui variasi model maupun media pembelajaran.

Rendahnya minat belajar peserta didik juga dapat dilihat dari karakteristiknya bosan dalam belajar, suka duduk dibelakang, bermain HP. Minat belajar yang kurang akan berpengaruh pada hasil evaluasi belajar. Fungsi penting pendidik dalam mengevaluasi belajar siswa adalah memberikan umpan balik kepada siswa dalam mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi dari proses pembelajaran yang dilakukan. Terkait dengan proses evaluasi pembelajaran, selama ini guru melakukan evaluasi hasil belajar menggunakan cara konvensional yaitu berbasis kertas (*paper based test*). Kelemahan *paper based test* diantaranya memerlukan biaya yang cukup besar karena membutuhkan kertas. Selain itu, terkadang hasil dari pencetakan atau fotokopi kualitasnya masih rendah sehingga tulisan kurang jelas dan kurang menarik. Hal ini akan

² Reski, N. (2021). *Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh*. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(11), 2485- 2490. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.496>

³ Supriyono, S. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd*. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 43-48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>

⁴ Purba, L. S. L. (2017). *Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe two stay-two stray (TS-TS) terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada pokok bahasan koloid*. EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains, 1(2), 137-152. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/239/175>

PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI METODE EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN PAI PADA KELAS IX SMPN 4 CAMPLONG KABUPATEN SAMPANG

menyulitkan peserta didik dalam membaca soal dan membuat mereka jenuh dalam mengerjakan soal.

Guru juga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengoreksi jawaban siswa sehingga penilaian siswa tersebut tidak dapat langsung diketahui hasilnya. Oleh Karena itu, guru dituntut mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi. Sehingga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, efektif, dan efisien dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu aplikasi penilaian berbasis digital yang mudah digunakan adalah Quizizz. Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Quizizz membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Quizizz menjadi salah satu platform yang diharapkan mampu menarik minat, dan menambah konsentrasi siswa.

Pembelajaran PAI menjadi sangat menyenangkan ketika menerapkan metode Quizizz. Yang mana siswa menjadi semangat dan tertarik dalam proses pembelajaran. Seperti yang telah diterapkan di SMPN 4 Camplong pada saat pelaksanaan Ujian. Baik ujian sekolah maupun ulangan harian. Peserta didik menjadi antusias. Dengan disajikan berupa soal pilihan ganda, dan penjelasan berupa Gambar.

Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan pada perangkat elektronik mereka. Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik dapat mengambil kuis pada saat yang sama dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh laporan ketika kuis selesai untuk menganalisis kinerja peserta didik. Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pemberian kuis kepada peserta didik menjadi salah satu target peserta didik agar lebih giat lagi dalam belajar dan memberikan tambahan motivasi belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tentang persepsi peserta didik dan guru terhadap penerapan Quizizz sebagai metode evaluasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran PAI.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan dengan Teknik refleksi Gibbs (1988) secara tertulis melalui Google Form dari 15 peserta didik kelas IX yang terlibat dalam pembelajaran PAI dengan 7 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan, serta satu orang guru perempuan yang mengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Data kemudian dianalisis menggunakan Teknik deskriptif kualitatif, untuk mengetahui persepsi peserta didik dan guru dalam penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran mata pelajaran Digital marketing dan pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek Evaluasi

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas : IX

Lembaga : SMPN 4 Camplong

Jumlah Siswa : 15 Orang

Pendekatan : Kualitatif berbasis Quizizz

Tujuan Evaluasi

1. Mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.
2. Menilai kemampuan peserta didik dalam mengimplementasikan pelajaran PAI.
3. Memberikan pengetahuan baru dengan menggunakan metode Quizizz.
4. Mengidentifikasi siswa yang memerlukan bimbingan.

Penerapan Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz dapat meningkatkan beberapa aspek dalam diri siswa, termasuk minat untuk aktif dan belajar lebih giat.⁵ Quizizz membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga

⁵ Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>

PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI METODE EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN PAI PADA KELAS IX SMPN 4 CAMPLONG KABUPATEN SAMPANG

perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik [10]. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan Quizizz juga membuat siswa lebih fokus dalam belajar.⁶

Quizizz sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa kehidupan manusia pada peradaban yang lebih maju, kemajuan IPTEK yang signifikan melahirkan berbagai jenis media pembelajaran.⁷ Media pembelajaran digital merupakan salah satu media yang saat ini tengah ngetren di kalangan kaum milenial. Media pembelajaran digital berbentuk elektronik, baik memakai internet atau tidak. Salah satu jenis media yang termasuk golongan dari media pembelajaran digital ialah media pembelajaran berbasis game.

Setiap guru memiliki medan pembelajaran yang berbeda satu sama lain. Medan yang dimaksud berkaitan dengan kondisi kelas, kemampuan siswa, maupun permasalahan yang menimpah pembelajaran. Oleh karena itu, guru memiliki keleluasaan dalam merencanakan dan menentukan media pembelajaran yang digunakan. Guru dapat dinilai profesional jika mampu mengkolaborasikan sumber belajar dengan media pembelajaran. Manfaat yang diperoleh guru tidak sedikit, salah satunya dapat dipakai sebagai media evaluasi yang menyenangkan, dan tidak membosankan siswa. Kuis yang dihasilkan Quizizz sangat menarik karena dapat dipadukan dengan audio, foto, maupun video. Aplikasi Quizizz dapat dipakai media evaluasi pada penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester.⁸

Penerapan Quizizz pada pembelajaran PAI sejalan dengan fungsi evaluasi pembelajaran, yaitu fungsi diagnostik. Dengan mengetahui hasil evaluasi pembelajaran, guru dapat mengetahui penyebab timbulnya pembelajaran yang terdapat pada pembelajaran PAI. Evaluasi pembelajaran membantu guru mendiagnosa kelemahan,

⁶ Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>

⁷ Ekalias Noka Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital", *Jurnal Mahesa*, Vol. 1, No. 1, Desember 2021, h. 243.

⁸ Toni Suhartatik, *Best Practice (Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional)*, (Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2020), cet. Ke-1, h. 6-7. 104

kelebihan, dan kekurangan siswa.⁹ Kekurangan yang dimaksud berkaitan dengan ranah kognitif siswa, sebab ranah kognitif menjadi tolak ukur berjalannya fungsi pendidikan pada kegiatan pembelajaran.

Tabel Hasil penilaian Peserta didik

Nilai	Nama	Nomor Peserta
80 / 100	Ilham	09-625-008-25
92 / 100	Andini	09-621-004-25
84 / 100	Haris	09-618-003-25
90 / 100	Aisyah Sahra	09-619-002-25
78 / 100	Rozek	
85 / 100	Firda Setiawati	09-623-006-25
70 / 100	Ifadotul Aini	09-624-007-25
80 / 100	Aisel Aida Qiamira	09-618-003-25
82 / 100	Zaidillah	09-635-015-25
70 / 100	Jamaluddin Akbar	09-627-010-25
80 / 100	Siti Rokayyah	0963301425
72 / 100	Rosan Al Fanani	09-631-012-25
95 / 100	Saiful Bahri	09-632-013-25
88 / 100	Riska Amilia	09-629-011-25
98 / 100	Isnaton Hasanah	09-626-009-25

Berdasarkan hasil Quizzizz pada mata pelajaran PAI yang dilakukan terhadap 15 peserta didik kelas IX, diperoleh nilai tertinggi 98 dan nilai terendah sebesar 70. Rata-rata point quizzizz mencapai 80% yang menunjukkan bahwa secara umum pemahaman siswa terhadap materi PAI berada pada katagori baik, dengan kecenderungan mendekati sangat baik.

Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran

Dalam pelaksanaan evaluasi formatif, Quizizz menginformasikan dan mengidentifikasi jawaban yang salah maupun jawaban yang benar untuk masing-masing pembelajar, sehingga lebih efektif karena diketahui materi apa yang perlu diperbaiki.¹⁰ Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan

⁹ Asrul, dkk, Evaluasi Pembelajaran, h. 13.

PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI METODE EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN PAI PADA KELAS IX SMPN 4 CAMPLONG KABUPATEN SAMPANG

selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan media Quizizz guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang telah disampaikan dengan cara berbeda dan menarik.¹¹Pemanfaatan Quizizz membuat peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal dan mampu melatih kognitif dan konsentrasi peserta didik dalam menjawab soal, serta bahan evaluasi pembelajaran. Metode evaluasi pembelajaran dengan quizizz ini mampu meningkatkan hasil evaluasi, konsentrasi dan motivasi peserta ketika ada dalam proses evaluasi pembelajaran.

Interpretasi Analisis Deskriptif

1. Rata-rata nilai hasil Quizz sebesar 84, menunjukkan bahwa secara umum peserta didik sudah mampu mencapai target pembelajaran
2. Sebagian besar peserta didik (80%) tuntas, menunjukkan efektifitas metode quizziz disukai oleh peserta didik.
3. Nilai tertinggi konsisten diatas 90, menjukkan adanya siswa dengan capaian sangat baik.
4. Tiga siswa belum tuntas (nilai dibawah 75), yang menunjukkan perlunya pendekatan remedial yang lebih intensif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Evaluasi pembelajaran PAI yang dilaksanakan dengan pendekatan penilaian berbasis Quizzizz menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata akhir sebesar 84 menunjukkan bahwa secara umum siswi memahami materi PAI baik secara teoritis (kognitif) maupun praktik

¹¹ Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>

(psikomotorik), seperti taat dan patuh kepada orang tua dan Guru dan Iman kepada hari akhir. Hal ini memperlihatkan bahwa pendekatan gabungan ini efektif dalam mengukur keberhasilan belajar secara menyeluruh. Meskipun capaian belajar tergolong baik, masih terdapat variasi hasil belajar yang cukup mencolok antarindividu. Tiga siswi belum mencapai standar ketuntasan minimal (nilai akhir di bawah 75), yang menandakan perlunya pendampingan dan pembelajaran remedial. Simpangan nilai yang relatif tinggi juga menunjukkan bahwa guru perlu memperhatikan perbedaan kemampuan peserta didik dan menyediakan pendekatan pembelajaran yang lebih personal atau berdiferensiasi. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini memberikan dasar yang kuat bagi guru untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan berimbang antara teori dan praktik. Pendekatan kontekstual dan variatif juga disarankan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswi. Evaluasi semacam ini dapat menjadi acuan penting dalam merancang strategi peningkatan mutu pembelajaran Fiqih secara berkelanjutan.

Saran

1. Remedial yang Terarah dan Intensi Guru disarankan untuk memberikan bimbingan atau program remedial secara khusus kepada siswi yang belum mencapai ketuntasan minimal. Remedial dapat berupa pengulangan materi inti, bimbingan belajar kecil-kecilan, atau latihan praktik tambahan dalam bentuk kegiatan yang lebih menarik dan partisipatif.
2. Pemanfaatan Evaluasi Berkelanjutan Guru hendaknya tidak hanya mengevaluasi di akhir pembelajaran, tetapi juga melakukan penilaian formatif secara berkala selama proses belajar berlangsung. Hal ini berguna untuk memantau perkembangan siswa secara lebih cepat dan tepat, serta melakukan penyesuaian strategi pembelajaran jika diperlukan.
3. Kolaborasi dengan Orang Tua Disarankan juga agar guru menjalin komunikasi dengan orang tua siswa, terutama bagi siswi yang belum tuntas. Orang tua dapat diajak untuk turut membimbing dan memotivasi anak-anaknya dalam belajar dan berlatih ibadah di rumah agar proses pembelajaran lebih efektif dan berkesinambungan.

**PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI METODE
EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN PAI PADA KELAS IX
SMPN 4 CAMPLONG KABUPATEN SAMPANG**

DAFTAR REFERENSI

Asrul, dkk, Evaluasi Pembelajaran, h. 13.

Ekalias Noka Sitepu, “Media Pembelajaran Berbasis Digital”, Jurnal Mahesa, Vol. 1, No. 1, Desember 2021, h. 243

Febrianti, S., Nursafwa, H., Arifin, B., Hayati, I., & Zailani, Z. (2021). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*. AlUlum: Jurnal Pendidikan Islam, 2(1), 48-57. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v2i1.115>

Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>

Purba, L. S. L. (2017). *Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe two stay-two stray (TS-TS) terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada pokok bahasan koloid*. EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains, 1(2), 137-152. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/239/175>

Reski, N. (2021). *Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh*. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(11), 2485-2490. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.496>

Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 12(2), 81-88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>

Supriyono, S. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd*. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 43-48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>

Toni Suhartatik, Best Practice (Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional), (Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2020), cet. Ke-1, h. 6-7. 104.