



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZZZ PADA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR

Masrifatul Wachidah Romadloni¹, Muhammad Sulistiono² Devi Wahyu Ertanti³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹21901013121@unisma.ac.id, ²muhammad.sulistiono@unisma.ac.id,

³devi.wahyu@unisma.ac.id

Abstrak

Media are intermediaries or tools used to convey learning messages from teachers to students. Media play an important role because they help create effective learning conditions and enhance students' attention, interest, and understanding. Media can take the form of people, objects, electronic devices, images, or the learning environment. Appropriate use of media can provide concrete learning experiences, make learning outcomes more lasting, and foster motivation to learn. Media are also flexible and can be used at all educational levels. In addition to serving as learning aids, media are part of learning resources that support the achievement of learning objectives. This study aims to examine the implementation of Quizizz-based learning media in Islamic Education (PAI) instruction for fourth-grade students at SDN Dadaprejo 01. The research employs a qualitative approach and is conducted at SDN Dadaprejo 01 in Batu City. The data sources consist of primary and secondary data. Primary data include interview results, observations, and documentation, while secondary data are obtained from previous journals. The data collection techniques involve three methods: observation, interviews, and documentation. The qualitative data analysis technique is used to examine the research findings, which include data collection, data presentation, and verification. From the research conducted, the researcher obtained the following results. First, the implementation of Quizizz-based learning media, particularly in Islamic Education (PAI) learning. Second, an understanding of the advantages and disadvantages of using Quizizz-based learning media. Third, insights into students' motivation and learning outcomes when using Quizizz-based learning media.

Keywords: *Learning media, Quizizz, Religious education*

A. Pendahuluan

Media merupakan alat mentransfer atau alat untuk menyampaikan pesan. Media merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan ketika pembelajaran. Penggunaan media dirasa sangatlah penting, sebab pengkoordinasian kegiatan pembelajaran harus menggunakan media. Media sifatnya fleksibel dikarenakan bisa dipakai untuk seluruh tingkatan peserta didik dan pada semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik

tentang pembelajaran mereka (Hasan, 2021). Secara umum, media dapat didefinisikan sebagai manusia, materi ataupun kejadian yang bisa menumbuhkan kondisi sehingga siswa dapat memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan fondasi spriritual peserta didik sejak dini. Di era digital, pembelajaran PAI dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi secara teoretis, tetapi juga harus interaktif, inovatif, dan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam kelas agar pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Namun, fakta di lapangan seringkali menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan hafalan yang bersifat searah. Hal ini menyebabkan siswa cenderung merasa bosan, kurang antusias dan menganggap mata pelajaran PAI sebagai mata pelajaran yang membosankan. Rendahnya partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran juga menjadi tantangan, dimana metode kuis berbasis kertas (*paper-based*) seringkali membuat siswa merasa tertekan dan jenuh.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan transformasi media pembelajaran digital yang bersifat gamifikasi. Salah satu platform yang efektif adalah Quizizz. Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang interaktif, memiliki fitur musik, avatar, serta leaderboard yang dapat menciptakan suasana kompetisi yang sehat didalam kelas. Pen AAgunaan Quizizz memungkinkan guru PAI untuk melakukan evaluasi seacara real-time sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui perangkat digital.

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pembuat kuis yang dapat diunduh melalui playstore ataupun appstore secara gratis. Quizizz disajikan dalam bentuk sebuah game atau permainan yang menyenangkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. Quizizz dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik antusias peserta didik untuk belajar karena Quizizz dirancang dalam sebuah konsep “permainan kuis” yang mendorong peserta didik untuk dapat berkompetisi secara sehat dalam mendapatkan hasil terbaik sebagai juara pertama dalam permainan ini sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Setyaningrum, 2017).

Adapun aplikasi quizizz ini memiliki kelebihan yang dapat dengan mudah dimanfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, yaitu sebagai berikut : a. Ketika siswa menjawab soal atau kuis

dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut; b. Jika siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, untuk koreksi mandiri bagi siswa; c. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan ditampilkan review question untuk mencermati kembali jawaban yang telah dipilih; d. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah diacak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan; e. Nilai dapat diunduh dalam bentuk dokumen excel sehingga memudahkan guru dalam penilaian; f. Peserta didik juga bisa melihat hasil kinerjanya secara langsung dan dapat mengetahui peringkat yang diperoleh ketika mengerjakan soal di quizizz; g. Aplikasi quizizz bersifat mobile friendly sehingga dapat diakses dengan menggunakan smartphone yang menggunakan aplikasi IOS dan Android.

Adapun beberapa kelemahan dari aplikasi Quizizz : a. Soal berbentuk hanya multiple choice atau pilihan ganda; b. Soal harus dikerjakan secara berurutan; c. Harus menunggu semua peserta join game baru bisa mulai, akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung; d. Kerjasama antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih berpeluang dan terbuka; e. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban; f. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan atas penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang tepat.

Implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pembelajaran PAI di SDN Dadaprejo 01 kota Batu menjadi sangat penting untuk diteliti karena karakter siswa SDN Dadaprejo 01 berada pada fase “bermain sambil belajar”. Dengan mengubah format soal PAI yang menyenangkan, diharapkan pemahaman konsep agama dapat terserap lebih maksimal dan minat belajar siswa meningkat secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan kajian mendalam mengenai bagaimana proses penerapan, kendala yang dihadapi, serta dampak yang dihasilkan dari penggunaan media ini. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “*Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PAI Kelas IV Di SDN Dadaprejo 01*”.

B. Metode

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang didapatkan melalui data lisan maupun tulisan yang berasal dari narasumber kemudian ditampilkan kedalam bentuk deskriptif. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mempresentasikan, memetakan, dan menggambarkan fakta asli di lapangan melalui cara berfikir tertentu. Hal tersebut

diperkuat dengan pendapat bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian dengan metode pemberian makna atau memaknai sebuah gejala fenomena terhadap subjek ataupun objeknya (Nida, 2022).

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang disajikan dalam bentuk deskriptif melalui data-data lisan maupun tulisan dari narasumber. Dalam melakukan penelitiannya peneliti masuk SDN Dadaprejo 01, pengamatan penelitian terfokus pada media pembelajaran yang menjadi subjek penelitian, dampak dari implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz pada pembelajaran PAI kelas IV di SDN Dadaprejo 01. Penerapan pembelajaran melalui media Quizizz pada pembelajaran PAI kelas IV di SDN Dadaprejo 01 akan ditelusuri melalui aktivitas, kondisi dan situasi yang berlangsung dengan baik di dalam kelas.

Pendapat ahli lain penelitian ini adalah penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan situasi alamiah, menggunakan data primer, serta penggunaan teknik observasi sebagai pengumpulan data disertai wawancara terstruktur (Mamik, 2016). Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, hal ini sebab peneliti mendalami suatu kasus atau peristiwa pada kurun waktu tertentu dan kegiatan, serta mengumpulkan informasi secara menyeluruh dengan menggunakan berbagai cara pengumpulan data (Wahyuningsih, 2023).

C. Hasil dan Pembahasan

Pada bab pembahasan ini, peneliti memaparkan hasil penelitian melalui data observasi, wawancara, dan dokumentasi dari penelitian lapangan yang telah dilakukan. Hasil data kualitatif ini kemudian diuraikan kedalam bentuk deskriptif yang berisikan permasalahan tentang implementasi media quizizz pada pembelajaran PAI kelas IV di SDN Dadaprejo 01.

1. Perencanaan Media Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PAI Kelas IV

Pada observasi yang telah dilakukan guru PAI kelas IV menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz ini untuk evaluasi di akhir pembelajaran atau ulangan harian. Untuk menyampaikan materi biasanya guru PAI SDN Dadaprejo 01 ini menggunakan metode ceramah dan diskusi. Pada perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* di SDN Dadaprejo 01 khususnya di kelas IV berjalan dengan baik atau bisa dikatakan sudah efektif. Pada proses pembelajaran, guru terlebih dahulu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dimana dalam RPP tersebut termuat capaian pembelajaran yang sesuai dengan KI dan KD yang dipelajari.

Pada tahapan berikutnya, guru kemudian mempersiapkan media mengajar dengan mendownload aplikasi Quizizz kemudian diikuti instruksi pembuatan akun oleh guru dan siswa. Selanjutnya, persiapan materi dan input soal oleh guru kedalam aplikasi.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses melaksanakan rencana pembelajaran yang telah direncanakan, atau pada istilah lainnya penyampaian yang dilakukan didalam kelas harus disesuaikan dengan rencana pembelajaran (Kurniawan, 2023).

Rencana pembelajaran sangat penting untuk pencapaian tujuan yang ditetapkan disini, yaitu penyelesaian setiap materi atau bahan studi yang ditetapkan dalam kurikulum. Jika suatu rencana tidak di susun atau di rencanakan dengan matang, maka tujuan yang harus dicapai di kurikulum tidak tercapai. Membuat rencana bukanlah tugas yang mudah. Agar pelatihan menjadi efektif dan efisien, beberapa faktor harus di pertimbangkan. Oleh karena itu, faktor belajar harus di gali lebih jauh agar proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang terbaik bagi siswa (Kurniawan, 2023).

Merujuk pada data yang didapat, diketahui bahwa rencana pembelajaran berbasis Quizziz pada mata pelajaran PAI diawali dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Oleh sebab itu, RPP bisa dimaknai sebagai bukti nyata pertanggungjawaban oleh guru terhadap kontrak belajar yang dilakukan. Hasil penemuan berikutnya selain membuat RPP, guru juga mengunduh media Quizziz melalui playstore maupun appstore sebelum diimplementasikan.

Kegiatan ini bermanfaat agar kegiatan selanjutnya yang dilakukan dapat diukur apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran, persiapan, dan penyampaian rencana yang berkaitan dengan pembelajaran kepada pihak yang terlibat serta permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung, sehingga dapat mengetahui permasalahan yang ada. Untuk pertemuan dalam pembelajarannya dapat ditentukan seberapa banyak materi yang akan diberikan. Saat penelitian berlangsung, peneliti terjun langsung ke kelas untuk membantu proses pembelajaran. Materi yang akan dibahas berupa “Q.S Al-Fill”.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), siswa diminta untuk mampu memahami isi materi dari “Q.S Al-Fill” pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut. Perencanaan ini disusun dengan mempertimbangkan segala aspek yang mungkin bisa berefek pada proses evaluasi, hingga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Rencana selanjutnya yaitu dengan mempersiapkan materi pembelajaran yang dilakukan secara offline serta persiapan soal yang sesuai KI dan KD kemudian dimasukkan dalam Quizizz tersebut.

2. Implementasi Media Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PAI Kelas IV

Berdasarkan observasi setelah perencanaan maka selanjutnya adalah penerapan. Sebelum memulai pembelajaran guru memberikan salam terlebih dahulu, kemudian berdo'a bersama-sama dan mengabsen kehadiran siswa. Persiapan penggunaan Quizizz diawali dengan terlebih dahulu menyediakan proyektor. Apabila proyektor sudah dipersiapkan, selanjutnya dihubungkan dengan laptop atau komputer guru agar para siswa

dapat melihat kode serta peringkat skor yang ditampilkan pada layar proyektor. Kemudian setelah tampilan kode, guru memerintahkan siswa untuk mengisi kuis yang ada dan memilih opsi kuis secara langsung atau sebagai tugas rumah.

Ketika siswa sudah memasukkan kode semua, kemudian langkah selanjutnya siswa menekan live game yang berarti siswa mengerjakan secara langsung di kelas dan guru memonitor supaya siswa tidak ada yang berbuat curang dan rame. Guru memonitor siswa dengan cara keliling di kelas saat melaksanakan kuis tersebut.

Ketika guru memonitor siswa terlihat keadaan siswa mengerjakan dengan fokus dan tenang. Jika siswa merasa ada yang belum faham dengan soalnya maka bisa ditanyak langsung kepada guru nya. Setelah itu, jika siswa sudah selesai mengerjakan semua, nilai dan peringkat otomatis sudah terlihat di proyektor. Guru bisa melihat nilai tertinggi sampai nilai terendah. Tidak hanya melalui aplikasi saja guru juga dapat mengunduh hasil nilai tersebut pada format Microsoft Excel. Penggunaan aplikasi Quizziz akan lebih memudahkan guru untuk melakukan variasi pada pembelajaran dibandingkan dengan menilai satu-persatu pekerjaan siswa.

Sesudah penerapan Quizziz, guru kemudian dapat mereview kembali materi yang sudah dikerjakan sebelumnya. Para siswa akan diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang dirasa sulit untuk dibahas kembali bersama di kelas. Setelah proses review selesai, tahap akhir guru akan menutup kegiatan pembelajaran seperti biasa dengan prosesi do'a bersama dan salam. Metode pembelajaran menggunakan media Quizziz ini memiliki faktor pendukung dan penghambat, antara lain :

a. Faktor Pendukung

Penggunaan media teknologi di sekolah dalam pembelajaran secara langsung dapat berjalan lancar. Karena di sekolah menyediakan fasilitas yang mendukung untuk memanfaatkan media digital seperti Quizizz. Jaringan internet yang memadai sangat mendukung berjalannya proses pembelajaran dengan quizizz. Di sekolah juga menyediakan wifi jadi, selain dari segi sinyal faktor pendukung lainnya adalah seperti layanan quizizz yang tersedia secara gratis, untuk mengakses tidak harus mendownload terlebih dahulu karena bisa diakses melalui google itu untuk yang RAM nya tidak cukup, proses pembuatan yang tergolong mudah di mengerti dan tampilan quizizz sangat menarik.

b. Faktor Penghambat

Berdasarkan observasi yang dilakukan faktor penghambat siswa yaitu gangguan akses internet. Peneliti melihat beberapa siswa kesulitan akses internet. Salah satu kendala yang sering dijumpai ketika menggunakan Quizizz adalah jaringan wifi apabila listrik padam. Walaupun sudah terdapat jaringan internet yang memadai disekolah, akan tetapi tetap terdapat hal diluar kendali yang dapat mempengaruhi jaringan sehingga menjadi penghalang dalam pengerjaan melalui Quizizz ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan yaitu faktor penghambat dari implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz ini adalah gangguan akses internet. Faktor penghalang tersebut dapat diatasi melalui penggunaan paket data maupun persiapan hotspot portable oleh guru atau siswa tersebut sendiri. Kesimpulan yang didapat peneliti adalah bahwa implementasi media berbasis Quizizz telah terkategori baik dan layak untuk diterapkan untuk keberlanjutan proses pembelajaran.

3. Hasil Implementasi Media Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PAI Kelas IV

Hasil implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz pada pembelajaran PAI kelas IV di SDN Dadaprejo diperoleh setelah melewati tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Hasil belajar yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang didapatkan siswa, bisa menjadi acuan dalam melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik (Salsabila et al., 2020).

a. Terhadap motivasi belajar siswa

Dalam proses pembelajaran, guru diharuskan mampu menyusun strategi pembelajaran dan memilih media yang tepat, karena proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa media pembelajaran. Semakin inovatif guru dalam menggunakan media dan menerapkan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat siswa merasa tertarik dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar (Setyaningrum, 2017).

Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh dari pembelajaran yang menggunakan media *Quizizz* ini terhadap motivasi belajar siswa. Dari penelitian yang dilakukan bahwa siswa dengan menggunakan media *Quizizz* ini semangat dalam pembelajaran karena media ini menarik. Siswa lebih tertarik untuk membaca karena *Quizizz* ini memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

b. Terhadap hasil belajar siswa

Dari hasil implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran PAI memiliki hasil baik terhadap siswa. Dari penelitian yang dilakukan bahwa siswa dengan menggunakan media *Quizizz* ini semangat dalam pembelajaran karena media ini menarik. Siswa lebih tertarik untuk membaca karena *Quizizz* ini memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian diatas hasil belajar siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pada dasarnya siswa cenderung mudah bosan apabila prosesi penyampaian materi di kelas monoton dengan metode yang sama berulang kali, khususnya pada mata pelajaran Agama Islam. Penggunaan media Quizizz sudah pasti akan memudahkan siswa untuk mereview

kembali materi yang diberikan guru melalui cara yang lebih menarik dan kreatif. Hal ini karena pada Quizizz terdapat berbagai fitur yang *eye catching* serta interaktif sehingga menimbulkan ketertarikan pada siswa, utamanya di Sekolah Dasar.

Melalui kuis yang diberikan oleh guru melalui media berbasis Quizizz, para siswa diberi kesempatan berlatih soal yang dapat menjadi proses belajar mereka sebelum ujian berlangsung dengan lebih mudah mengingat dan memahami materi yang akan diujikan. Oleh karena itu, dari hasil siswa mengerjakan Quizizz ini, dapat memberikan pemahaman yang lebih baik bagi siswa pada mata pelajaran tersebut dengan lebih interaktif. Lebih dari sekedar penyampaian soal-soal, pada Quizizz juga dapat diselipkan materi pembahasannya juga. Hasil pembelajaran siswa juga akan mendapat peningkatan nilai hasil dari sebelumnya.

D. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang di lakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi terkait Implementasi media pembelajaran berbasis *Quizizz* pada pembelajaran PAI kelas IV di SDN Dadaprejo 01, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Perencanaan pembelajaran berbasis *Quizizz* pada pembelajaran PAI kelas IV di SDN Dadaprejo 01 memiliki tahapan yaitu guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Kemudian guru menyiapkan media pembelajaran dengan mengunduh aplikasi *Quizizz* di *playstore* atau *appstore* secara gratis. Kemudian membuat soal-soal sesuai materi untuk dimasukkan kedalam *Quizizz* tersebut.

Implementasi media pembelajaran berbasis *Quizizz* pada pembelajaran PAI kelas IV di SDN Dadaprejo 01 memiliki tahapan yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Adapun pembukaan dilakukan dengan memberi salam, berdoa bersama-sama, guru mengabsen siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Adapun kegiatan inti dilakukan dengan guru memberikan kode *Quizizz*, kemudian siswa mengisi kode *Quizizz* tersebut dan memilih pengerjaan kuis secara langsung atau dirumah, kemudian siswa mengerjakan soal-soal dalam *Quizizz* tersebut. Kemudian setelah siswa selesai mengerjakan guru akan membahas soal-soal yang dianggap sulit, dan mengulang kembali materi yang ada di soal tersebut. Adapun kegiatan penutup dilakukan dengan membaca do'a bersama-sama dan salam.

Hasil implementasi media pembelajaran berbasis *Quizizz* pada pembelajaran PAI kelas IV di SDN Dadaprejo 01. Beberapa hasil dari implementasi media pembelajaran berbasis *Quizizz* antara lain, menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar terutama dalam membaca, nilai-nilai siswa juga meningkat semua.

Daftar Rujukan

- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Mamik. (2016). *Metodologi Kualitatif*.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Setyaningrum, N. A. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021 Skripsi*.
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 5–6.
- Kurniawan, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo. *Digital Library*, April.
- Nasution, M. K. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. 11(1), 9–16.
- Sukma W. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam*.
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 5–6.
- Jennah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Khovifah Ekawati. (2022). *Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pai Di Kelas 5 Sdn Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pai Di Kelas 5 Sdn*.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Nasution, M. K. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. 11(1), 9–16.
- Nuraini. (2018). Pengaruh Metode Tanya Jawab terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SD SATYA BHAKTI Kecamatan Sekampung Udik

Kabupaten Lampung Timur.