

# Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V

Mamik Dwi Utami<sup>1✉</sup>, Waspodo Tjipto Subroto<sup>2</sup>, Hendratno<sup>3</sup>

(1) Mahasiswa pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

(2,3) Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

✉ Corresponding author  
(mamikdwiutami@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui media quiziz dalam pembelajaran IPS kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas dengan subyek peserta didik kelas V SD Negeri Petungrejo Kecamatan Nguntoronadi Kabupaten Magetan, dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa. Indikator tercapainya keberhasilan dari penelitian ini adalah tercapainya persentase keaktifan belajar peserta didik minimal sebesar 70%. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II masing masing siklus ada 2 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah (1) tahap perencanaan yaitu menyiapkan lembar observasi dan menyusun naskah soal untuk kuis, (2) tahap pelaksanaan yaitu memberikan file materi melalui whatsapp grup, mengintruksikan dan membimbing penguduhan aplikasi, memberikan kode kuis, (3) tahap observasi mengunduh hasil pekerjaan siswa, (4) refleksi. Hal ini diketahui dari rata-rata kenaikan pada siklus I pertemuan pertama dan kedua dengan nilai 55,5 dengan kategori cukup. Selain itu jika dilihat dari keaktifan peserta didik pada siklus kedua pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan rata-rata 75,85 dan berkategori tinggi. Maka dari itu dapat disimpulkan keaktifan belajar peserta didik melalui media quiziz dalam pembelajaran IPS kelas V mengalami peningkatan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media quiziz. Selain itu aplikasi quiziz ini ketika diterapkan pada kelas tinggi membuat peserta didik menjadi lebih semangat belajar serta memudahkan guru dalam mengevaluasi peserta didik.

**Kata Kunci:** *Keaktifan, Media Quiziz, IPS*

## Abstract

This research aims to increase students' learning activeness through quiziz media in class V social studies learning. This research is classroom action research with the subjects being class V students at Petungrejo State Elementary School, Nguntoronadi District, Magetan Regency, with a total of 27 students. The indicator of success in this research is the achievement of a minimum percentage of student active learning of 70%. This research was carried out in 2 cycles, namely cycle I and cycle II, each cycle had 2 meetings. The research stages carried out in the first cycle of the 1st meeting were (1) the planning stage, namely preparing an observation sheet and compiling a question script for the quiz, (2) the implementation stage, namely providing material files via WhatsApp group, instructing and guiding application downloading, providing the quiz code, (3) observation stage downloading student work results, (4) reflection. This is known from the average increase in cycle I of the first and second meetings with a value of 55.5 in the sufficient category. Apart from that, if you look at the activeness of students in the second cycle, the first and second meetings experienced an average increase of 75.85 and were in the high category. Therefore, it can be concluded that students' active learning through quiziz media in class V social studies learning has increased. The results of this research can be used as a

reference for teachers to increase student learning activity through quiz media. Apart from that, the Quiziz application, when implemented in high classes, makes students more enthusiastic about learning and makes it easier for teachers to invite students.

**Keyword:** *Activeness, Media Quiz, Social Studies*

## PENDAHULUAN

Proses pendidikan di sekolah berfokus pada belajar, yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mencapai tujuan ini, siswa harus aktif belajar, berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan berkomunikasi secara interaktif dengan guru. Aktivitas belajar dirancang untuk menghasilkan pembelajaran tertentu. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat diukur melalui pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar. Siswa yang memiliki pemahaman dan penguasaan konsep yang lebih baik akan memiliki prestasi yang lebih baik. Ketepatan penerapan model dan media pembelajaran juga merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Seorang guru harus memiliki pemahaman tentang metode pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran. Model pembelajaran merancang pembelajaran dan merencanakan aktifitas belajar mengajar (Ilyas & Syahid, 2018) sedangkan manfaat media pembelajaran termasuk memperjelas pesan dan informasi, yang dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa, yang dapat mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar (Saniah & Pujiastuti, 2021).

Dalam era globalisasi teknologi yang semakin berkembang, guru dapat memperbarui kegiatan pembelajaran mereka dengan menggunakan berbagai program interaktif. Menurut hasil penelitian (Annisa & Erwin, 2021) pendidik masih menghadapi kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan menggunakan video pembelajaran yang tersedia di YouTube. Akibatnya, pembelajaran yang disampaikan melalui video kurang lengkap dan siswa kurang memahami materi pembelajaran. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru, untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, dapat membantu mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar mereka. Dan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah dengan game edukasi quiziz. Game edukasi ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. Game edukasi quiziz ini biasa menggunakan Laptop atau smartpone dan dapat dilaksanakan dimanapun berada.

Game edukasi quiziz adalah aplikasi pendidikan yang menggabungkan beberapa aktivitas permainan untuk membuat pelatihan interaktif menjadi menyenangkan. Siswa dapat menggunakan perangkat elektronik mereka seperti smartphone dan laptop untuk terlibat dalam permainan edukasi kuis di rumah. Yang membedakan aplikasi ini dari yang lain adalah penggabungan karakter tema, meme, avatar, dan musik untuk menghibur siswa selama proses pembelajaran. Siswa dapat berlatih atau mengerjakan kuis secara mandiri, dan mereka juga dapat berkompetisi satu sama lain, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi (Nurhayati, 2020). Pembelajaran berbasis game telah diakui sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dapat menstimulasi komponen visual dan verbal. Secara keseluruhan, game quiziz menawarkan pendekatan yang dinamis dan menarik untuk pendidikan dengan menggabungkan permainan dan pembelajaran dengan cara yang mudah digunakan dan menghibur. Dengan kata lain, belajar menggunakan quizizz dapat memberikan suasana yang lebih menyenangkan bagi siswa dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan. Hal ini mampu mendorong mereka untuk semakin terlibat dengan aktif di dalamnya (Loupatty & Saragih, 2021).

Hasil penelitian Erlis menunjukkan bahwa media game edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS. Sementara itu hasil penelitian Pranoto (2020) juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gamebased learning* quizizz terbukti meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran Sosiologi. Selain itu hasil penelitian ervina (2021) menunjukkan hasil dari penggunaan media pembelajaran Quizizz berhasil meningkatkan keaktifan siswa Huang, (2011) menyatakan penelitian pada bidang desain pendidikan telah menunjukkan bahwa *gamebased*

*learning* atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk menjaga motivasi keberlanjutan belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti saat pembelajaran IPS, banyak siswa yang cenderung pasif. Hal itu terlihat ketika guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang merespon. Selain itu rendahnya perhatian serta motivasi siswa untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Kemudian rendahnya partisipasi siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal inilah yang jika dibiarkan akan menghambat proses belajar dan berakibat pada pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran siswa pada saat pembelajaran IPS ialah minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat peserta didik kurang termotivasi dalam belajar, peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi terhambat sehingga menyebabkan hasil belajar siswa juga rendah. Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik guna melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPS Kelas V. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas V melalui media quiziz.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu model penelitian yang dikembangkan di kelas. Arikunto (2019) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus menerus, selama kegiatan penelitian dilakukan. Oleh karena itu, dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dikenal adanya siklus pelaksanaan berupa pola: perencanaan-pelaksanaan-observasi-refleksi-revisi (perencanaan ulang). Ini tentu berbeda dengan penelitian biasa, yang biasanya tidak disertai dengan perlakuan yang berupa siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Petungrejo Kecamatan Nguntoronadi Kabupaten Magetan. Pemilihan sekolah ini bertujuan untuk memperbaiki keaktifan belajar siswa pada saat pembelajaran IPS melalui Game Quiziz. Adapun yang menjadi subyek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas V SD Negeri Petungrejo Kecamatan Nguntoronadi Kabupaten Magetan, dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa. Indikator tercapainya keberhasilan dari penelitian ini adalah tercapainya persentase keaktifan belajar peserta didik minimal sebesar 70%. Angka indikator keberhasilan minimal ini didasarkan kepada pedoman konversi keaktifan belajar bahwa angka 70% tersebut mencerminkan kualitas dari keaktifan belajar peserta didik berada pada kriteria "baik". Cara mengukurnya adalah dengan melakukan observasi pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dengan menggunakan 3 kriteria keaktifan belajar peserta didik, yaitu (1) keaktifan menanya dan menyampaikan pertanyaan, (2) memperhatikan apa yang disampaikan guru, (3) mengerjakan tugas dengan kemampuan sendiri. Data keaktifan belajar peserta didik yang merupakan data kuantitatif yang menunjukkan penilaian atas keaktifan belajar dari peserta didik berdasarkan kemunculan indikator-indikator dari keaktifan belajar. Skor setiap pernyataan dijumlahkan dan dibagi dengan skor maksimal seluruh pernyataan. Kemudian untuk memperoleh persentase skor keaktifan belajar, hasil hitung sebelumnya dikalikan dengan 100%. Setelah data persentase skor keaktifan belajar diperoleh, maka dapat dibandingkan hasil dari rata-rata persentase skor keaktifan belajar antar siklus. Sehingga dapat diperoleh data perubahan keaktifan belajar peserta didik setiap siklusnya, dan dapat diketahui apakah tingkatan keaktifan belajar peserta didik terdapat perubahan atau tidak. Teknik analisis data menggunakan prosentase, dan dihitung dengan bantuan SPSS 24.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dari kegiatan prasiklus. Tahap prasiklus adalah tahap dimana belum diterapkannya media pembelajaran yang baru. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa jauh keaktifan dan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPS dikelas sebelum diterapkannya media quiziz. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II masing masing siklus ada 2 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah (1) tahap

perencanaan yaitu menyiapkan lembar observasi dan menyusun naskah soal untuk kuis, (2) tahap pelaksanaan yaitu memberikan file materi melalui whatsapp grup, mengintruksikan dan membimbing penguduhan aplikasi, memberikan kode kuis, (3) tahap observasi mengunduh hasil pekerjaan siswa, (4) refleksi. Tahap tahap ini juga dilakukan untuk pertemuan yang ke-2. Berdasarkan hasil observasi pertemuan ke-1 dari 27 siswa hanya 12 (44,4%) orang yang aktif, hal ini dapat dilihat dari hasil unduhan siswa yang mengerjakan kuis 1. Pertemuan ke-2 siswa yang aktif mengerjakan kuis 2 sebanyak 18 (66.6%) siswa. Pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 rata-rata 22.2% yang aktif. Menurut Suhirno et al. (2022) keaktifan belajar dapat ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Setelah hasil diketahui maka perlu dilakukan refleksi untuk mengkoreksi kelemahan dan kendala yang terjadi pada siklus I kemudian mencari solusi yang nanti akan diterapkan pada siklus II dengan harapan hasilnya mengalami peningkatan. Penerapan media quiziz pada siklus 1 mengalami beberapa kelemahan dan pelaksanaannya, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Kelemahan yang terjadi yaitu beberapa siswa terlambat mengakses quiziz sehingga durasi dalam mengerjakan soal akan berkurang atau konsekuensi lain yaitu menunggu siswa tersebut untuk bergabung dalam quiz. Sehingga hal ini mengulur waktu pelaksanaan. Dalam pelaksanaan siklus II, guru melakukan langkah-langkah yang sama dengan Langkah langkah pada siklus I namun ada perbaikan pelaksanaan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Berdasarkan hasil pertemuan ke-1 pada siklus II siswa yang aktif mengerjakan kuis 3 sebanyak 19 (70,3%) siswa, sedangkan pada pertemuan ke-2 siswa yang aktif 22 (81.4%) siswa.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa

No	Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-Rata	Kategori
1	I	44,4%	66.6%	55,5	Cukup
2	II	70,3%	81,4%	75,85	Tinggi

Berdasarkan table di atas diketahui pada tiap pertemuan dalam satu siklus mengalami peningkatan presentase, begitu juga dari siklus I ke siklus II juga mengalami presentase peningkatan. Namun ada sekitar 19,9% (5 siswa) tidak mengalami peningkatan keaktifan dalam pembelajaran IPS melalui media quiziz. Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa capaian dari keaktifan belajar peserta didik semakin meningkat dan memenuhi indicator keberhasilan keaktifan belajar setelah diterapkannya media quiziz. Hal ini selaras dengan temuan (Suhirno et al., 2022) yang mengatakan media game edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring pada siswa kelas IV SDN Karang Sari 05 pada tema 4. Karena dalam pelaksanaannya menampilkan aktivitas multi permainan dan membuat pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan sehingga setiap siswa dapat menguasai permainan yang bersifat memberi banyak pengetahuan dan berdampak pada hasil belajar. Hal serupa terjadi pada hasil penelitian dari metode penelitian Tindakan kelas yang dilakukan oleh (Tiana et al., (2021) dilaksanakan pada siswa/i Kelas III SD Kanisius Kintelan Tahun Pembelajaran 2020/2021 berjumlah 18 orang siswa diantaranya 11 siswa laki laki serta 7 siswa perempuan yang menjadi subjek dalam penelitian. Berdasarkan hasil analisis jurnal media pembelajaran quizizz memberikan dampak positif berupa motivasi pada siswa meningkat saat digunakannya Media game Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar, siswa berantusias mengerjakan soal yang diberikan dalam bentuk game dan berusaha guna memperoleh skor tertinggi yaitu diantara teman-temannya, hal ini mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Matematika materi pecahan.

Menurut Mukharomah (2021) pada akhir penggunaan platform Quizizz dapat digunakan untuk pengambilan nilai formatif kepada siswa melalui video, atau game yang telah dipersiapkan. Quizizz mempunyai kelebihan yaitu soal-soal yang diberikan oleh guru memiliki batas waktu yang baik agar siswa dapat mengerjakan soal dengan baik, dan jawaban yang diberikan oleh siswa di tampilkan dengan warna yang interaktif sehingga dapat terlihat baik oleh guru ataupun siswa (Citra & Rosy, 2020). Kelebihan platform Quizizz yang lainnya ialah memberikan hasil dari jawaban siswa dengan menggunakan data dan statistik yang detail di dalam format excel (Salsabila et al., 2020). Namun di dalam platform Quizizz juga ditemukan beberapa kelemahan seperti, jaringan internet yang mungkin akan memiliki masalah, siswa bisa saja mencari jawaban dengan menggunakan media lainnya (Salsabila et al., 2020). Quizizz memiliki fitur-fitur tersendiri dalam platform sehingga dapat membantu siswa lebih aktif untuk belajar melihat dari fitur-fitur yang tersedia.

Menurut Nurmala Ayu Desy & Naswan (2020) tinggi rendahnya aktivitas belajar di pengaruhi oleh motivasi diri seseorang tersebut. Namun permasalahan tersebut dapat di atas dengan adanya bantuan media pembelajaran. Hal tersebut dinyatakan Supriyono (2018) mengatakan bahwa peran media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa sehingga mereka aktif di dalam pelajaran berlangsung. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan adanya kalimat yang diberikan oleh Rifa'ie (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring mempunyai fleksibilitas untuk melaksanakan dan sanggup untuk membuat munculnya kemandirian dan motivasi agar lebih aktif di dalam pembelajaran. Dari pemaparan di atas dapat dipahami bahwa keaktifan belajar siswa dan kemandirian siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Quizizz yang merupakan media permainan edukasi mampu meningkatkan keaktifan siswa, hal tersebut di buktikan oleh (Nurhayati, 2020) melalui hasil penelitiannya yang menemukan bahwa Quizizz membuat pembelajaran lebih interaktif. Media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong keaktifan belajar siswa, hal itu terlihat dari teori-teori yang telah di paparkan di atas. Media pembelajaran yang interaktif salah satu contohnya ialah Quizizz. Quizizz memberikan fitur-fitur yang dapat menarik perhatian siswa, dan hal tersebut mampu membuat siswa lebih fokus dan lebih aktif di dalam pembelajaran dengan mengikuti instruksi yang diberikan guru, sehingga hasil belajar mereka mendapat nilai yang lebih memuaskan.

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). Selain membuat pembelajaran menyenangkan, aplikasi Quizizz juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mulyati & Evendi, 2020). Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Zhao, 2019). Sehingga berdasarkan hasil analisis penelitian yang didukung oleh penelitian terdahulu maka dapat diketahui bahwa aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa aplikasi quizizz dapat secara bertahap meningkatkan hasil belajar atau nilai dalam mata pelajaran IPS. Hasil tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Hal ini diketahui dari rata-rata kenaikan pada siklus I pertemuan pertama dan kedua dengan nilai 55,5 dengan kategori cukup. Selain itu jika dilihat dari keaktifan peserta didik pada siklus kedua pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan rata-rata 75,85 dan berkategori tinggi. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media quizizz. Selain itu aplikasi quizizz ini ketika diterapkan pada kelas tinggi membuat peserta didik menjadi lebih semangat belajar serta memudahkan guru dalam mengevaluasi peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Huang, W.-H. (2011). Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 27, 694–704. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.021>
- Ilyas, M., & Syahid, A. (2018). Strategi belajar mengajar. *Al-Aulia*, 04(01), 58–85. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=672676#>
- Loupatty, F. D., & Saragih, M. J. (2021). Pemanfaatan Media Quizizz Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring [the Utilization of Quizizz Media in Problems To Improve Students' Learning Activeness in Online Learning]. *JOHME: Journal of*

- Holistic Mathematics Education*, 5(2), 260. <https://doi.org/10.19166/johme.v5i2.2841>
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah. *WANIAMBHEY: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:219770552>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Paedagogy. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Nurmala Ayu Desy, T. E. L., & Naswan, S. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1–10.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Rifa'ie, M. (2020). Fleksibilitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Flexibility of Online Learning During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 197–205.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hail Pemikiran, Penelitian, Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2), 76–80.
- Suhirno, Ahmad, W. K. S., & Idris, F. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Kelas Iv Sdn Karang Sari 05. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, vol.3., No(April), 1019–1024. <https://ojs.unm.ac.id/TPJ>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Tiana, A., Krissandi, A., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 6.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8, 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>