

APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)

Faikhatul Munawaroh¹, Muhammada², Achmad Yusuf³
Universitas Yudharta Pasuruan^{1,2,3}
faikha170301@gmail.com

ABSTRAK

Semua informasi tentang syarat format termuat Pendidik harus mempunyai banyak ide kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal penting untuk menunjang keberhasilan pendidikan. Aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran interaktif yang menerapkan sistem “belajar sambil bermain”. Pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran khususnya dalam menyajikan kuis kepada siswa yang mudah diakses melalui *smartphone*, sehingga kedekatan generasi muda dengan *smartphone* dapat dimanfaatkan secara maksimal dan positif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi penerapan kuis pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Gondangwetan beserta faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data observasional, wawancara, dan dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi kuis pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena menjadikan proses pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, mudah dipahami siswa, dan lebih mudah dipahami oleh pendidik.

Kata kunci: Implementasi, Media Pembelajaran, Kuis, Pendidikan Islam

ABSTRACT

All information about the formatting requirements is contained Educators must have a lot of creative and innovative ideas in creating interesting and fun learning. Selection of appropriate learning media is one of the important things to support the success of education. The quizizz application is an interactive learning media that implements a "learning while playing" system. The use of the quizizz application can be used as a learning medium, especially in presenting quizzes to students that are easily accessible via smartphones, so that the young generation's closeness to smartphones can be utilized optimally and positively. This study aims to determine the implementation of the quizizz application in Islamic education (PAI) subjects at SMAN 1 Gondangwetan along with its supporting and inhibiting factors. This study employs descriptive qualitative methodology. Observational, interview-based, and document-based data collection techniques. The results of the study indicate that the implementation of the quizizz application in Islamic education (PAI) courses is highly suitable as a learning medium because it makes the learning process interactive, enjoyable, simple for students to comprehend, and simpler for educators to track student learning outcomes.

Keywords: Implementation, Learning Media, Quizizz, Islamic Education

PENDAHULUAN

Pada era saat ini berbagai aspek kehidupan telah mengalami transformasi dari bentuk-bentuk tradisional ke arah lebih modern, yang biasa disebut dengan era digital. Hal tersebut juga memberikan dampak signifikan dibidang pendidikan, terutama pada pola pikir pendidik dalam menyalurkan atau menyampaikan materi terhadap peserta didiknya agar lebih mudah dipahami. Dengan kata lain, saat ini dunia pendidikan telah berusaha untuk bisa menyesuaikan dengan perubahan-perubahan yang ada, terutama pada pemanfaatan teknologi digital semaksimal mungkin sebagai sarana atau media pembelajaran. Sehingga saat ini pendidikan tidak hanya fokus pada media pembelajaran klasikal, tapi banyak pilihan media pembelajaran yang bersifat modern sebagai sebuah tantangan bagi kemajuan zaman dibidang pendidikan. Oleh karenanya, Pendidik harus memberikan jawaban yang komprehensif terhadap tantangan ini, karena pendidikan berperan penting dalam bangsa sebagai upaya yang disengaja untuk mengembangkan potensi melalui pembelajaran (Suryadi, 2018).

Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai alat bantu pada saat penyebaran ilmu pengetahuan dan informasi sekaligus sebagai sarana komunikasi dalam pembelajaran, dengan memakai media pembelajaran, peserta didik akan memahami pembelajaran dan memperoleh keterampilan dengan mudah, sehingga kompetensi belajar dapat tercapai. Para praktisi menyadari bahwa penggunaan media sangat bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Ahmad, 2018). Banyak jenis media pembelajaran yang bisa dipakai oleh penfifik dalam proses pembelajaran, maka dari itu pendidik harus selektif dalam menentukan media pembelajaran mana yang akan diterapkan. Pastinya harus disesuaikan dengan peserta didik dan kondisi lingkungan sekolah agar memudahkan dalam penyampaian materi.

Pendidik harus mampu membuat lingkungan belajar menjadi menarik, menyenangkan, dan aktif namun tetap mencapai target. Oleh karenanya, pemilihan media pendidikan sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Karena, media memiliki sifat interaktif dengan mengutamakan kerjasama, komunikasi, serta memunculkan hubungan antar peserta didik. Hal ini dapat dicapai melalui permainan yang memiliki ciri-ciri yang mendorong motivasi belajar yakni imajinasi (*fantasy*), tantangan (*challenges*) serta keingintahuan (*curiosity*) (Irwan, 2020).

Penggunaan media pembelajaran tidak terbatas pada penyampaian materi tetapi dapat juga diterapkan pada kegiatan evaluasi pembelajaran. Evaluasi merupakan penilaian terhadap perkembangan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Herlina, 2020). Pendidik melakukan kegiatan evaluasi dengan maksud untuk mengetahui keberhasilan belajar peserta didik dan memperoleh wawasan tentang apa yang mereka lakukan selama pembelajaran. Selain itu, evaluasi untuk mengetahui kemampuan peserta didik dan perlu diterapkan secara sistematis serta berkelanjutan. Jika seorang peserta didik merasa bertanggung jawab untuk meningkatkan belajarnya, dia harus mengevaluasinya untuk menentukan modifikasi apa yang diperlukan dan era modern

menuntut adanya bahan pembelajaran yang interaktif. Sehingga, ujian interaktif online sering dipakai untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

Masalah pokok dalam proses pembelajaran saat ini dipakai rendahnya pemahaman peserta didik yang disebabkan metode atau media pembelajaran yang dipakai kurang sesuai, khususnya pada bidang studi PAI yang sebagian materinya dipakai deskriptif, hal ini membuat peserta didik lebih besar berperan sebagai pendengar. Fakta lain yang pernah ditemukan peneliti dipakai ketika proses pembelajaran PAI peserta didiknya kurang antusias dan kurang memiliki keinginan untuk memahami pelajaran. Aktivitas ini terlihat saat kegiatan pembelajaran mayoritas peserta didik kurang aktif dalam mengikutinya, sehingga kurang menyerap apa yang dijelaskan pendidik. Selain itu, dilihat dari tugas yang diberikan oleh pendidik masih banyak hasil jawaban yang kurang tepat juga sebagian tidak mengerjakan. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan peneliti tersebut disebabkan oleh faktor internal serta eksternal yang dapat menurunkan hasil belajar peserta didik. Kurangnya inovasi dan kreativitas pendidik dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan penilaian akhir, kurangnya menariknya penyampaian materi serta pemberian bahan yang monoton dianggap sebagai penyebab utama masalah dalam pembelajaran.

Untuk menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan serta menarik, Pendidik dapat memakai berbagai model, metode, dan media yang menarik untuk menumbuhkembangkan minat peserta didik dalam belajar dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Hal tersebut bertujuan untuk membangun motivasi dan budaya gemar belajar pada peserta didik sehingga proses pembelajaran akan diwarnai dengan keaktifan peserta didik atau pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan memahami materi melalui penggunaan berbagai metode pembelajaran, serta media pembelajaran yang interaktif. Dalam perkembangannya, media pembelajaran bisa memanfaatkan *smartphone*, laptop, dan komputer pribadi digunakan untuk kegiatan pendidikan.

Salah satu aplikasi kuis *multiplayer* yakni *quizizz*. Peserta didik bisa mengakses *quizizz* melalui website ataupun aplikasi secara langsung dan bermain sambil belajar bersama di kelas atau memanfaatkannya untuk pekerjaan rumah (PR). Hasil dari pekerjaan rumah (PR) ini bisa dipakai oleh pendidik sebagai penilaian atau evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini memiliki berbagai macam kuis yang mudah diakses oleh peserta didik. Aplikasi *quizizz* sangat bagus untuk membangun pembelajaran interaktif, karena peserta didik bisa mengerjakan kuis secara bersamaan dengan temannya, dan juga bisa langsung melihat hasil yang diperoleh peserta didik setelah menjawab kuis. Aplikasi *quizizz* menerapkan sistem “belajar sambil bermain”, sehingga diharapkan menjadi daya tarik bagi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Dalam permainan juga ada pembelajaran, hubungan keduanya sangat erat. Persamaannya yakni dalam bermain dan belajar terjadi suatu dampak yang dapat mengubah sikap, tingkah laku, dan pengalaman peserta didik.

Dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang sudah peneliti sebutkan diatas, aplikasi quizizz merupakan solusi yang tepat. Terdapat salah satu penelitian yang telah dilakukan oleh Setyo Edy Pranoto bahwa hasil penelitian keaktifan peserta didik pada siklus I dengan rata-rata 50,13% lalu pada siklus II dengan rata-rata 77,04%. Peningkatan sebanyak 26,91% dipakai kategori tinggi. Bisa disimpulkan bahwa aplikasi quizizz efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik (Setyo, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan kondisi yang dialami oleh subjek berupa perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara keseluruhan dalam konteks yang wajar dengan bahasa deskriptif (Lexy, 2018).

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Gondangwetan tepatnya di Jl. Raya Bromo No. 33 Gondangwetan Kode Pos 67174. Adapun subyek dari penelitian ini dipakai Kepala sekolah SMAN 1 Gondangwetan, pendidik Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X SMAN 1 Gondangwetan, dan Peserta didik kelas X SMAN 1 Gondangwetan. Akumulasi data terdiri dari data primer dan sekunder yang dikumpulkan selama pembelajaran PAI.

Teknik pengumpulan data berbasis observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data memakai metode deskriptif sebagai prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan kondisi subjek penelitian saat ini (individu, lembaga, komunitas, dll) berlandaskan fakta yang terlihat atau sebagaimana adanya. Analisis penelitian ini meliputi teknik pengumpulan data, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.

Teknik Pengumpulan Data

Data termasuk hal penting pada sebuah penelitian, karena tujuan primer penelitian sendiri yaitu untuk memperoleh data. Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Data harus benar-benar valid, oleh sebab itu diperlukan adanya teknik pengumpulan data. Peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data yakni dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti mencatat seluruh data secara objektif, teliti, terperinci dan apa adanya sesuai dengan penemuan dari pengamatan di tempat observasi juga berdasarkan tinjauan pustaka yaitu dari jurnal penelitian yang sudah ada sebelumnya, pendapat dari pakar, media massa dan internet.

Reduksi Data

Reduksi data ialah proses pemilihan, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, serta mentransformasikan data yang berasal dari lapangan baik secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen. Kesimpulannya reduksi data dilakukan setelah peneliti mendapatkan data dari lapangan, sehingga dipilah-pilah untuk mendapatkan fokus penelitian yang dibutuhkan.

Penyajian Data

Maksud penyajian data yaitu sebuah pengorganisasian, penyatuan terkait informasi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penyajian data membantu memahami konteks penelitian karena melakukan analisis secara mendalam.

Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan ini dilakukan peneliti sejak awal peneliti mengumpulkan data, seperti mencari pemahaman yang tidak memiliki pola, mencatat penjelasan, dan tahap akhir yakni disimpulkan dari keseluruhan data yang diperoleh peneliti. Dari penjelasan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru dan dalam temuan baru tersebut masih bersifat samar atau kurang jelas, sehingga peneliti berusaha untuk memperjelas menggunakan komponen dari analisis data yakni reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan kesimpulan (*conclusions drawing*).

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Implementasi Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI

Berlandaskan informasi dari H.M. Mauludin,S.Pd.I (Pendidik PAI di SMAN 1 Gondangwetan) dan Ridwan, Agus, Nisa, Ela, serta Rina (Peserta didik kelas X di SMAN 1 Gondangwetan). Pada bidang studi PAI kelas X di SMAN 1 Gondangwetan, implementasi aplikasi quizizz dipakai sebagai media ulangan harian setelah menyelesaikan materi setiap bab. Dalam 1 bulan dilakukan hingga 3-4 kali. Selain itu penggunaan aplikasi quizizz menurut Ridwan seringkali dipakai sebagai alat untuk perbaikan nilai bagi peserta didik yang remedial. Implementasi aplikasi quizizz pada bidang studi PAI di SMAN 1 Gondangwetan ada beberapa tahapan, yakni:

1) Perencanaan

Pada tahap ini pendidik menyiapkan soal lalu membuat kelas, dan soal-soal tersebut dimasukkan ke dalam aplikasi quizizz. Jika belum memiliki akun maka harus mendaftar terlebih dahulu dengan memakai email. Dalam pembuatan soal ada 2 pilihan yakni mengetik sendiri di tempat yang telah disediakan atau mengambil soal yang sudah ada di bank soal aplikasi quizizz. Soal-soal tersebut sebelumnya pernah dibuat oleh orang lain, hanya perlu memilih materi apa yang ingin diujikan, hal ini juga membuat waktu lebih efisien. Hal ini dapat dipilih sebagai opsi kedua jika pendidik lebih tertarik pada kreatifitas pribadi pendidik dalam mengolah aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran interaktif.

Macam-macam soal di aplikasi quizizz juga sangat bervariasi, ada pilihan ganda, menjodohkan, seret & lepas, respon matematika, hotspot, susun ulang, isian singkat, *drop-down*, label gambar, grafik, jawaban menggambar, jawaban video, esai, jawaban audio, survei, dan slide. Pada bidang studi (PAI) di SMAN 1 Gondangwetan lebih sering memakai pilihan ganda, jawaban gambar, dan isian singkat.

2) Pelaksanaan

Jika soal sudah dibuat dan disimpan maka bisa dipakai. Pada aplikasi quizizz juga ada fitur *live game* (secara langsung) dan *Homework* (pekerjaan rumah). Ketika memakai *live game*, maka pendidik dan peserta didik harus *online* secara bersamaan dan harus dipastikan tidak ada yang terlambat. Biasanya kode soal terdiri dari 6 digit yang berupa angka. Jika sudah memasukkan kode soal maka semua peserta didik bisa masuk dan kuis bisa dikerjakan, tetapi harus dipastikan bahwa jaringan internet stabil. Tampilannya unik, waktu bisa diatur, dan bisa melihat peringkat dari yang tertinggi sampai terendah setelah mengerjakan kuis. Hal inilah yang membuat peserta didik bersemangat untuk belajar. Pendidik PAI di SMAN 1 Gondangwetan sengaja tidak memakai fitur menampilkan jawaban, hal ini bertujuan agar ketika peserta didik mendapatkan nilai yang belum memenuhi standart KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) maka dilakukan remedial sekali.

3) Evaluasi

Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan kuis, hasilnya bisa di download dan file otomatis berbentuk excel (tabel). Dengan ini pendidik mampu mendiagnosis peserta didik yang memahami materi dan belum, serta mengetahui materi mana saja yang sulit dipahami oleh peserta didik. Sehingga dengan adanya tabel nilai bisa dipakai sebagai acuan pendidik untuk memperbaiki pengajarannya dan melakukan evaluasi ulang.

Model kuis dirancang sangat beragam dan menarik oleh pendidik. Implementasi aplikasi quizizz pada bidang studi PAI di SMAN 1 Gondangwetan difokuskan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih mudah dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI

Setiap sesuatu pasti ada kelebihan dan kekurangan, termasuk aplikasi quizizz. Kelebihan dan kekurangan tersebut menjadi faktor penting dalam implementasi media pembelajaran memakai aplikasi quizizz. Artinya kelebihan aplikasi quizizz dapat menjadi faktor pendukung untuk diterapkannya aplikasi quizizz, sebaliknya kekurangan yang dimiliki aplikasi quizizz dapat menjadi penghambat aplikasi quizizz untuk diterapkan. Berikut faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi aplikasi quizizz di SMAN 1 Gondangwetan.

1) Faktor pendukung:

Faktor pendukung yang dapat menjadikan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dapat diklasifikasikan menjadi 2 yakni faktor internal serta eksternal. Faktor internal yang dimaksud dipakai internal dari pengguna yakni seluruh pihak sekolah, pendidik dan peserta didik, sedangkan faktor eksternal dipakai aplikasi quizizz. berikut faktor pendukung implementasi pembelajaran memakai aplikasi quizizz:

Faktor Internal

1. Dukungan dari seluruh pendidik terhadap penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran
2. Kreativitas pendidik dalam memanfaatkan aplikasi quizizz serta mengolah suasana pembelajaran
3. Motivasi peserta didik dalam mengikuti setiap pembelajaran
4. Kepekaan dalam menangani permasalahan pembelajaran pada aplikasi quizizz juga dapat menjadi faktor pendukung implementasi pembelajaran memakai aplikasi quizizz

Faktor Eksternal

1. Aplikasi quizizz memudahkan pendidik mengevaluasi hasil belajar peserta didik.
2. Adanya fitur acak membuat peserta didik mendapatkan soal yang berbeda-beda, sehingga meminimalisir kecurangan.
3. Adanya fitur menampilkan jawaban yakni, jika jawaban peserta didik salah, maka muncul jawaban yang benar berguna untuk koreksi mandiri peserta didik.
4. Adanya fitur poin, yakni jika jawaban peserta didik benar, maka muncul poin yang didapatkan pada tiap soal.
5. Adanya fitur *review*, setelah pengerjaan akhir kuis akan ditampilkan *review question* untuk mengoreksi kembali jawaban yang telah dipilih.
6. Adanya penampilan peringkat masing-masing peserta didik akan muncul setelah pengerjaan kuis selesai. Sehingga dapat menjadi motivasi peserta didik untuk berkembang
7. Selanjutnya, faktor pendukung lain dipakai aplikasi quizizz mendukung hampir pada segala software mulai dari windows, android, iOS dan lain-lain. Sehingga dapat mudah diakses.

2) Faktor Penghambat

Faktor yang menghambat manfaat dari implementasi aplikasi quizizz diklasifikasikan menjadi 2 yakni penghambat internal serta eksternal. Pertama penghambat internal yakni pada peserta didik yang tidak menginginkan proses pembelajaran yang jujur dan berintegritas. Sebagai contoh saat pengerjaan kuis peserta didik dapat membuka tab baru, sehingga mereka bisa dengan mudah mencari jawaban dari yang lain di google. Hal yang menjadi hambatan internal lainnya dipakai adanya kemungkinan penurunan peringkat yang disebabkan karena peserta didik kurang bisa manajemen waktu. Sehingga kemampuan peserta didik yang cukup tinggi bisa memperoleh nilai yang kurang maksimal hanya karena hal tersebut serta jika peserta didik telat bergabung akan menimbulkan permasalahan tambahan. Kedua, yakni faktor penghambat eksternal, salah satunya dipakai jaringan internet yang bisa bermasalah sewaktu-waktu. Dan kondisi smartphone

peserta didik yang tidak bisa dipastikan, seperti kemampuan RAM, kesediaan batrai dan lain-lain.

SIMPULAN

Berlandaskan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa aplikasi quizizz berpeluang untuk dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran. Dimana mengutamakan kreativitas, manajemen waktu, dan evaluasi peserta didik mandiri. Pendidik dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai sarana pembelajaran yang efektif jika memperhatikan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Selain itu, quizizz dipakai sebagai alat evaluasi untuk menilai pemahaman peserta didik, selama mereka menerima materi yang diajarkan. Argumen berikut dapat diturunkan dari bukti: 1) Implementasi aplikasi Quizizz dalam mata kuliah PAI merupakan media pembelajaran yang sangat baik karena membuat peserta didik menjadi interaktif, menyenangkan, dan mudah mereka pahami. Pemberian soal pilihan ganda, esai, dan gambar dalam bentuk pertanyaan atau jawaban dapat membantu peserta didik mengingat materi yang telah disajikan sebelumnya. 2) Penggunaan aplikasi quizizz memudahkan pendidik dalam menentukan, memantau, dan menilai hasil belajar peserta didik dengan memberikan soal-soal yang dilengkapi dalam aplikasi. 3) Aplikasi quizizz tidak hanya dapat diambil manfaatnya bagi pendidik untuk evaluasi pembelajaran, namun aplikasi quizizz dapat dijadikan media bagi peserta didik untuk evaluasi secara mandiri serta bahan untuk belajar atau bahkan remedial dengan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh pendidik secara langsung melalui aplikasi quizizz. 4) Dalam keadaan darurat seperti masa pandemi covid yang mengharuskan pembelajaran daring aplikasi quizizz dapat menjadi alternatif yang ideal untuk tetap memerikan materi terhadap peserta didik secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H, A Latif, and A A Yakin. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Yogyakarta: Nas Media Pustaka, 2021.
- Hj. Zuhairini, H. Abdul Ghofir. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UM Press, 2004.
- Irwan, Irwan, Universitas Negeri Padang, Zaky Farid Luthfi, Universitas Negeri Padang, Atri Waldi, and Universitas Negeri Padang. “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes],” no. February (2019).
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nurul Imamah, Ahmad Ma'ruf. “Pengaruh Penerapan Media Videscrabe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq Di MTs DARUL ULUM Purwodadi.” *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4 No 1 (2018): 16.
- Pranoto, Setyo Edy, and Guru Sosiologi. “Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan SMA DARUL HIKMAH Kutoarjo” 4, no. 1 (2020): 25–38.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. “PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN EVALUASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA KULIAH KIMIA FISIKA I.” *Jurnal Dinamika Pendidikan*

12, no. 1 (July 1, 2019): 29.

Pusparani, Herlina. “*Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN GUNTUR KOTA Cirebon*” 2 (2020): 269–279.

Suharsono, Agus. “*Pembelajaran Daring Latsar CPNS From Home Dalam Masa Pandemi Covid-19.*” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 5, no. 1 (2020).

Suryadi, R A. *Ilmu Pendidikan Islam*. Sleman: Deepublish, 2018.