

Pengaruh Penerapan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Geografi di SMAN 6 Padang

Putri Sitasima¹, Syafri Anwar²

^{1,2} Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Padang

e-mail: Putrisitasima20@gmail.com

Abstrak

Aplikasi Quizizz bisa menjadi alternatif untuk evaluasi pembelajaran geografi karena kemudahannya dalam penggunaan. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa geografi di SMAN 6 Padang. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen, dengan desain quasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen menggunakan Aplikasi Quizizz dan kelas kontrol dengan metode konvensional. Sampel dipilih melalui purposive sampling. Data diambil dari tes untuk mengukur hasil belajar siswa dan dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, hipotesis, dan n-gain. Hasil menunjukkan nilai signifikan uji hipotesis sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, menandakan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar geografi siswa. Ini diperkuat oleh skor N-Gain kelas eksperimen yang mencapai 74,69% berbanding 60,56% untuk kelas kontrol, menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Quizizz, Hasil Belajar, Geografi*

Abstract

Quizizz application can be an alternative for geography learning evaluation because of its ease of use. This study aims to determine the effect of using the Quizizz Application on geography student learning outcomes at SMAN 6 Padang. The method used is experimental quantitative research, with a quasi-experimental design involving two groups, namely the experimental class using the Quizizz Application and the control class with conventional methods. The sample was selected through purposive sampling. Data were taken from tests to measure student learning outcomes and analyzed using normality, homogeneity, hypothesis, and n-gain tests. The results showed a significant value of the hypothesis test of $0.000 < 0.05$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted, indicating a significant effect of using Quizizz on students' geography learning outcomes. This is reinforced by the experimental class N-Gain score which reached 74.69% versus 60.56% for the control class, indicating that the use of the Quizizz Application is more effective in improving student learning outcomes.

Keywords : *Quizizz, Learning Outcome, Geography*

PENDAHULUAN

Pada saat ini, teknologi hampir semua masyarakat bergantung pada gadget atau smartphone. Sudah sangat banyak teknologi yang dipergunakan untuk memudahkan manusia dalam segala hal. Selain itu, teknologi dapat merubah pembelajaran bagi para siswa untuk lebih mengeksplor pembelajaran dan focus dalam mengambil jawaban. Terlebih lagi hampir semua siswa SMA sudah memiliki smartphone yang alangkah baiknya juga dimanfaatkan untuk evaluasi pembelajaran. Belajar dengan memanfaatkan teknologi sekarang sudah mulai dipergunakan seperti power point, google classroom, google meet ataupun zoom. Namun untuk pemberian soal saat evaluasi pembelajaran perlu pemanfaatan penggunaan media evaluasi pembelajaran dengan teknologi, Belajar merupakan proses di mana seseorang berusaha untuk mendapatkan perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Sain dkk., t.t.).

Hasil observasi di SMAN 6 Padang menunjukkan bahwa proses evaluasi masih berlangsung secara konvensional, meskipun sarana dan prasarana yang tersedia sudah sangat memadai. Setiap ruang kelas dilengkapi dengan satu LCD proyektor, speaker, dan koneksi internet yang baik. Peserta didik juga memiliki handphone canggih yang memungkinkan akses internet yang lancar. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara langsung dan tidak langsung, melalui tanya jawab dan Google Classroom. Namun, siswa merasa metode ceramah masih sering digunakan oleh guru. Banyak guru yang masih memilih menggunakan buku paket dan metode mencatat. Padahal, media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan atau dikolaborasikan dengan teknologi canggih saat ini sudah sangat beragam.

Menurut wawancara yang dilakukan peneliti dengan seorang siswi di SMAN 6 Padang, para guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran seperti Google Classroom, PowerPoint, dan Google Form, namun tidak semua guru dapat mengimplementasikannya. Penggunaan media ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Peneliti mengamati di SMAN 6 Padang bahwa pemanfaatan media pembelajaran dan alat penilaian masih belum optimal. Meskipun zaman telah berkembang, penggunaan media kreatif oleh guru belum terlaksana. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran dan alat penilaian yang beragam oleh guru berdampak pada proses pembelajaran, membuat siswa merasa bosan, dan berpotensi mempengaruhi hasil belajar mereka, di mana masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah standar (KKM 75) dan perlu mengikuti remedial.

Mengingat pentingnya geografi dan minimnya penggunaan teknologi yang aktif dan kreatif di SMAN 6 Padang, aplikasi "Quizizz" muncul sebagai alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi ini efektif untuk evaluasi pembelajaran geografi karena mudah digunakan dan menarik. Quizizz adalah platform penilaian online yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan menggunakan kuis (Nurfadhillah et al., 2021). Sebagai media pembelajaran, Quizizz merupakan alat penilaian formatif berbasis web yang mendukung multiplayer dan kompatibel dengan berbagai perangkat dan sistem operasi. Keunikan Quizizz terletak pada penggunaan elemen kreatif seperti meme, game, dan avatar yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat (Zabidar N., 2022). Selain itu, Quizizz menyediakan data dan statistik performa siswa, dan memungkinkan guru untuk melacak jawaban siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa di kelas Fase F.1 SMAN 6 Padang. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media dan alat penilaian alternatif bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar geografi di kelas tersebut. Hasil belajar memiliki peran krusial dalam proses edukasi, dengan tujuan utama adalah pemahaman dan pengertian siswa terhadap materi yang diajarkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental, di mana metode ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar. Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang sistematis, terstruktur, dan direncanakan dengan detail dari awal hingga desain penelitian. Penelitian ini merupakan eksperimen semu atau quasi eksperimental, melibatkan dua kelompok: satu kelas eksperimental yang menggunakan Aplikasi Quizizz untuk pembelajaran, dan satu kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan membandingkan kedua kelompok yang menggunakan model pembelajaran yang berbeda, peneliti ingin mengukur pengaruh dari model pembelajaran yang diterapkan.

Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria ini digunakan untuk membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mengambil peminatan geografi. Pengambilan sampel ditentukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik, menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media dan alat penilaian untuk kelas eksperimen, dan metode pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol.

Penulis meneliti bagaimana penggunaan media Quizizz memengaruhi hasil belajar geografi siswa Fase F di SMAN 6 Kota Padang berdasarkan perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus berikut akan digunakan untuk meneliti hasil tes yang diberikan kepada siswa.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Persentase hasil yang diperoleh

F = Jumlah siswa yang menjawab

N = Jumlah sampel yang dijadikan responden (Cholifah dkk., t.t.)

Hasil perhitungan persentase, selanjutnya dikelompokkan seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa

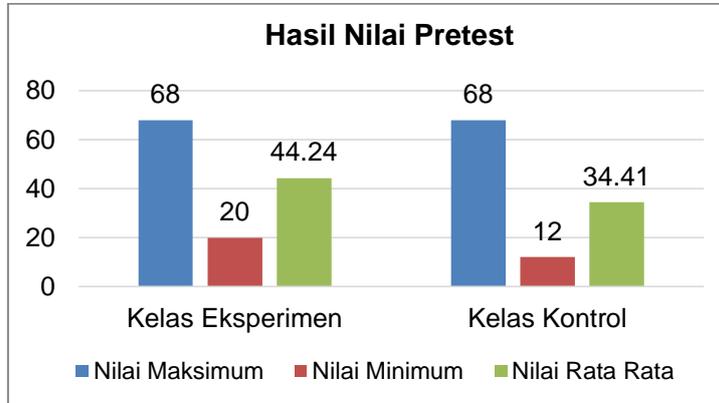
Skor (%)	Kriteria
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
≤ 54	Sangat Kurang

Sumber: (Dani Hulu dkk., t.t.)

HASIL DAN PEMBAHASAN

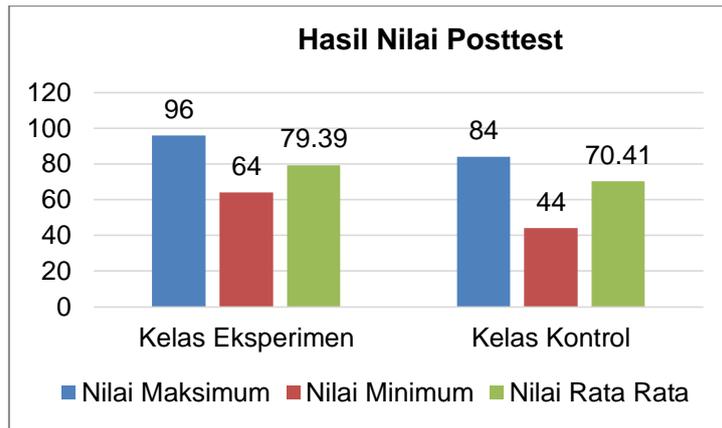
Hasil

Dari perolehan hasil pretes, kelas eksperimen dengan skor rata-rata 44,24, dan kelas kontrol dengan skor rata-rata 34,41. Grafik di bawah ini menunjukkan hasil pretes untuk kelompok eksperimen dan kontrol.



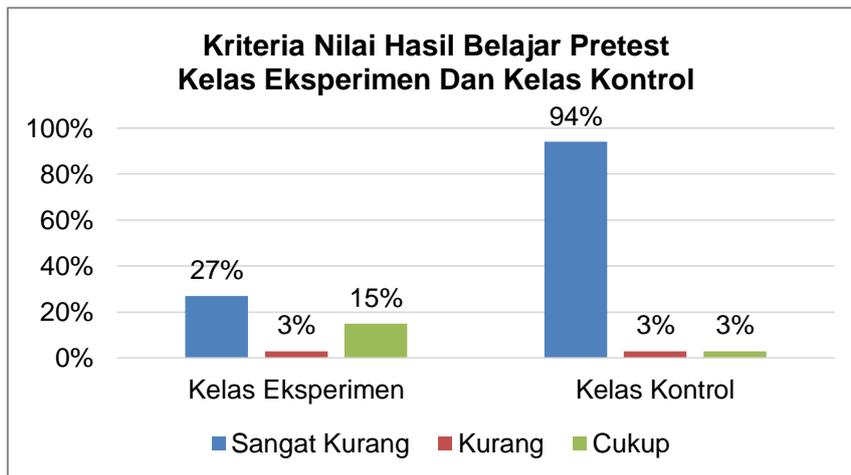
Gambar 1. Grafik Hasil Nilai Pretest

Berdasarkan hasil posttest, kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 70,41, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata 79,39. Hasil posttest kelas eksperimen kontrol dapat dilihat dalam grafik di bawah ini.

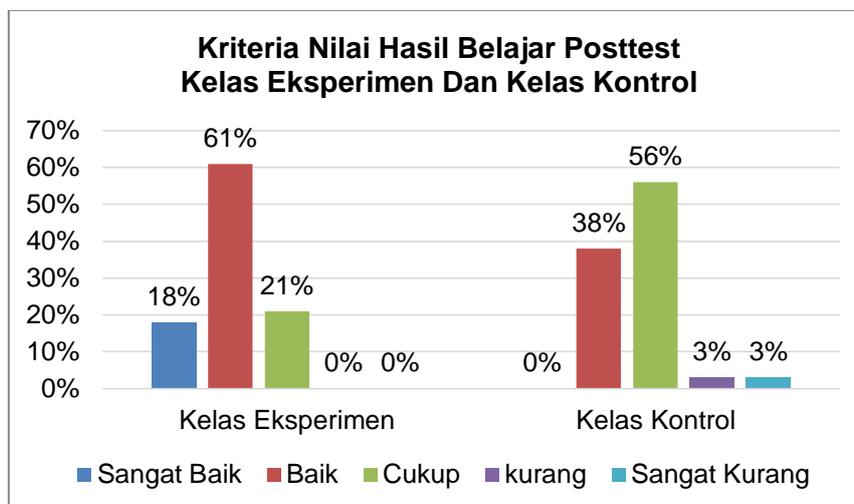


Gambar 2. Grafik Hasil Nilai Posttest

Pada pengukuran hasil belajar dilakukan menggunakan tes tertulis dengan rancangan non equivalent control grup design, kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diawali dengan pemberian pretest sebelum pembelajaran, selanjutnya sama-sama diberikan posttest di akhir pembelajaran. Kriteria hasil pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 3. Kriteria Nilai Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol



Gambar 4. Kriteria Nilai Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Dari tabel dan grafik yang disajikan, diketahui bahwa sebelum perlakuan, hasil pretest siswa di kelas eksperimen menunjukkan 27% siswa dalam kriteria sangat kurang, 3% dalam kriteria kurang, dan 15% dalam kriteria cukup. Di kelas kontrol, 94% siswa dalam kriteria sangat kurang, 3% dalam kriteria kurang, dan 3% dalam kriteria cukup. Setelah perlakuan dan pemberian posttest, di kelas eksperimen terdapat 18% siswa dalam kriteria sangat baik, 61% dalam kriteria baik, dan 21% dalam kriteria cukup. Sementara itu, di kelas kontrol, 38% siswa dalam kriteria baik, 56% dalam kriteria cukup, 3% dalam kriteria kurang, dan 3% dalam kriteria sangat kurang.

Pengujian normalitas dan homogenitas adalah tahapan pertama dalam analisis data menggunakan uji t dan n-gain. Tahapan ini dimaksudkan untuk memverifikasi konsistensi dan distribusi normal data. Inilah langkah-langkah yang diikuti dalam proses analisis data:

1. Uji Prasyarat

a. Uji normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dilakukan menggunakan IBM SPSS 25. Berikut adalah aturan pengambilan keputusan untuk uji Kolmogorov-Smirnov (Nuryadi, dkk, 2017: 87):

- Apabila nilai sig. > 0.05, maka data penelitian dianggap terdistribusi normal.
- Apabila nilai sig. < 0.05, maka data penelitian dianggap tidak terdistribusi normal.

Setelah melakukan uji Kolmogorov-Smirnov, berikut adalah hasil yang diperoleh:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Pretest Dan Posttest Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol Dan Eksperimen

Tes	Kelas	Sig.	α	Keterangan
Pretest	Kontrol	0,143	0,05	Data terdistribusi normal
	Eksperimen	0,179	0,05	Data terdistribusi normal
Posttest	Kontrol	0,118	0,05	Data terdistribusi normal
	Eksperimen	0,130	0,05	Data terdistribusi normal

(Sumber data: pengolahan data primer)

Hasil pretest menunjukkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,143 dan kelas eksperimen 0,179, keduanya lebih dari 0,05. Sementara itu, pada posttest, kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,118 dan kelas eksperimen 0,130, yang juga melebihi 0,05. Ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi, karena nilai signifikansi untuk data pretest dan posttest di kedua kelas lebih tinggi dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilaksanakan dengan menggunakan Uji Levene menggunakan IBM SPSS 25. Berikut adalah aturan pengambilan keputusan untuk Uji Levene:

- Apabila nilai sig. > 0.05, maka asumsi homogenitas dianggap terpenuhi.
- Apabila nilai sig. < 0.05, maka asumsi homogenitas tidak terpenuhi.

Setelah melakukan uji Levene, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Pretest dan Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil	Sig.	α	Keterangan
Pretest	0,092	0,05	Homogen
Posttest	0,128	0,05	Homogen

(Sumber data: pengolahan data primer)

Hasil dari uji homogenitas tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest adalah 0,092, lebih dari 0,05. Ini menyiratkan bahwa data pretest untuk kelas kontrol dan eksperimen bersifat homogen. Dalam hal yang sama, nilai signifikansi posttest sebesar 0,128, juga lebih dari 0,05, menandakan bahwa data posttest kelas kontrol dan eksperimen homogenitas.

2. Uji Hipotesis

Setelah semua persyaratan terpenuhi, uji hipotesis adalah langkah selanjutnya. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Quizziz terhadap hasil pembelajaran. Salah satu teknik untuk menilai hipotesis adalah uji-T dengan menggunakan IBM SPSS 25. Keputusan dibuat menggunakan nilai probabilitas dan kriteria yang telah ditetapkan seperti berikut:

- Apabila nilai sig. < 0,05, maka hipotesis H1 diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh dari perlakuan.
- Apabila nilai sig. > 0,05, maka hipotesis H1 ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh dari perlakuan.

Hasil uji t nilai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji T-test

Variabel	Tes	Sig.	α	Keputusan	Kesimpulan
Hasil Belajar	Posttest	0,000	0,05	H_0 ditolak dan H_a diterima	Terdapat pengaruh terhadap Hasil Belajar

(Sumber data: pengolahan data primer)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi posttest, yaitu 0,000, lebih kecil dari 0,05. Ini berarti bahwa H_0 ditolak, H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas F di SMAN 6 Kota Padang dapat meningkatkan hasil belajar geografi mereka secara signifikan dengan memanfaatkan media Quizziz.

3. Uji N-Gain

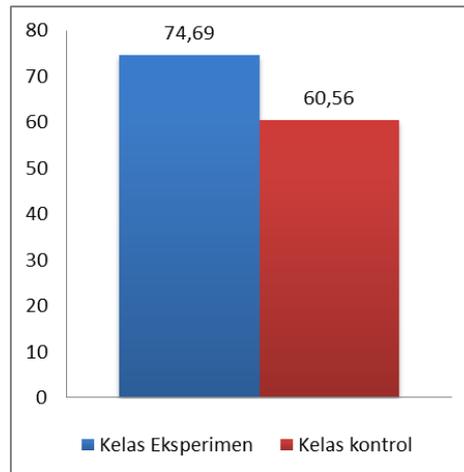
Hasil tes siswa dinilai menggunakan N-gain berdasarkan skor pretest dan posttest untuk menilai penggunaan media Quizziz. Penelitian ini menggunakan IBM SPSS 25 untuk menguji Skor N-Gain. Tabel di bawah ini menampilkan hasil rata-rata N-Gain yang didapatkan.

Tabel 5. Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Pretest (\bar{X})	Posttest (\bar{X})	N-Gain Score (%)	Kategori
Eksperimen	44,24	79,39	74,69	Cukup Efektif
Kontrol	34,41	70,41	60,56	Cukup Efektif

(Sumber data: pengolahan data primer)

Dengan nilai N-Gain Score rata-rata kelas eksperimen sebesar 74,69%, menggunakan Quizziz dinilai cukup efektif. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional memiliki tingkat efektivitas yang lebih rendah, dengan nilai N-Gain Score rata-rata 60,56%. Diagram berikut menggambarkan perbedaan dalam peningkatan pemahaman antara siswa yang menggunakan media Quizziz dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional:



Gambar 5. Grafik Nilai Rata-rata N-Gain Hasil Belajar

Pembahasan

Hasil penelitian terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes hasil belajar kelas eksperimen, yang diberikan 25 soal pilihan ganda, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 44,24, dengan peningkatan pada posttest menjadi 79,39. Sementara itu, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata pretest 34,41 dan posttest 70,41, yang masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Penggunaan media Aplikasi Quizizz di kelas eksperimen, berbeda dengan metode konvensional di kelas kontrol, menyebabkan perbedaan signifikan ini. Aplikasi Quizizz mendorong aktivitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Sebagai media pembelajaran, Aplikasi Quizizz telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka, seperti yang dijelaskan oleh Wahyuni et al. (2023). Para ahli menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini sejalan dengan penelitian Batin Wardah (2021) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Geografi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media game edukasi Quizizz meningkatkan keaktifan belajar dan hasil evaluasi siswa. Hasil ini juga didukung oleh penelitian Solikah et al., yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo", yang menemukan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif di tahun pelajaran 2019/2020. Siswa yang menggunakan aplikasi Quizizz menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan aplikasi tersebut.

Pada penelitian ini, Penulis menjelaskan terkait media pembelajaran Quizizz dengan kode barcode beserta tata cara penggunaan menjawab pertanyaan quiz menggunakan kode barcode, dimana setiap sisi barcode memiliki kode yang berbeda beda lalu peserta didik diminta untuk menscan barcode yang telah dipaparkan di Quizizz menggunakan infokus untuk melihat materi terkait posisi strategis Indonesia. Dilanjutkan dengan pemaparan dan penjelasan materi, Lalu peserta didik dipancing untuk mengajukan pertanyaan mendasar Kemudian diberikan print barcode yang berdeda beda setiap siswa, dan siswa diminta untuk menscan kode barcode untuk mengambil kehadiran didalam quiz. Lalu pertanyaan quiz dipaparkan di Quizizz melalui infokus. Dan setiap siswa menjawab pertanyaan dengan menunjukkan print barcode untuk menjawab setiap pertanyaan, dan untuk mendapatkan hasil jawaban dari peserta didik penulis menscan setiap barcode yang ditunjukkan oleh peserta didik secara bersamaan. Untuk melihat hasil jawaban peserta didik dapat dilihat langsung di aplikasi Quizizz atau di infokus yang telah dipaparkan, dan peserta didik yang mendapatkan skor terbanyak akan mendapatkan penghargaan.

Penelitian ini mengikuti jejak Aris Fadhila (2024) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD". Pertama, peneliti

mengumpulkan materi ajar, yaitu materi IPA tentang perubahan wujud benda. Guru kemudian membuat slide presentasi dan pertanyaan di Quizizz. Setelah persiapan materi pembelajaran, berikut adalah langkah-langkah pembelajarannya: 1. Guru masuk ke aplikasi Quizizz, dan siswa login ke ruang kelas yang telah dibuat oleh guru, atau mereka dapat menonton video materi pembelajaran yang diproyeksikan menggunakan Infocus. 2. Guru menjelaskan materi perubahan wujud benda melalui Quizizz. 3. Guru memberikan contoh perubahan wujud benda yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. 4. Guru dan siswa melakukan eksperimen perubahan wujud benda dengan menyiapkan sendok, gula, kertas, lidi, dan lilin. 5. Siswa mengamati dan menjawab pertanyaan tentang perubahan yang terjadi pada benda-benda tersebut. 6. Dalam video yang ditampilkan melalui Quizizz, guru menyisipkan kuis-kuis yang diharapkan dapat dijawab oleh siswa. 7. Siswa diizinkan bertanya jika ada materi yang belum dipahami.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis uji hipotesis paired sample t-test untuk pretest dan posttest di kelas eksperimen, ditemukan bahwa nilai signifikansi adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,005, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini diperkuat oleh nilai rata-rata N-gain score kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Quizizz sebesar 74,69%, sementara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional mencapai 60,56%. Perbedaan ini menunjukkan signifikansi yang substansial antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada rata-rata hasil belajar pretest dan posttest, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif penggunaan media Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Fase F dalam mata pelajaran Geografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Sain, M., Fakultas, H., Dan, T., Uin, K., Makassar, A., li, K., Sultan, J., Nomor, A., & -Gowa, S. (n.d.). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. In JUNI (Vol. 17, Issue 1).
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MELALUI APLIKASI QUIZIZ PADA PELAJARAN MATEMATIKA VI SDN KARANG TENGAH 06. In PENZA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Wahyuni, W., Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. (2023). Development of Quizizz Game-Based Interactive Learning Media to Improve Learning Outcomes. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 143–155. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.545>
- Solikhah, H., Pembimbing, D., Yulianto, H. B., & Pd, M. (n.d.-a). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas. www.quizizz.com
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As, P., Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan Muhammad Sattar, adiyah, Hidayahni Amin, F., Nawir Bahasa Inggris As, H. M., Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan, adiyah, Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar, F., Selatan, S., & Inggris, B. (2021). ©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran ©Muhammad Sattar (Vol. 3, Issue 3).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (n.d.). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, M., Wanty Khaira, Mp., & Ag, S. (n.d.). SKRIPSI PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 4 BANDA ACEH.

- 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>
- Silitonga, H., & Irvan, I. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 2(2), 144. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7082>