

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda

Ika Tusyani¹, Muhammad Azmi², Jamil³

¹ Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

² Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

³ Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

¹ikatusyanii@gmail.com, ²azmi@fkip.unmul.ac.id, ³jamil@fkip.unmul.ac.id

Received	Accepted	Published
14/03/2022	06/12/2022	10/12/2022

Abstract The application of a fun learning media is one way that can be used by teachers to create effective and efficient learning. One of them uses the quizizz application in the history learning process. The quizizz application is a fun educational game-based learning media. This study aims to determine the use of the quizizz application in learning history and the interests of students while using the quizizz application. In addition, to find out the strengths and weaknesses of the quizizz application. This research was conducted in class X SMK Negeri 17 Samarinda. Sources of data used are primary and secondary. Data collection techniques in this study include observation, interviews, surveys, and documentation. Data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. The results showed that the quizizz application was very useful in history subjects in class X SMK Negeri 17 Samarinda, students became more interested in learning history while using the quizizz application so as to improve learning outcomes, and the features contained in the quizizz application in class X SMK Negeri 17 Samarinda has not been developed optimally in the process of learning history.

Keywords: quizizz application, history learning, effective learning

Abstrak Penerapan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satunya memanfaatkan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran sejarah. Aplikasi quizizz merupakan media pembelajaran berbasis game edukatif yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran sejarah serta minat peserta didik selama menggunakan aplikasi quizizz. Selain itu, untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh aplikasi quizizz. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. Sumber data yang digunakan yaitu primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara, survei, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi quizizz sangat bermanfaat pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 17 Samarinda, siswa menjadi lebih tertarik belajar sejarah selama menggunakan aplikasi quizizz sehingga mampu meningkatkan hasil belajar, dan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi quizizz di kelas X SMK Negeri 17 samarinda belum dikembangkan secara maksimal dalam proses pembelajaran sejarah.

Kata kunci : aplikasi quizizz, pembelajaran sejarah, pembelajaran efektif



PENDAHULUAN

Pendidikan di era sekarang maupun akan datang dituntut untuk mampu memberikan kontribusi lebih bagi manusia dalam menghadapi kehidupan yang makin kompleks dan global. Tidak saja membentuk pribadi yang bertakwa melalui ajaran normatif, tetapi juga mampu mengembangkan dan mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki oleh manusia (Syafri dan Zen, 2017: 69). Seiring dengan berubahnya kurikulum yang lama (KTPS) menjadi K13 pembelajaran yang dulunya berpusat kepada guru kini berpusat kepada siswa. Namun pelaksanaan pembelajaran sejarah sering dijumpai masih berpusat pada guru (teacher centered) dengan media pembelajaran yang sederhana (Azmi dan Jamil, 2016). Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SMK Negeri 17 Samarinda, beberapa siswa menganggap bahwa mata pelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang membosankan dan sulit dipahami serta guru yang mengajar mata pelajaran sejarah di kelas bukanlah lulusan di bidang sejarah, sehingga guru tidak menguasai materi yang diajarkan di kelas secara mendalam. Akibatnya banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah saat ulangan harian pada mata pelajaran sejarah. Untuk mengatasi hal tersebut guru berusaha menerapkan media pembelajaran yang dirasa efektif, menarik dan memotivasi siswa, yaitu dengan menggunakan aplikasi quizizz. Berbeda dengan aplikasi lain yang sejenis, quizizz dibekali avatar, tema, meme, dan musik yang menarik.

Salsabila, dkk. (2020): Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Hasil Penelitian: terdapat empat hasil pencapaian keefektifan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran, yakni perhatian siswa dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa memahami soal secara mandiri, keaktifan siswa baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi, ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu dan ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Supriadi, dkk. (2021) diketahui bahwa aplikasi quizizz bermanfaat dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian Anggraini dkk. (2020), Irfani dkk. (2021), Hastuti (2021), Putri (2021), Ariyanto dkk. (2021), Pusparani (2020) dan Noor (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi quizizz dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh Mukharomah (2021): Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di MI Al Muqorrobiah. Hasil penelitian menyatakan bahwa aplikasi quizizz dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dengan makin majunya perkembangan teknologi dan komunikasi, tentunya merupakan kesempatan yang besar bagi guru dan siswa dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Salah satunya penggunaan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran..

METODE

Penelitian mengenai “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda” merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang dimana metode ini dapat memahami interaksi sosial secara kompleks yang diurai secara mendalam terhadap pemanfaatan aplikasi quizizz bagi guru sejarah dan siswa kelas X di SMK Negeri 17 Samarinda. Lokasi penelitian ini berada di SMK Negeri 17 Samarinda yang berlokasi di Jalan Kadrie Oening, RT. 17, Air Hitam, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Dalam melakukan pengumpulan data, menggunakan data sekunder yang diperoleh dari buku, jurnal, modul, arsip sekolah dan literatur lainnya yang berkaitan dengan tema dalam penelitian ini. Kemudian menggunakan data primer yang diperoleh dari guru sejarah dan siswa kelas X. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik studi pustaka, observasi, wawancara, survei, dan dokumentasi. Studi pustaka dilakukan dengan memanfaatkan buku yang berkaitan dengan penelitian ini. Observasi dilakukan secara langsung ke tempat penelitian. Wawancara dilakukan dengan para narasumber, guru sejarah dan siswa kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. Survei dilakukan secara online melalui link google form dengan responden siswa kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. Dokumentasi dan lembar checklist dilakukan dengan cara pengambilan gambar saat peneliti melaksanakan wawancara dengan narasumber dan mengchecklist daftar faktor atau subjek yang diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

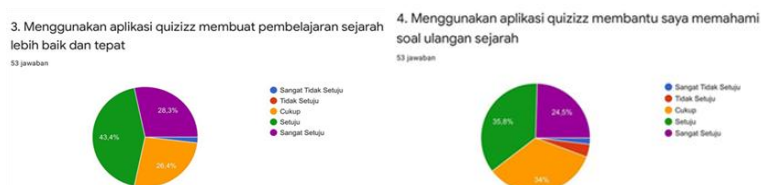
Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah

Berdasarkan informasi dari Desy Sukma Risalahwati (guru mata pelajaran sejarah SMK Negeri 17 Samarinda) dan Ajeng, Bintang, Jannah, Raihan serta Rani (Siswa kelas X SMK Negeri 17 Samarrinda). Pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 17 Samarinda guru dan siswa menggunakan aplikasi quizizz untuk melaksanakan ulangan harian setelah menyelesaikan materi sejarah pada satu bab dalam bentuk soal pilihan ganda yang diacak dan setiap soal berbatas waktu selama 1 menit yang dibagikan dalam bentuk link web. Guru hanya menerapkan sistem pengerjaan soal pada aplikasi quizizz secara individu dan dapat melakukan remedial sekali jika nilai siswa tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Menurut Octarina, dkk., (2022: 94) selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi quizizz di kelas X SMK Negeri 17 Samarinda hanya sebatas saat siswa melaksanakan ulangan harian saja, tidak digunakan untuk memaparkan materi sejarah. Guru sempat mencoba membuat materi sejarah lewat aplikasi quizizz, akan tetapi

belum sampai digunakan saat mengajar mata pelajaran sejarah kepada siswa. Berdasarkan hasil survei secara online terhadap siswa kelas X SMK Negeri 17 Samarinda, diketahui bahwa:



Hampir keseluruhan responden pernah menggunakan aplikasi quizizz, yang didukung sebanyak 45,3% menyatakan sangat setuju dan 49,1% menyatakan setuju, sedangkan 5,7% menyatakan cukup sehingga data yang dihasilkan lebih akurat karena sebesar 94,4% responden pernah menggunakan aplikasi quizizz. Kemudian, sebesar 17% menyatakan sangat setuju, 45,3% menyatakan setuju dan 30,2% menyatakan cukup serta 7,5% menyatakan tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa responden cenderung setuju dengan pernyataan angket tersebut dibuktikan dengan sebesar 62,3% responden menyatakan setuju.



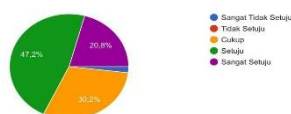
Sebesar 28,3% menyatakan sangat setuju, 43,4% menyatakan setuju, 26,14% menyatakan cukup dan 1,9% menyatakan sangat tidak setuju. Kesimpulannya sebanyak 71,7% responden setuju dengan menggunakan aplikasi quizizz membuat pelajaran lebih baik dan praktis. Kemudian, sebesar 24,5% ditambah 35,8% menyatakan setuju, tanggapan cukup sebesar 34,%, tanggapan tidak setuju sebesar 3,8% dan tanggapan sangat tidak setuju sebesar 1,9%. Berdasarkan respon setuju para responden dengan presentase 60,3% dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi quizizz membantu siswa dalam memahami soal ulangan sejarah.



Pernyataan ini disetujui oleh responden dengan presentase 47,2%, sangat setuju dengan presentase 24,5%, cukup dengan presentase 22,6% dan tidak setuju dengan presentase 5,7%. Kesimpulannya sebanyak 71,7% responden beranggapan bahwa aplikasi quizizz dalam pembelajaran sejarah hanya digunakan untuk ulangan sejarah. Kemudian, hasil angket yang menyatakan 45,3% setuju, 11,3% menyatakan sangat setuju, 37,7% menyatakan cukup dan

5,7% menyatakan tidak setuju. Dengan presentase 56,6% responden setuju dapat disimpulkan bahwa aplikasi quizizz cocok digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

8. Hasil/nilai belajar saya mengalami peningkatan setelah menggunakan aplikasi quizizz
53 jawaban



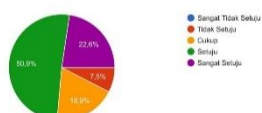
Respon setuju ditunjukkan oleh responden sebesar 47,2% serta sangat setuju sebesar 20,8%, cukup sebesar 30,2% dan sangat tidak setuju sebesar 1,9%. Terlihat bahwa presentase cenderung setuju sebanyak 68%, maka dipastikan bahwa benar adanya dengan menggunakan aplikasi quizizz membuat hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Pemanfaatan media pembelajaran jenis ini dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan diperlukan tindak lanjut dengan perancangan pengembangannya untuk proses pembelajaran selanjutnya karena itu direkomendasikan agar pendidik dapat mengenal lebih jauh quizizz ini dan memanfaatkan dalam pembelajaran keseharian bagi peserta didiknya sebagai bahan evaluasi pembelajaran (Aini, 2019: 6).

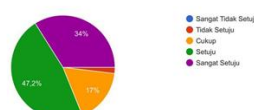
Minat Siswa Dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah

Minat peserta didik di kelas X SMK Negeri 17 Samarinda selama menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran sejarah ketika proses ulangan harian berlangsung sebagian besar peserta didik menunjukkan minat belajar yang tinggi dalam mengikuti ulangan harian mata pelajaran sejarah. Berdasarkan hasil survei secara online terhadap siswa kelas X SMK Negeri 17 Samarinda, diketahui bahwa:

9. Menggunakan aplikasi quizizz saat proses belajar dan ulangan harian membuat saya lebih tertarik untuk belajar sejarah
53 jawaban

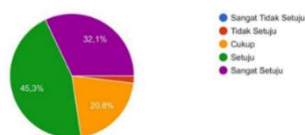


13. Menggunakan aplikasi quizizz membuat saya lebih tertantang dalam mengerjakan soal ulangan sejarah
53 jawaban

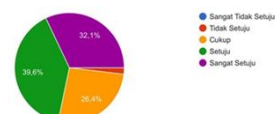


Terlihat bahwa responden menyatakan setuju 50,9%, sangat setuju 22,6%, cukup 18,9% dan tidak setuju 7,5%. Kesimpulannya sebanyak 73,5% responden menyatakan bahwa selama menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran sejarah membuat siswa lebih tertarik pada mata pelajaran sejarah. Selanjutnya, persentase setuju 47,2%, persentase sangat setuju 34%, persentase cukup 17%, dan presentase tidak setuju 1,9%. Maka dengan presentase sebesar 81,2%, responden setuju dengan menggunakan aplikasi quizizz membuat siswa lebih tertantang selama mengerjakan soal ulangan sejarah.

6. Aplikasi quizizz membuat soal sejarah lebih menarik
53 jawaban

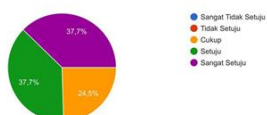


10. Menggunakan aplikasi quizizz membuat pelajaran sejarah lebih aktif, menarik, dan menyenangkan
53 jawaban

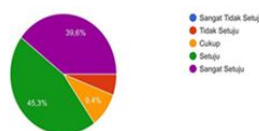


32,1% menyatakan sangat setuju, 39,6% setuju, cukup 26,4%, dan tidak setuju 1,9%. Selanjutnya, sebesar 45,3% menyatakan setuju, sebesar 32,1% menyatakan sangat setuju, sebesar 20,8% menyatakan cukup dan 1,9% menyatakan tidak setuju. Sehingga dengan presentase 71,7% dan 77,4% tanggapan responden menyatakan setuju, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi quizizz membuat mata pelajaran sejarah dan ulangan sejarah lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

11. Adanya sistem peringatan setelah mengerjakan soal ulangan di aplikasi quizizz membuat saya lebih bersemangat/termotivasi untuk menjawab dengan benar
53 jawaban



12. Menggunakan aplikasi quizizz membantu saya untuk berpikir lebih teliti
53 jawaban



Dengan presentase 37,7% sangat setuju, presentase 37,7% setuju dan presentase 24,5% cukup. Berdasarkan tanggapan para responden sebesar 75,4% menyatakan setuju, maka benar adanya dengan sistem peringatan yang terdapat pada aplikasi quizizz setelah mengerjakan soal membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk menjawab dengan benar. Kemudian, tanggapan 45,3% setuju, 39,6% sangat setuju, 9,4% cukup dan 5,7% tidak setuju sehingga data yang dihasilkan lebih akurat dengan presentase 84,9% responden menyatakan dengan menggunakan aplikasi quizizz membantu siswa berpikir lebih teliti selama mengerjakan soal.

Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif. Uniknya pilihan jawaban Quizizz terdapat gambar dan warna yang variatif (Citra, 2020: 264). Penggunaan aplikasi belajar quizizz sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran (Yulistiarawati, dkk., 2021: 582). Hal ini sama dengan pemanfaatan media lain dalam proses pembelajaran seperti Google Classroom (Adzan, et al, 2021), komik (Azmi, et al, 2022) dan infografis (Azhari, et al, 2022),

Kelemahan dan Kelebihan Aplikasi Quizizz

Terdapat beberapa kemudahan yang dirasakan guru dan siswa selama menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran sejarah antara lain aplikasi quizizz mudah untuk digunakan, banyaknya latihan soal, membuat siswa tidak dapat mencontek, adanya pembahasan soal pada aplikasi quizizz, kemudahan melakukan remedial sesuai dengan keinginan guru, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, tidak perlu tatap muka, serta hemat waktu dan kertas. Sementara itu untuk kelemahan aplikasi quizizz yang dirasakan oleh guru dan siswa adalah

ketika menjawab soal siswa sering salah menekan jawaban karena gugup, gangguan jaringan dan memakan banyak kuota. Hal tersebut dipertegas Suharsono (2020: 65) dengan pendapat yang menyatakan bahwa kekurangan quizizz tergantung pada jaringan internet di tempat pembelajaran. Penggunaan aplikasi quizizz di SMK Negeri 17 Samarinda hanya diterapkan saat pembelajaran jarak jauh saja. Akan tetapi, berdasarkan pengakuan siswa dan guru sejarah di SMK Negeri 17 Samarinda bahwa aplikasi quizizz ini juga cocok diterapkan saat pembelajaran tatap muka karena jika saat pembelajaran tatap muka siswa harus menulis soal di buku dan hal tersebut memakan waktu yang lama serta aplikasi quizizz dapat digunakan untuk memberikan latihan soal kepada siswa diluar jam sekolah.

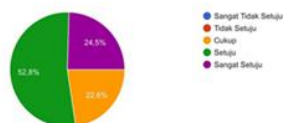


Berdasarkan hasil survei secara online terhadap siswa kelas X SMK Negeri 17 Samarinda, diketahui bahwa respon setuju sebanyak 50,9%, respon sangat setuju sebanyak 35,8% dan respon cukup sebanyak 13,2%. Dengan demikian, data yang dihasilkan lebih akurat dengan presentase sebesar 86,7% setuju bahwa aplikasi quizizz mudah untuk digunakan. Sebesar 37,7% menyatakan setuju, sebesar 24,5% menyatakan sangat setuju, sebesar 32,1% menyatakan cukup dan 5,7% menyatakan tidak setuju. Terlihat bahwa benar adanya guru dan siswa dapat mengelola dan memahami fitur yang terdapat pada aplikasi quizizz dengan presentase sebanyak 62,2%.

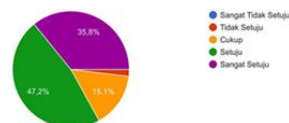


Perolehan 56,6% menyatakan setuju, 18,9% menyatakan sangat setuju, 18,9% menyatakan cukup, dan 5,7% menyatakan tidak setuju. Kesimpulannya sebesar 75,5% responden setuju bahwa dengan menggunakan aplikasi quizizz saat ulangan sejarah membuat siswa tidak dapat mencontek satu sama lain maupun mencari jawaban lewat internet. Selanjutnya, setuju sebanyak 37,7%, sangat setuju sebanyak 13,2%, cukup sebanyak 32,1% dan tidak setuju sebanyak 17%. Berdasarkan tanggapan para responden dapat disimpulkan bahwa benar adanya media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi quizizz lebih baik daripada media pembelajaran sejarah yang sebelumnya pernah diterapkan oleh guru, dibuktikan dengan tanggapan setuju responden sebesar 50,9%.

18. Menggunakan aplikasi quizizz membantu guru untuk mengevaluasi/menguji hasil belajar saya dengan mudah
53 jawaban

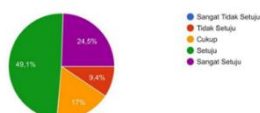


19. Menggunakan aplikasi quizizz membantu saya dengan mudah melihat hasil ulangan dan melakukan remedial
53 jawaban

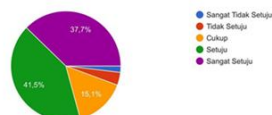


Tanggapan setuju sebanyak 47,2%, tanggapan sangat setuju 35,8%, tanggapan cukup sebanyak 15,1% dan tanggapan tidak setuju 1,9%. Kemudian, tanggapan setuju sebesar 52,7%, sangat setuju sebesar 24,5%, dan cukup sebesar 22,6%. Dengan presentase sebanyak 77,3% dan 83% tanggapan responden yang menyatakan setuju, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi quizizz memang benar adanya membantu guru mengevaluasi hasil belajar siswa dan membantu siswa melihat hasil ulangan dan remedial.

20. Terdapat beberapa kendala yang saya rasakan saat menggunakan aplikasi quizizz (seperti kuota, gangguan jaringan, dsb)
53 jawaban

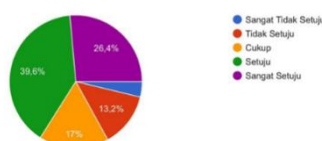


21. Terdapat beberapa kemudahan yang saya rasakan saat menggunakan aplikasi quizizz (tidak harus tatap muka, hemat kertas, praktis, dsb)
53 jawaban



Presentase 49,1% menyatakan setuju dan presentase 24,5% menyatakan sangat setuju, presentase 17% menyatakan cukup dan presentase 9,4% menyatakan tidak setuju sehingga sebanyak 73,6% responden setuju dengan adanya kendala selama menggunakan aplikasi quizizz seperti pemakaian kuota yang besar dan mengalami gangguan jaringan. Kemudian sebesar 41,5% menyatakan setuju, 37,7% menyatakan sangat setuju, 15,1% menyatakan cukup, 3,8% menyatakan tidak setuju dan 1,9% menyatakan sangat tidak setuju. Dengan banyaknya variasi tanggapan responden tersebut, dapat disimpulkan bahwa 79,2% responden cenderung setuju dengan adanya kemudahn yang didapatkan selama menggunakan aplikasi quizizz.

22. Aplikasi quizizz dapat diterapkan saat pembelajaran tatap muka
53 jawaban



Hal ini mendapatkan tanggapan setuju dengan presentase 39,6% dan sangat setuju dengan presentase 26,4%, cukup dengan presentase 17%, tidak setuju dengan presentase 13,2% dan sangat tidak setuju dengan presentase 3,8%. Sehingga dengan presentase 66% disimpulkan bahwa aplikasi quizizz dapat diterapkan saat pembelajaran tatap muka.

KESIMPULAN

Aplikasi quizizz sangat bermanfaat bagi pembelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. Aplikasi quizizz ini dimanfaatkan pada saat guru memberikan ulangan atau tugas

pada mata pelajaran sejarah dalam bentuk pilihan ganda. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 17 samarinda selama menggunakan aplikasi quizizz cukup tinggi. Selain itu, aplikasi quizizz memiliki beberapa kemudahan dan kekurangan dalam penggunaannya. Pada proses pembelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 17 Samarinda penggunaan aplikasi quizizz kurang bervariasi dan perlu dikembangkan. Aplikasi quizizz dapat diterapkan saat pembelajaran tatap muka dan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, hanya saja belum pernah diterapkan.

Menurut Krikpatrick (2008: 42) dalam Darodjat dan Wahyudhiana (2015: 12) evaluasi hasil belajar dapat dilihat pada perubahan sikap, perbaikan pengetahuan, dan atau peningkatan keterampilan peserta setelah selesai mengikuti program. Aplikasi quizizz dapat dijadikan sebagai *evaluation of learning* (digunakan sebagai evaluasi dari pembelajaran), dan sebagai *evaluation as learning* (digunakan untuk menyampaikan pembelajaran).

REFERENSI

- Aini, Yulia Isratul. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. Jurnal Kependidikan, Volume 2 Nomor 25
- Al Adzan, M. A., Azmi, M., & Hakim, U. H. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Berau. Langgong: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 1(1), 40-48.
- Anggraini, W., dkk.. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ
- Ariyanto, T. P., dkk. 2021. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas-IV Melalui Aplikasi Quizizz Dalam kegiatan Evaluasi Pembelajaran. Edukatif: Journl of Education Research
- Azhari, M., Wingkolatin, W., & Azmi, M. (2022). Pemanfaatan Media Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Al-Khairiyah Samarinda. Amarthapura: Historical Studies Journal, 1(1), 1-8.
- Azmi, M., & Jamil, J. (2016). Developing game based on historical event with RPG Maker MV. In International Conference on Learning Innovation and Quality Education (pp. 1-9).\
- Azmi, M., Marfuah, S., Zulfikar, Y. R., & Hendrina, H. KOMIK SEJARAH BERBASIS SUMBER PRIMER INSKRIPSI YUPA: STUDI PENDAHULUAN. Vidya Karya, 37(1), 1-8.
- Citra, Cahyani Amildah dan Brillian Rosy. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). Vol. 8 No.2.
- Darodjat dan Wahyudhian M. 2015. Model Evaluasi Program Pendidikan. Islamadina, Volume XIV, No.1

- Hastuti, I. T. 2021. Pembelajaran dengan Memanfaatkan Aplikasi Quizizz di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 1 No. 3
- Irfani, A. N., dkk. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 6 Nomor 6
- Mukharomah, N.2021. Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiyah. *Jurnal Waniamney: Jurnal of Islamic Education*, Volume 2 Nomor 1
- Noor, S. 2020. Penggunaan Quizizz Dalam Penelitian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, Volume 6 Nomor 1: 1-7
- Octarina, Sisca, dkk., 2022. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sistem Hybrid Saat Pandemi Covid-19 Bagi Guru dan Tenaga Pendidik di Desa Ibul Besar Pemulutan. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, Volume 5 Nomor 1
- Pusparani, Herlina. 2020. Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara* Vol. 2 No. 2
- Putri, V. D. 2021. Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *Linggau Journal Science Education*, Volume 2 Nomor 1
- Salsabila, U.H., dkk. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Volume 4 Nomor 2
- Suharsono, Agus. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pelatihan Dasar CPNS Kemenkeu Generasi Milenial. *Paedagogo: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*. Volume 11, Nomor 1.
- Supriadi, N., dkk. 2021. Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala mandarin*, Volume 5 Nomor 1
- Syafril dan Zelhendri Zen. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana
- Yulistiarawati, Dewi Nur, dkk. 2021. Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol.1 No.7.