

Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Kegiatan Cerdas Cermat Pada Siswa SMP Al Furqon Jember

Indah Rahayu Panglipur, Denok Mugi Hidayanti, Farida Isnaini

Universitas PGRI Argopuro Jember

Jl. Jawa II No. 10 Sumbersari Jember

Korespondensi penulis: indahmath89@gmail.com, indahmath89@unipar.ac.id

Abstract. *AL Furqon Jember Junior High School students received guidance in applying the Quizizz application through quizzing activities. This effort aims to increase students' learning motivation, provide knowledge, and reveal their potential. During the Mid-Semester Activities (MTS), guidance was carried out through discussion, practice, as well as providing material in the form of quizzes directly from the Quizizz application. Students can easily understand the technique of using this application because the tools used are easy and flexible, with laptops, LCDs, and projectors available at school. The results of this quizzing activity are in the form of general knowledge questions that students must answer through multiple choices quickly. At the end.*

Keywords: *Quizizz, Quizzes, Applications*

Abstrak. Para siswa SMP AL Furqon Jember mendapatkan bimbingan dalam menerapkan aplikasi Quizizz melalui kegiatan cerdas cermat. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menyediakan pengetahuan, dan mengungkap potensi mereka. Selama Kegiatan Tengah Semester (KTS), bimbingan dilakukan melalui diskusi, praktik, serta penyediaan materi berupa kuis langsung dari aplikasi Quizizz. Siswa dapat dengan mudah memahami teknik penggunaan aplikasi ini karena alat yang digunakan bersifat mudah dan fleksibel, dengan laptop, LCD, dan proyektor yang tersedia di sekolah. Hasil dari kegiatan cerdas cermat ini berupa soal pengetahuan umum yang harus dijawab siswa melalui pilihan ganda dengan cepat. Pada akhir bimbingan, siswa yang menjawab paling banyak dengan benar akan menerima penghargaan.

Kata kunci: Quizizz, Cerdas Cermat, Aplikasi

LATAR BELAKANG

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Belajar tentang teknik penerapan aplikasi quizizz memiliki beberapa pentingnya, terutama dalam konteks keberlanjutan, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, quizizz juga bisa Digunakan, Sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Quizizz adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mensimulasikan pembelajaran dunia nyata. Aplikasi Quizizz masih tergolong baru dan belum banyak digunakan oleh para guru di Indonesia. Aplikasi Quizizz ini dimaksudkan untuk berfungsi sebagai alat pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka.

Quizizz dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena dapat mengasah pikiran siswa, meningkatkan kapasitas mereka, dan menginspirasi mereka untuk belajar dan bersosialisasi dengan siswa lain dalam satu ruangan secara online. Dalam lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, kolaborasi dan

komunikasi yang mendorong interaksi antar siswa sangatlah penting. Salah satu cara untuk mengidentifikasi motivasi belajar adalah melalui permainan yang memiliki karakteristik seperti kegembiraan dan keingintahuan.

Quizizz adalah permainan edukasi yang fleksibel dan naratif yang dapat digunakan sebagai metode evaluasi dan penilaian materi yang menarik dan informatif di dalam kelas. Memanfaatkan Quizizz juga dapat membantu siswa mengatasi hambatan dalam kegiatan akademis mereka. Selain itu, Quizizz juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mendorong siswa untuk berinisiatif dan bekerja secara mandiri maupun berkelompok tanpa merasa tertekan. Oleh karena itu, Quizizz dapat dikombinasikan dengan teknologi, informasi, dan pembelajaran berbasis komputer untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, siswa dapat dengan cepat meninjau kembali topik-topik pengetahuan umum yang telah disediakan melalui kegiatan cerdas cermat. Pendekatan permainan dapat digunakan dalam lingkungan belajar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Memanfaatkan permainan dalam pendidikan dapat membantu siswa meningkatkan nilai cerdas cermat dan memberikan kesempatan belajar.

Metode cerdas cermat dengan menggunakan aplikasi quizizz merupakan salah satu kegiatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya dalam memahami dan mengembangkan pola pikir secara lebih efektif, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih komprehensif. Metode cerdas cermat dapat menjadi sumber motivasi bagi siswa untuk belajar dan mengatasi hambatan-hambatan seperti membaca, bertanya, dan memberikan penjelasan konsep yang jelas. Aplikasi permainan berbasis QR Code Quizizz yang inovatif dapat dianggap sebagai alat pengajaran baru di bidang pendidikan. Aplikasi Quizizz ini memiliki kemampuan untuk menguji keefektifan berbagai metode pengajaran yang dijelaskan dengan menggunakan teknologi digital yang lebih maju dan tingkat kreativitas yang lebih tinggi. Hasilnya dapat membantu para guru dan pembuat kebijakan dalam meningkatkan efektivitas pendidikan.

Dalam menerapkan konsep permainan Melalui aplikasi quizizz perlu mempertimbangkan beberapa indikator atau kategori yakni tingkat pemahaman, kenyamanan, antusias serta kepuasan siswa saat kami terapkan metode tersebut. Dimana metode tersebut merupakan metode berbasis permainan yang sangat efektif agar siswa tertarik untuk belajar melalui pendekatan metode permainan menggunakan aplikasi quizizz dengan tujuan menumbuhkan rasa ingin tahu dan pengalaman dalam bermain cerdas cermat di lingkungan belajar yang kondusif serta metode ini dapat lebih memotivasi siswa daripada metode yang

bukan berbasis permainan. Laptop, LCD dan proyektor ini sangat membantu dalam penggunaan aplikasi quizizz melalui kegiatan cerdas cermat Siswa.

Hasil penerapan aplikasi quizizz berbasis QR Code ini dapat diwujudkan dalam berbagai kegiatan seperti cerdas cermat dan perlombaan lainnya. Hasil penerapan ini sudah terbukti sangat efektif sehingga siswa terlihat nyaman pada saat perlombaan berlangsung dan proses kegiatan berjalan dengan kondusif. Siswa-siswi SMP Al Furqan Jember mendapatkan penghargaan usai diumumkan pemenang juara 1 sampai 3 dari perlombaan cerdas cermat yang diadakan oleh panitia pelaksana Kegiatan Tengah Semester (KTS) di SMP Al Furqan Jember. Besar harapan dari kegiatan perlombaan cerdas cermat melalui aplikasi quizizz berbasis QR Code ini bisa berjalan berkelanjutan dan menjadi metode yang efektif bagi minat dan motivasi belajar siswa. Pendampingan dalam menerapkan teknik aplikasi Quizizz berbasis QR Code sangat penting dan memiliki beberapa Manfaat yang signifikan. Bimbingan dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka, membantu mereka mengatasi tantangan, dan mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan mereka.

Dengan bantuan Pendamping, siswa dapat mencapai peningkatan hasil dalam waktu yang lebih singkat dan menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi quizizz melalui kegiatan cerdas cermat ini. Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi saat ini semakin pesat. Kemajuan teknologi dan informasi yang begitu pesat dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan standar pendidikan. Menurut Tambun (2020:24), pendidikan akan menjadi lebih efektif dan dinamis jika teknologi, informasi, dan komunikasi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pembelajaran melalui penggunaan media dapat mengurangi masalah, terutama dalam hal memperkenalkan konsep-konsep baru dan asing kepada siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Netriwati (2018:6) Dua elemen penting dalam proses pembelajaran adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Kita tahu bahwa materi pendidikan hadir dalam berbagai bentuk. Untuk itu, seorang guru harus dapat memilih media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Pemilihan media yang akan digunakan guru harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, guru harus memilih materi pembelajaran yang dapat merangsang perhatian dan kecerdasan siswa, sehingga materi pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu guru dalam memberikan pengetahuan.

KAJIAN TEORITIS

Mungkin ada kemungkinan tinggi bahwa platform itu adalah tren di kalangan guru, dan itu mungkin sementara, atau guru mungkin telah melihatnya sebagai jalan keluar yang mudah daripada harus mencari latihan untuk siswa mereka. Dipercayai bahwa dengan ulasan literatur yang sistematis ini dari artikel yang terkait dengan penggunaan Quizizz, kesimpulan dapat diambil untuk mendapatkan persepsi guru yang sebenarnya tentang platform pembelajaran online Quizizz. Selain itu, temuan dari ulasan ini juga akan memberikan jaminan bagi para guru di masa depan di mana tidak lagi akan ada semacam ketidakpuasan dalam menggunakan platform selama pelajaran mereka setelah COVID-19 (Lim & Yunus, 2021).

Temuan dan diskusi dari Liong et al. (2019) menunjukkan Quizizz meningkatkan skor pencapaian empat puluh siswa sekolah menengah pinggiran kota dalam mempelajari idiom bahasa Inggris. Fleksibilitas untuk mengakses Quizizz Ia berhak mempelajari idiom. Selain itu, Quizizz dapat dicoba berkali-kali. Dengan demikian, siswa dapat memantau pencapaian mereka dan berusaha untuk meningkatkan skor mereka saat ini. Perspektif yang lebih luas tentang Quizizz telah diadopsi oleh Wibawa et al. (2019). Mereka menekankan bahwa Quizizz bisa menjadi media belajar jika mencapai lima kriteria, yaitu Wi-Fi yang memadai, diakses hampir di mana saja, antusiasme siswa, skor yang adil, dan sesuai dengan preferensi belajar siswa. Bukti yang lebih baru (Mohamad, Arif, Alias, & Yunus, 2020) menunjukkan bahwa tanda-tanda yang ditampilkan di papan peringkat di Quizizz mempromosikan pengalaman belajar yang positif. Oleh karena itu, studi ini ingin mengeksplorasi praktisitas menggunakan Quizizz di sekolah pedesaan (Huei et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Al Furqan Jember, dengan subjek penelitian siswa kelas VII sampai dengan kelas IX yang mengikuti kegiatan lomba cerdas cermat dengan menggunakan Quizizz. Penelitian dilakukan pada beberapa siswa yang mengikuti lomba cerdas cermat semester pertama, yaitu pada periode kegiatan tengah semester (KTS) yang dimulai pada bulan September 2023. Metode yang digunakan dalam studi penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan berdasarkan proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan Quizizz. Aplikasi Quizizz digunakan oleh siswa SMP Al Furqan Jember di kelas VII hingga IX. Aplikasi ini melengkapi pengetahuan dasar yang dipelajari siswa selama di kelas, yaitu mendorong siswa untuk menggunakan Quizizz dan berkompetisi dengan siswa lain dalam menjawab materi soal kuis yang ada di dalam aplikasi.

Dalam aplikasi ini, materi pelajaran umumnya disesuaikan dengan materi yang ada di buku pegangan siswa sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Materi pelajaran dapat dibuat dengan cara yang praktis dan tidak memerlukan banyak waktu. Kita dapat membuat daftar topik mulai dari yang sederhana, mudah, dan rumit. Dengan demikian, kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS), seperti perhatian dan pemahaman, berbeda dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), seperti analisis dan evaluasi. Soal-soal yang disebutkan di atas ditujukan untuk jawaban yang cepat namun akurat. Selain itu, soal-soal tersebut dirancang dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Mengenai topik pembahasan, lebih baik membahas dan memahami materi pelajaran secara lebih menyeluruh.

Aplikasi Quizizz cukup mudah dibuat, dan ada banyak video di YouTube yang menjelaskan cara membuat Quizizz. Pilih opsi pertama dan ikuti petunjuknya. Segera setelah topik dibahas dalam aplikasi Quizizz, topiknya akan meluas. Kuis dapat dimainkan kapan pun Anda mau. Ketika ditampilkan kepada siswa, mereka kemudian mengklik tombol utama. Setelah itu, kode Kuis muncul sebagai pemberitahuan bahwa siswa telah memasuki Quizizz. Di dalam aplikasi ini, Anda dapat mendengarkan berbagai musik yang berhubungan dengan topik dan bahkan membuat urutan gambar-gambar kustom Anda sendiri. Hal ini diharapkan dapat membuat para siswa lebih semangat belajar dan tidak mudah lupa dengan akun kita ketika sedang membuat (sebagai guru) atau mendiskusikan suatu topik (sebagai siswa).

Kuis dapat dibuat dengan cara yang mudah. Misalnya, dalam proyek kelas IX semester satu di Sekolah Menengah Pertama, topik penulisan ulasan, nonfiksi, ulasan, dan fiksi untuk siswa kelas VII hingga IX dapat dirancang dengan menggunakan format tiga esai, tiga esai tentang ulasan, dan tiga esai tentang penulisan fiksi dan nonfiksi. Pada bagian ini, pokok bahasan disebut sebagai ulasan awal, ulasan selanjutnya, dan ulasan akhir. Hal ini juga berlaku untuk ulasan dengan nama ulasan awal, lanjutan, dan akhir.

Diharapkan pengajaran dengan Quizizz akan menghibur dan akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri dan daya saing yang atletis dan sehat. Selain itu, siswa dapat dibuat menjadi kompetitif dan sehat dengan berbagai cara. Misalnya, siswa dapat diberi kesempatan untuk mengerjakan soal dua kali dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru atau panitia penyelenggara. Hasil pengerjaan siswa dan kejuaraan siswa dapat diketahui oleh mereka setelah menyelesaikan kuis. Selanjutnya, untuk melihat skor mereka, pendamping dan panitia penyelenggara dapat melihatnya di layar.

Pembelajaran juga melibatkan penggunaan Quizizz untuk memainkan permainan yang membahas berbagai tujuan pembelajaran, seperti menggunakan cerdas cermat untuk mempraktikkan pelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa,

mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang kompetitif, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini digunakan untuk menerapkan aplikasi quizizz sebagai alat bantu belajar mengajar, serupa dengan permainan cerdas cermat dan permainan antar kelas antara kelas VII dan IX. Penelitian ini dilakukan di SMP Al Furqan Jember. Penelitian ini berfungsi sebagai alat pelatihan bagi siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan lomba cerdas cermat selama semester tengah (KTS) pada bulan September 2023. Kuis cerdas cermat disajikan sebagai sumber daya online untuk membuat permainan interaktif yang dapat digunakan dalam pengajaran di kelas, terutama dalam penilaian formatif seperti pada Gambar 1. Penerapan aplikasi kuis cerdas cermat untuk menciptakan motivasi dalam belajar dan semangat siswa sangatlah penting. Latihan ini cukup efektif bagi siswa untuk memastikan bahwa mereka tidak terganggu selama proses pembelajaran.



Gambar 1. Kegiatan Cerdas Cermat

Berikut beberapa data yang dieproleh terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz pada cerdas cermat.

1. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz

Penggunaan media digital sebagai alat belajar dan bermain bagi para siswa telah mengalami pertumbuhan yang signifikan. Media digital secara umum menawarkan beberapa inovasi pendidikan. Misalnya, kegiatan belajar dan tugas-tugas sekolah yang membosankan dan bersifat hafalan dapat digantikan dengan pembelajaran yang menggunakan media digital yang lebih fleksibel, praktis, dan tidak terpengaruh oleh batasan waktu. Media yang baik menjadi salah satu faktor terpenting dalam menentukan keberhasilan pendidikan.

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis game yang menggabungkan aktivitas multi-pemain ke dalam pengaturan ruang kelas, membuat pembelajaran menjadi menarik dan dinamis. Siswa dapat menggunakan Quizizz untuk menyelesaikan tugas di kelas maupun di luar kelas melalui perangkat elektronik. Beberapa fiturnya antara lain; adanya hitungan mundur waktu dalam mengerjakan soal, adanya meme karakter ketika siswa kurang tepat dalam

menjawab soal, penghargaan secara acak ketika siswa menjawab soal dengan benar, dan sistem ranking agar siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan tuntas. Kuis memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan mengerjakan kuis pada saat yang sama, siswa dapat melihat peringkat secara langsung di layar peringkat.

2. Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Sebelum membahas topik melalui aplikasi Cerdas Cermat, para siswa diberikan beberapa pengetahuan dasar dengan cara yang mudah, seperti cara menggunakan aplikasi. Pemberitahuan berpotensi untuk diungkapkan sebelum cerdas cermat dimulai. Hal ini dilakukan agar mereka dapat memahami dan mengetahui bagaimana cara menggunakan aplikasi Cerdas Cermat. Diharapkan para siswa datang tepat waktu. Terakhir, berikan sedikit kisi-kisi kepada para siswa agar mereka dapat dengan tenang dan mudah mencapai hasil yang terbaik.

Cara menggunakan Quizizz cukup sederhana. Aplikasi interaktif ini memiliki hingga empat atau lima opsi atau jawaban yang berbeda, termasuk opsi yang dapat diverifikasi, juga dapat melampirkan gambar pada tanda pertanyaan dan menyesuaikan format pertanyaan sesuai permintaan. Setelah itu soal dapat diberikan kepada siswa dengan menggunakan kode enam digit yang dihasilkan. Kuis dapat digunakan sebagai strategi pengajaran yang efektif atau sebagai permainan yang menyenangkan yang membuat para peserta terhibur tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran jangka panjang mereka. Strategi ini bahkan dapat memotivasi partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

Guru membahas topik-topik yang tersedia di aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz dibuka menggunakan Google Chrome. Caranya, Buka akun yang sudah kita miliki. Masukkan kata sandi. Klik akun yang kita miliki, lalu klik pada kolom pencarian Google di <https://quizizz.com/admin>. Klik enter, klik create new quiz, pilih bahasa dari daftar bahasa yang tersedia, klik next, klik continue, dan muncul layar dengan petunjuk cara mengunduh file dari komputer (yang bisa dilakukan jika Anda ingin memperbanyak hasil tes Quizizz). Pilih bahasa, pilih bahasa dari daftar bahasa yang tersedia, pilih publik dapat dilihat selamanya, dan klik lanjutkan. Selanjutnya, klik pada topik Ganda. Ketika topik tersebut dibahas di layar. Untuk melihat pilihan jawaban, pilih semua delapan pilihan (diisi semua), klik pilihan yang diinginkan, lalu klik OK. Konten juga dapat diekstrak dari file yang sudah ada di komputer. Setelah soal kelima lalu klik simpan.

Untuk membuka lagi Quizizz yang sudah ada di kepemilikan kita adalah dengan cara masuk ke <https://quizizz.com/admin>, lalu klik enter, klik Kuisku. Pilih materi yang sudah disimpan. Klik pada item menu, lalu pilih “Klasik”. Kemudian akan muncul kode yang dapat

digunakan siswa untuk mengikuti kuis. Mohon jelaskan kode tersebut kepada siswa lainnya. Jika sudah ada pengguna, silakan klik lagi. Dengan layar LCD atau laptop, guru dapat mengawasi kecepatan dan ketepatan siswa saat belajar.

Tingkat Pemahaman Siswa pada saat kegiatan lomba cerdas cermat menggunakan Quizizz

Tabel 1. Persentase Pemahaman Siswa terhadap Topik Pertanyaan

Jenis Sekolah	Laki-Laki (%)	Perempuan (%)
SMP	60	50



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan topik pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Memanfaatkan media game untuk instruksi permainan dalam lomba cerdas cermat selama kegiatan tengah semester (KTS) memiliki dampak positif pada motivasi belajar siswa.
2. Penggunaan game edukasi seperti Quizizz dalam kegiatan lomba cerdas cermat berdampak positif terhadap keefektifan kegiatan tengah semester (KTS)
3. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan baik bagi guru maupun siswa.
4. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran dengan learning curve yang tinggi yang dapat membuat suatu kegiatan menjadi lebih efektif dari sebelumnya.
5. Seorang guru dengan quizizz dapat menciptakan gaya belajar yang baru.
6. Guru tidak ragu-ragu untuk mencari solusi untuk mengatasi kekhawatiran siswa tentang pengalaman mereka yang agak membosankan dengan pembelajaran jangka panjang.

Penggunaan Quizizz di kelas atau dalam kompetisi membutuhkan pertimbangan faktor-faktor lain, seperti memastikan bahwa motivasi utama siswa untuk belajar harus berasal dari dalam diri mereka sendiri. Guru kemudian diharapkan untuk menggunakan sumber belajar lain yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan Quizizz karena tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama. Selain itu, agar kuis cerdas cermat tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, model pembelajaran, karakteristik materi ajar, dan karakteristik siswa itu sendiri harus menjadi bahan pertimbangan setelah kegiatan tengah semester (KTS) selesai dengan menggunakan lomba cerdas cermat dan perlombaan lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan atas bantuan semua pihak yang telah diberikan dan membantu penelitian ini. pihak SMP Al Furqon dan Ibu Khusnul atas bantuan dan bimbingannya.

DAFTAR REFERENSI

- Asna Tiana, A. D. S. K. Dan M. S. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 6.
- Bahar, Ayunara. (2017). Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz. Interact website : <http://www.ahzaa.net/>
- Destri, Tri Nugroho.(2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi *Covid-19*
- Huei, L. S., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2021). Strategy to improve english vocabulary achievement during COVID-19 epidemic. Does quizizz help? *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 135–142.
<https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.82.135.142>
- Humairoh, (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Vol 1 No (1), hlm 3.
- 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>
- Mutia, Mutmainnah, Hilmi, Hasan. 2023. Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Vol 1 No (2), hlm 4
- Rafika, 2021. Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII
- Syafira, Pendidikan Matematika. Universitas Muhammadiyah. Cerdas Cermat Matematika Kelas XI IPA SMA 1 HANG TUAH Jakarta.

Tambun, Effi Juliana Br, Stephani Aulia. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Adobe Flash Professional CS6 Pada Materi Trigonometri Kelas X. *Jurnal Aksiomatik*, Vol 8 No (3), hlm 24.

Unik, Iefon, Isti, Nur Asih, Salsabila 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, Vol 4 No (2), hlm 167