

Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital

Lulut Nurholifah

Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Rakha Amuntai

Email : lulutnurkholifah@gmail.com

Nor Zakia

Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Rakha Amuntai

Email : azikyahhh@gmail.com

Normuzayanah

Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Rakha Amuntai

Email: normuzayanah.offiem19@gmail.com

Syarifuddin

Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Rakha Amuntai

Email : syarifuddin.stiq@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang signifikan pada sektor pendidikan, mendorong kemunculan media pembelajaran berbasis online yang interaktif. Quizizz, sebagai salah satu platform populer dalam pembelajaran online, menawarkan fitur interaktif yang dapat memperkaya proses pembelajaran. Penelitian ini bermaksud untuk mengeksplorasi implementasi Quizizz dalam pembelajaran dan menganalisis dampaknya terhadap proses pembelajaran serta pencapaian siswa. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas dengan dukungan library research. Quizizz diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang telah terdapat dalam kurikulum. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap interaksi siswa dengan Quizizz, analisis literatur yang relevan, dan evaluasi hasil ujian atau kuis yang diimplementasikan. Guru juga memberikan umpan balik melalui fitur penilaian otomatis untuk memahami tingkat pemahaman siswa. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa implementasi Quizizz dalam pembelajaran menunjukkan kontribusi positif. Siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, didorong oleh fitur interaktif dan tantangan yang ditawarkan platform ini. Guru dapat memantau kemajuan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang cepat. Meskipun demikian, tantangan teknis, seperti akses terbatas dan kendala teknis, diidentifikasi sebagai hambatan potensial. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan mengintegrasikan Quizizz dalam pembelajaran, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya proses pembelajaran. Meskipun tantangan teknis perlu diatasi, penggunaan media pembelajaran berbasis online seperti Quizizz menjanjikan sebagai alat yang efektif dalam menghadapi dinamika pendidikan di era digital saat ini.

Kata Kunci : *Evaluasi Pembelajaran, Quizizz, Pembelajaran Online*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, dan salah satu sektor yang terpengaruh secara

fundamental adalah pendidikan. Perubahan ini menciptakan paradigma baru dalam metode pembelajaran, yang diperkuat oleh munculnya media pembelajaran berbasis online sebagai solusi yang menarik. Platform pembelajaran berbasis kuis, seperti Quizizz, telah menjadi pilihan populer di tengah transformasi ini, menawarkan fitur interaktif yang dapat memperkaya efektivitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kuis interaktif yang dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Guru, di sisi lain, dapat memantau perkembangan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang cepat melalui penilaian otomatis. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi media pembelajaran berbasis online menggunakan Quizizz dalam konteks pembelajaran dan mengidentifikasi dampaknya terhadap proses pembelajaran dan pencapaian siswa.

Integrasi Quizizz dalam sesi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Keunggulan lainnya adalah memungkinkan guru untuk efisien memantau pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang tepat waktu. Penelitian ini berusaha mengukur efektivitas penggunaan Quizizz dengan mengimplementasikannya dalam beberapa sesi pembelajaran dengan topik yang berbeda, diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang sudah ada dalam kurikulum.

Namun, perlu diakui bahwa tantangan muncul dalam implementasi media pembelajaran berbasis online seperti Quizizz. Beberapa siswa mungkin menghadapi kesulitan dalam mengakses platform online atau mengikuti kuis secara mandiri. Oleh karena itu, dukungan teknologi dan pemahaman yang memadai dari pihak sekolah dan guru menjadi kunci dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis online. Dengan memperhatikan tantangan ini, diharapkan implementasi Quizizz dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran, menciptakan suasana interaktif, menyenangkan, dan memotivasi bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini mengadopsi pendekatan library research untuk menyelidiki dan menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis online menggunakan Quizizz dalam konteks pembelajaran. Pendekatan library research adalah metode penelitian yang terfokus pada pengumpulan data dari sumber-sumber literatur yang relevan, seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan topik penelitian.

Langkah pertama dalam metode penelitian ini adalah mengidentifikasi dan mengumpulkan literatur yang relevan tentang implementasi media pembelajaran berbasis online dan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Literatur ini mencakup teori-teori dan konsep-konsep terkait dengan pembelajaran online, fitur-fitur Quizizz, manfaat dan tantangan penggunaan media pembelajaran berbasis online, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini.

Setelah literatur yang relevan terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis dan mengevaluasi literatur tersebut. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi temuan, konsep, dan pendekatan yang muncul dalam literatur yang dikumpulkan. Informasi yang ditemukan akan digunakan untuk membangun kerangka teoritis yang mendukung pemahaman dan penjelasan implementasi media pembelajaran berbasis online menggunakan Quizizz.

Metode library research juga melibatkan sintesis literatur yang terkumpul. Sintesis ini mencakup pengorganisasian informasi dari berbagai literatur untuk mengidentifikasi pola, tren, atau perbedaan dalam implementasi media pembelajaran berbasis online menggunakan Quizizz pada pembelajaran. Sintesis ini mendukung pembentukan kesimpulan yang kuat dan menyeluruh berdasarkan informasi yang ada.

Kelebihan metode library research melibatkan kemampuannya untuk menyediakan landasan teoritis yang kuat berdasarkan bukti-bukti dari literatur yang relevan. Metode ini juga

mampu mengidentifikasi kekurangan penelitian sebelumnya, memberikan pemahaman yang mendalam tentang topik penelitian, dan memberikan arahan untuk penelitian lanjutan.

Namun, penting untuk mencatat beberapa keterbatasan metode library research. Keterbatasan potensial mencakup akses terbatas terhadap literatur yang relevan, kurangnya aktualitas informasi dalam literatur yang sudah ada, dan risiko bias seleksi literatur yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Meskipun demikian, melalui penerapan metode library research, penelitian ini bertujuan untuk menyajikan pemahaman yang komprehensif tentang implementasi media pembelajaran berbasis online menggunakan Quizizz dalam konteks pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz

Quizizz adalah sebuah alat daring yang digunakan untuk menciptakan permainan kuis yang interaktif dalam konteks pembelajaran di ruang kelas. Kuis yang dibuat dengan menggunakan alat ini menawarkan hingga 4 opsi jawaban, termasuk jawaban yang tepat, serta memungkinkan penambahan gambar sebagai latar belakang pertanyaan. Setelah kuis selesai dibuat, pengguna dapat berbagi kode kepada para siswa, sehingga mereka dapat masuk dan mengikuti kuis tersebut. Quizizz juga memungkinkan pengguna untuk melihat data dari jawaban yang telah diberikan oleh siswa. Baik guru maupun siswa dapat mengetahui skor tertinggi dan terendah yang telah dicapai. Namun, untuk melihat informasi tersebut, diperlukan penggunaan perangkat lain seperti laptop dan proyektor agar guru dapat dengan mudah menampilkan Quizizz selama proses pembelajaran.¹

Quizizz adalah sebuah aplikasi pendidikan yang menggabungkan elemen permainan, membawa kegiatan *multi* pemain ke dalam ruang kelas, dan mengubahnya menjadi latihan interaktif yang menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat berlatih di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz menawarkan *fitur-fitur* permainan seperti *avatar*, tema, *meme*, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Siswa mengikuti kuis secara bersamaan di kelas dan dapat melihat peringkat mereka secara langsung melalui papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh laporan setelah kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Penggunaan aplikasi ini membantu membangkitkan minat dan meningkatkan fokus siswa.²

Pernyataan tersebut sesuai dengan pandangan Dewi C. K. yang menyatakan bahwa penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran memiliki potensi yang positif untuk menjadi media pembelajaran yang efisien karena dapat memicu aspek visual dan verbal.³

Internet Sebagai Media Pembelajaran

Kehadiran Internet membuka akses terhadap sumber informasi yang sebelumnya sulit dijangkau, sehingga tidak lagi menjadi masalah. Seiring dengan perkembangan Internet, telah muncul berbagai aktivitas yang menggunakan jaringan Internet, seperti *e-Commerce*, *e-Banking*, *e-Government*, *e-Learning*, dan sebagainya. Salah satu aktivitas yang terkait dengan pembelajaran adalah *e-Learning*. *E-Learning* merupakan penerapan teknologi informasi dalam

¹ Endang Ngatiningsih, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Man Kota Magelang," *Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia*, 2020, hal. 32.

² Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): hal. 33.

³ Agung Setiawan, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyarningsih, "Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020," *EDUSAINTEK* 3 (2019): hal. 169.

bidang pendidikan yang dilakukan secara digital melalui platform sekolah maya. *E-Learning* merupakan upaya untuk mengubah proses belajar mengajar di sekolah menjadi bentuk digital yang menggunakan teknologi Internet sebagai jembatannya.⁴ Bagi dunia pendidikan internet memberikan banyak manfaat untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar dan memiliki banyak manfaat bagi para siswa, antara lain:

- a. Akses ke sumber informasi. Sebelum kemunculan Internet, pendidikan di seluruh dunia menghadapi tantangan utama dalam mengakses sumber informasi. Perpustakaan tradisional sebagai sumber informasi tidaklah murah, dengan buku dan jurnal yang harus dibeli dengan harga tinggi. Selain itu, pengelolaannya juga tidaklah mudah. Akibatnya, banyak lokasi di seluruh dunia, termasuk di dunia Barat, tidak memiliki perpustakaan yang lengkap. Internet memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber informasi yang sangat beragam. Dengan kata lain, masalah akses sudah tidak menjadi kendala lagi. Internet dapat dianggap sebagai sumber informasi yang sangat besar.
 - b. Media kerjasama. Kolaborasi dan kerjasama antara pihak-pihak terkait dalam bidang pendidikan menjadi lebih mudah, efisien, dan ekonomis melalui media kerjasama.
 - c. Sebagai perpustakaan elektronik. Internet dapat berfungsi sebagai perpustakaan elektronik bagi sekolah. Perpustakaan sekolah dapat dilengkapi dengan fasilitas internet yang memungkinkan pengguna atau pengunjung untuk mencari berbagai informasi, data, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang mereka butuhkan. Perpustakaan elektronik ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk sering mengunjungi perpustakaan, karena di sana tersedia beragam ilmu pengetahuan, informasi, dan teknologi.⁵
- Internet memiliki banyak manfaat bagi siswa, di antaranya sebagai berikut:
- a. Internet membantu siswa dalam mencari materi atau referensi yang dibutuhkan untuk mendukung proses belajar mereka.
 - b. Internet digunakan sebagai alat komunikasi yang memungkinkan siswa berinteraksi melalui program atau situs jejaring sosial tertentu. Mereka dapat berbagi informasi dan mengirim surat elektronik melalui email.
 - c. Siswa dapat mencari materi pembelajaran sebagai referensi di sekolah dan mencari informasi tambahan yang mendukung kegiatan belajar mereka.
 - d. Internet mempercepat dan memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam konteks edukatif.
 - e. Internet mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mencari pengetahuan dan informasi. Selain memberikan manfaat kepada siswa, internet juga memberikan manfaat kepada para guru.⁶

Secara umum, dengan terhubungnya komputer ke internet, pembelajar akan mendapatkan pengalaman yang lebih luas. Mungkin mereka akan mengunduh materi-materi pelajaran atau kuliah yang telah tersedia di internet, yang merupakan salah satu keuntungan dari internet sebagai sarana penyebaran informasi dan pengetahuan. Pembelajaran melalui komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan, dan kreativitas, sehingga proses pembelajaran itu sendiri akan meningkat.⁷

Keuntungan penggunaan internet bagi para guru meliputi:

⁴ M Ilyas Ismail, *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran* (Cendekia Publisher, 2020), hal. 229.

⁵ R Setiyani, "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Dinamika Pendidikan*, 5 (2), 117–133," 2010.

⁶ "Media Elektronik Berbasis Komputer sebagai Media dalam Proses Pembelajaran," hal. 23.

⁷ Sanaky, "Media pembelajaran interaktif-inovatif," hal. 209.

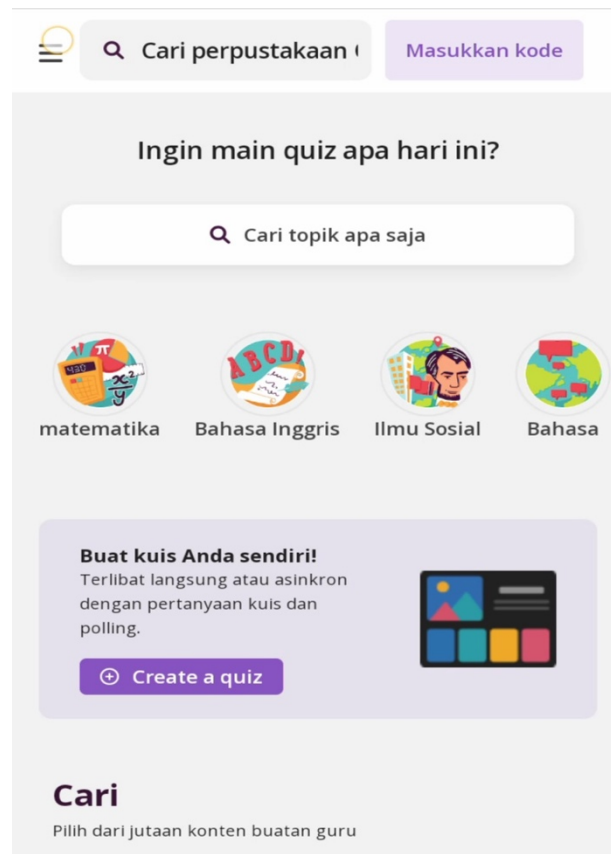
1. Memperoleh tambahan materi pembelajaran dari berbagai sumber online.
2. Berinteraksi dengan rekan guru di seluruh dunia untuk mendapatkan wawasan dan pengalaman yang lebih luas.
3. Mengikuti perkembangan zaman dalam konteks pembelajaran agar tetap relevan.
4. Mengikuti perkembangan teknologi dan tren terkini.
5. Menyediakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan guru untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh murid-muridnya.⁸

Langkah-Langkah Pembuatan Kuis Melalui Quizizz

Quizizz merupakan sebuah Web Tool untuk membuat kuis interaktif yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Jarak Jauh. Kita bisa sign up dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukkan email kita.

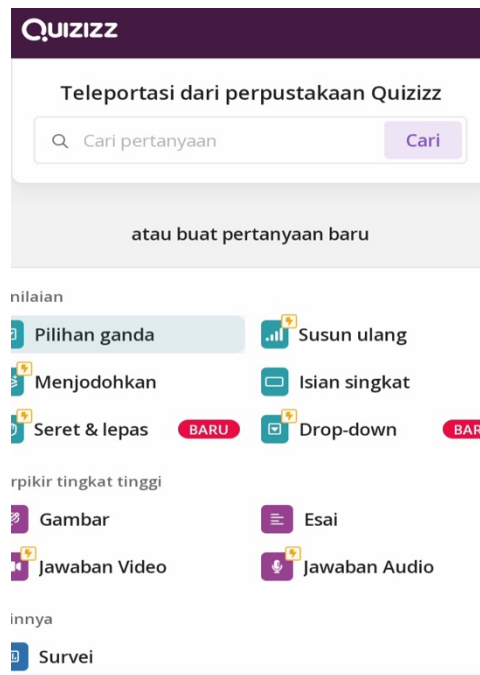
Ada beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk membuat soal latihan menggunakan aplikasi quizizz, yaitu sebagai berikut:

1. Langkah pertama-tama buka aplikasi quizizz , kemudian daftar dengan akun email anda dan akan muncul tampilan seperti gambar di atas dan tekan seperti bulatan putih seperti gambar di atas

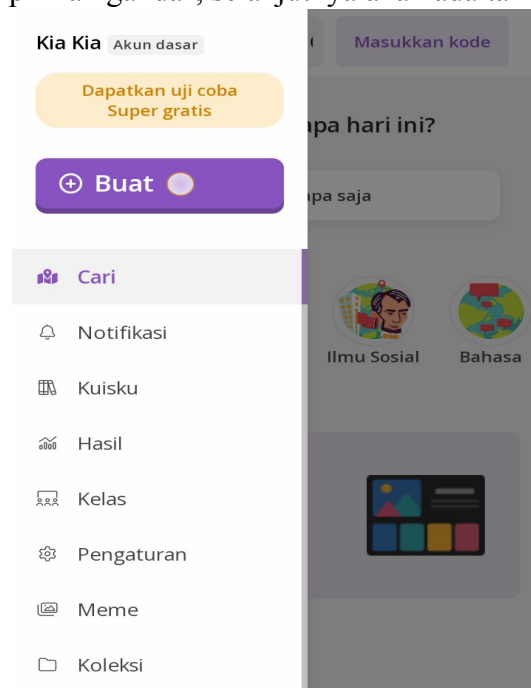


⁸ Budi Sutedjo Dharma Oetomo, "E-Education: Konsep, teknologi dan aplikasi internet pendidikan," Yogyakarta: Andi, 2002, hal. 111.

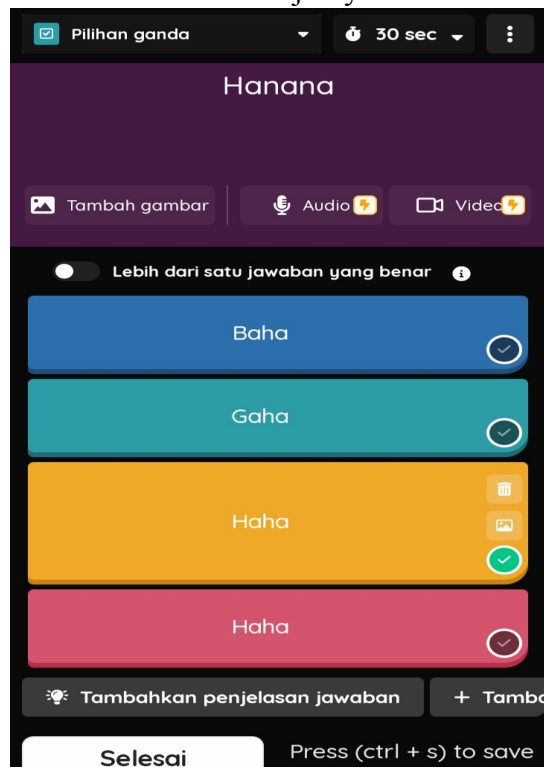
2. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti gambar di bawah lalu tekan kolom "cari"



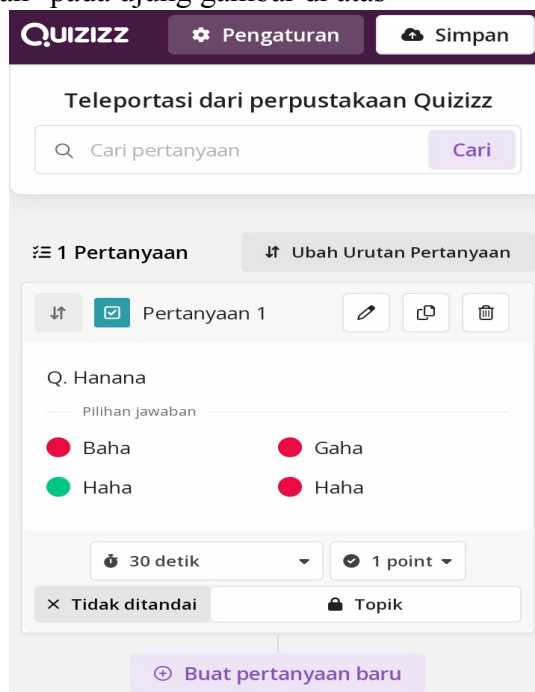
3. Selanjutnya tekan yang "pilihan ganda", selanjutnya akan ada tampilan seperti di bawah ini



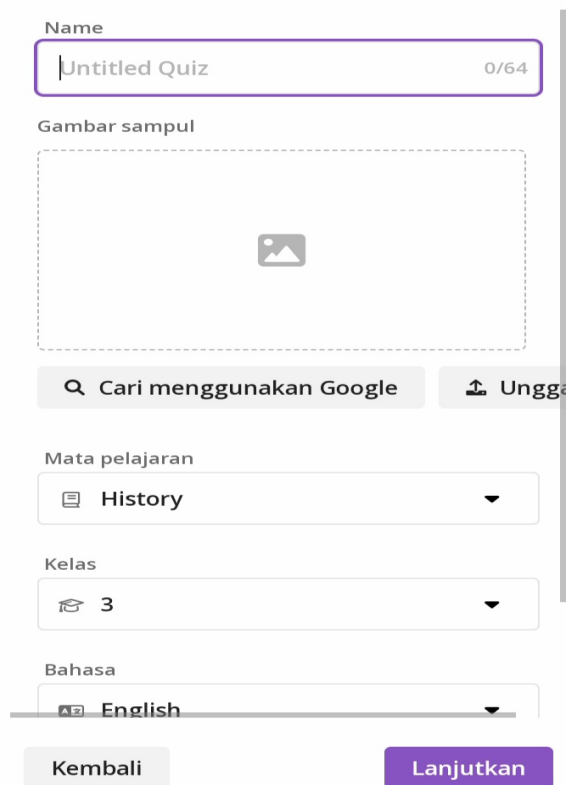
4. Kemudian, tuliskan butiran soal dan beri centang untuk jawabannya, begitupun membuat soal selanjutnya.



5. Setelah itu tekan "simpan" pada ujung gambar di atas



6. Dan akan muncul tampilan seperti ini lalu bisa diberi nama



Name

Untitled Quiz 0/64

Gambar sampul

Cari menggunakan Google Unggah

Mata pelajaran

History

Kelas

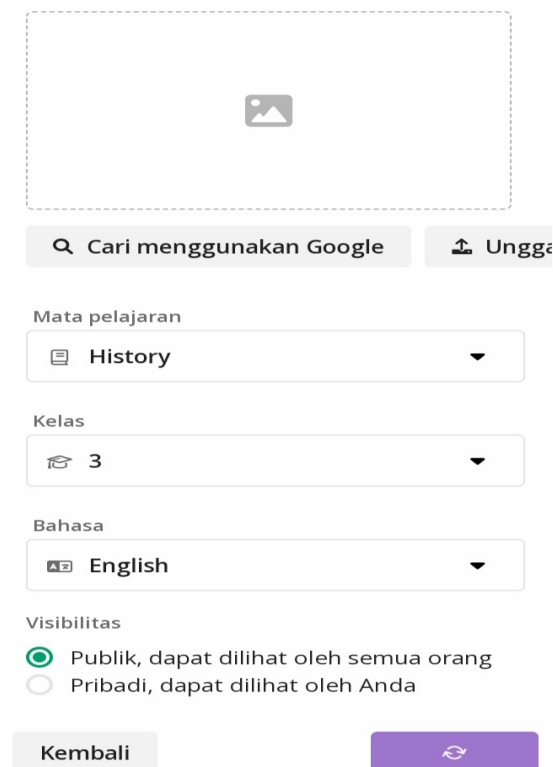
3

Bahasa

English

Kembali Lanjutkan

7. Ikuti cara pada gambar di atas dan tekan "bagikan" untuk membagikan link soal dan sudah selesai.



Cari menggunakan Google Unggah

Mata pelajaran

History

Kelas

3

Bahasa

English

Visibilitas

☒ Publik, dapat dilihat oleh semua orang

☐ Pribadi, dapat dilihat oleh Anda

Kembali

bagikan

Cara Mengerjakan Quizizz

1. Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>
2. Siswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru lalu klik “Proceed”
3. Siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “start”
4. Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan guru)
5. Setiap siswa selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul berapa point yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
6. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar/correct.
7. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
8. Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapatkan daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda.⁹

Kekurangan dan Kelebihan

Menurut Rapidbe salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru harus memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar diharapkan dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah. Akan tetapi media yang telah disiapkan oleh seorang guru terkadang memiliki kelebihan serta kekurangan. Sebagaimana kebanyakan aplikasi yang memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan aplikasi quizizz. Beberapa kelebihan quizizz diantaranya:

- a. setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa point yang didapatkan dalam satu soal (point dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga mendapat ranking berapa didapat dalam menjawab soal tersebut.
- b. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- c. Jika selesai mengerjakan kuis, akan ada tampilan Rivew Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
- d. Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework atau pekerjaan rumah. Sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa soal yang muncul berbeda-beda.

Adapun kekurangan aplikasi quizizz ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa tidak dapat membuka tab baru.
- b. Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru.
- c. Dipengaruhi internet yang kuat.¹⁰

KESIMPULAN

⁹ Nafi' Mukharomah, “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah,” *WANIAMBey: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (10 Agustus 2021): h. 17-18., <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>.

¹⁰ Risa Ayu Permatasari, “Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Desember 202,” h. 31-33.

Internet sebagai media pembelajaran memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber informasi yang sebelumnya sulit dijangkau. Internet memungkinkan siswa untuk mencari materi atau referensi yang dibutuhkan, berkomunikasi dengan guru dan siswa lainnya, serta mempercepat dan memudahkan komunikasi dalam konteks edukatif. Internet juga berfungsi sebagai perpustakaan elektronik yang memungkinkan siswa mengakses beragam ilmu pengetahuan, informasi, dan teknologi. Internet dapat menjadi sumber informasi yang sangat besar dan memotivasi siswa untuk sering mengunjungi perpustakaan. Penggunaan internet dalam pembelajaran memberikan manfaat bagi siswa, antara lain membantu dalam mencari materi pembelajaran, berkomunikasi, mencari informasi tambahan, mempercepat komunikasi dengan guru, dan mendorong siswa untuk aktif mencari pengetahuan.

Selain itu, internet juga memberikan manfaat bagi guru, seperti memperoleh tambahan materi pembelajaran, berinteraksi dengan rekan guru, mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, serta menyediakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan guru untuk menjawab pertanyaan siswa. Quizizz adalah alat daring yang digunakan dalam pembelajaran untuk menciptakan permainan kuis interaktif di ruang kelas. Quizizz menggabungkan elemen permainan dan membawa kegiatan multi pemain ke dalam ruang kelas, sehingga mengubahnya menjadi latihan interaktif yang menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat berlatih di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Fitur-fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik dalam Quizizz membantu membangkitkan minat dan meningkatkan fokus siswa. Guru dapat memantau proses pembelajaran menggunakan Quizizz dan mengunduh laporan setelah kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Penggunaan Quizizz memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kuis secara bersamaan di kelas dan melihat peringkat mereka secara langsung melalui papan peringkat.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis online menggunakan Quizizz memberikan manfaat dalam memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran yang memberikan akses terhadap sumber informasi, memfasilitasi kolaborasi, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Answir, dan Basyaruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2007.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2015.
- Daryanto. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Ismail, M Ilyas. *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher, 2020.
- M.Pd, Cecep Kustandi, dan Dr Daddy Darmawan M.Si. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media, 2020.
- Mukharomah, Nafi'. "PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PENILAIAN BERBASIS DARING DI MI AL MUQORROBIYAH." *WANIAMBAY: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (10 Agustus 2021): 12–20. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada GP Press, 2008.
- Ngatiningsih, Endang. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Man Kota Magelang." *Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia*, 2020.

- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. "E-Education: Konsep, teknologi dan aplikasi internet pendidikan." *Yogyakarta: Andi*, 2002.
- Permatasari, Risa Ayu. "Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Desember 202," t.t.
- Pribadi, Benny A. *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media, 2017.
- 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 (2019): 29–39.
- Riyana, Cepi, dan Rudi Susilana. "Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian." *Bandung: CV wacana prima*, 2009.
- Ronal H, dan Anderson. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: CV Raja Wali, 1987.
- Sanaky, Hujair AH. "Media pembelajaran interaktif-inovatif." *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*, 2013.
- Setiawan, Agung, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih. "Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020." *EDUSAINTEK* 3 (2019).
- Setiyani, R. "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Dinamika Pendidikan*, 5 (2), 117–133," 2010.
- Sugiyono. "Media Elektronik Berbasis Komputer sebagai Media dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Lokakarya*, t.t.
- Switri, Endang. *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media, 2022.
- Tahun 2021, Septy Nurfadhillah, M. Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.