

PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ PADA EVALUASI PEMBELAJARAN ISMUBA (AL-ISLAM) DI SD MUHAMMADIYAH 2 SUMBERPUCUNG

Dyan Puspita Sari

Universitas Muhammadiyah Malang

dyan28113@gmail.com

Romelah

Universitas Muhammadiyah Malang

romlah@umm.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to describe the use of the quizizz application in evaluating Al-Islam learning, the use of the quizizz application on student learning motivation, as well as the advantages and disadvantages of SD Muhammadiyah 2 Sumberpucung. This research approach uses a qualitative type of case study research, and the research location is at SD Muhammadiyah 2 Sumberpucung. The informants of this study were Al-Islam teachers and 6 grade 5 students. Data collection techniques used observation, interviews and documentation. Data analysis technique using Miles and Huberman theory with the steps, namely data reduction, data presentation, and data verification. The results of this study indicate (1) the use of the Quizizz application starts from: logging in to www.quizizz.com, Find a quiz, open My Library, choose 20 questions about Al-Islam, share code 882432 with students (the code can change according to usage). (2) student learning motivation... (3) The advantages of quizizz for teachers are easy to make questions, easier student ranking, automatic correction, review questions, different questions for each student. The disadvantage of quizizz is that students can open new tabs, meaning students can log in with other accounts if students have two email accounts, it is difficult to control students when opening new tabs, students can go down in rank even though they have done all the questions asked due to time problems, it will be a problem if there are students who are late.

Keyword : Quizizz, Learning Evaluation**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi quizizz pada evaluasi pembelajaran Al-Islam, penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar murid, serta kelebihan dan kekurangannya di SD Muhammadiyah 2 Sumberpucung. Pendekatan penelitian ini menggunakan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, dan lokasi penelitian di SD Muhammadiyah 2 Sumberpucung. Informan penelitian ini adalah guru Al-Islam dan 6 murid kelas 5. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik Analisa data dengan menggunakan teori miles dan Huberman dengan langkah-langkahnya yaitu reduksi data, penyajian data, dan verivikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) penggunaan aplikasi Quizizz dimulai dari : masuk ke www.quizizz.com, Find a quiz, buka My Library, pilih soal Al-Islam sebanyak 20 pertanyaan, share kode 882432 ke murid (kode setiap kali bisa berubah sesuai

penguunaan). (2) motivasi belajar murid kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Sumberpucung, (3)Kelebihan quizizz bagi guru adalah mudah untuk membuat soal, perangkian siswa lebih mudah, koreksi otomatis, review pertanyaan, soal yang berbeda setiap siswa. Kekurangan quizizz adalah siswa dapat membuka tab baru artinya siswa bisa masuk dengan akun yang lain jika siswa memiliki dua akun email, sulit mengontrol siswa ketika membuka tab baru, siswa bisa turun peringkat walaupun sudah mengerjakan semua soal yang ditanyakan dikarenakan masalah waktu, akan menjadi kendala jika ada siswa yang terlambat masuk.

Kata Kunci : Quizizz, Evaluasi Pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bagi generasi millennia saat ini erat sekali dengan kemajuan teknologi, hal ini terkait dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Tidak dapat dipungkiri jika pengaruh perkembangan zaman mempengaruhi teknologi dan juga bisa berdampak positif maupun negative dalam kehidupan manusia. Dalam mewujudkan tujuan serta cita-cita pendidikan di Indonesia, membutuhkan berkali-kali lipat usaha, mengingat segala kekurangan yang dimiliki. Teknologi hadir sebagai sarana kemudahan dalam menjalankan kehidupan, termasuk pendidikan. Disamping adanya transisi pandemi, pendidikan memiliki tantangan untuk bisa mengoptimalkan peran teknologi dalam ikut andil mensukseskan pendidikan, baik dari aspek proses pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran. Seluruh peserta didik, selalu membutuhkan model atau strategi pembelajaran yang menyenangkan, begitu juga dengan murid SD, terlepas dari usia berapa masing-masing mereka. Salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi, adalah dengan aplikasi game atau permainan. Permainan atau game online yang bisa dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap murid SD, yakni aplikasi Quizizz.

Laman quizizz adalah inovasi teknologi yang membuat pembelajaran menjadi menarik, dan dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik. Quizizz merupakan salah satu aplikasi pilihan dari berbagai macam bentuk aplikasi yang membuat belajar lebih efektif dan menarik, juga bisa meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan Pendidikan. Quizizz merupakan aplikasi digital berupa media permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Serta mudah bagi guru untuk melakukan evaluasi dan penilaian¹.

Pembelajaran berbasis E-learning memunculkan paradigma baru di masyarakat serta perubahan di sistem pendidikan. E-learning dapat mengintegrasikan beberapa unsur pendidikan yang kehadirannya bersifat wajib menjadi sesuatu yang fleksibel. Misalnya guru. Proses pembelajaran secara tatap muka menghendaki adanya guru yang harus hadir di ruang kelas pada

¹ Mishbah Ulhusna et al., "Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandemi," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 2797–345.

waktu yang telah ditentukan. Namun, E-learning menjadikan guru yang seharusnya hadir di kelas menjadi tidak harus hadir secara langsung yang berarti hadir secara virtual. Pembelajaran E-learning atau pembelajaran secara virtual dapat membuka peluang penyelenggaraan pendidikan dasar, menengah, dan tinggi yang tidak membutuhkan ruang dan waktu. Keuntungan dari paradigma adalah tidak ada batasan jumlah siswa. Siswa dapat terlibat dalam kegiatan belajar kapan saja, di mana saja, dari mana saja. Serta kemudahan akses tak terbatasnya sumber daya pendidikan siber². E-learning merupakan suatu inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tidak hanya untuk menyediakan materi pembelajaran, tetapi juga untuk mengubah keterampilan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Melalui E-learning, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan penting dari pendidik, tetapi juga aktif mengamati, bermain, dan mendemonstrasikan. Materi kelas dapat divirtualisasikan dalam berbagai format agar lebih menarik dan dinamis sehingga memotivasi siswa untuk melanjutkan proses pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan secara tepat mengenai situasi, kondisi, gejala atau kelompok tertentu yang terjadi saat penelitian itu berlangsung. Penelitian kualitatif adalah produser penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut Bogdan dan Tylor, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan data yang diperoleh, berupa kata-kata, dokumen, dan pengamatan peneliti di Panti asuhan Al-Ma'wa Sumberpucung.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah studi kasus. Menurut Creswell, studi kasus adalah sebuah eksplorasi dari suatu kasus atau beragam kasus yang diamati dari waktu ke waktu melalui pengumpulan data yang mendalam serta melibatkan informan. Kasus yang dimaksudkan meliputi fenomena unik, program, even, institusi atau kelompok sosial. Penelitian ini termasuk kasus tunal, yaitu penelitian hanya focus pada satu kasus saja yang dialami dalam satu rentang waktu atau dalam jangka waktu yang panjang.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Sumberpucung yang beralamat di Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 23 Kec. Sumberpucung Malang Jawa Timur 65165. Subjek penelitian yang berkaitan dengan pembahasan ini yaitu : 1) guru ISMUBA (Al-Islam), 2) siswa sebagai pelaksana program kegiatan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu : a) Observasi adalah peneliti mengamati kegiatan dan mendengarkan ucapan-ucapan yang didengar oleh satu fenomena. b) Wawancara adalah suatu percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yang memberi pertanyaan dan pihak yang memberi jawaban. c) Dokumentasi adalah Teknik mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan transkrip buku surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda dan lain sebagainya. Dokumen adalah pengumpulan data yang berbentuk catatan gambar tulisan atau karya seseorang.

² Issrina Dwika Hidayati and Aslam Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 251.

5. Teknik Analisa data

Analisa data menggunakan analisis induktif dengan berdasarkan data diperoleh dan dikembangkan menjadi hipotesis. Untuk menganalisis fakta-fakta yang ditemukan dilapangan, peneliti menggunakan teori Miles dan Huberman dengan tiga langkah a) reduksi data yaitu proses merangkum, memilih hal pokok dan memfokuskan pada hal-hal penting. Maka peneliti menelaah Kembali data yang terkumpul dan akan menggunakan data yang dianggap sesuai dengan permasalahan penelitian. b) Penyajian data adalah kegiatan medeskripsikan data-data pokok yang focus pada pembahasan penelitian baik dalam bentuk uraian, bagan, sebab akibat, dan lain sebagainya. c) Verivikasi data adalah proses penarikan kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi terkait penelitian.

C. HASIL PENELITIAN

Quizizz merupakan salah satu bentuk game. Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal – soal evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dampak positif penggunaan game adalah game menimbulkan suasana menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika. Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan³. Implementasi menggunakan Game Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang memberi efek menyenangkan selama proses pembelajaran.

Aplikasi Quizziz merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai fitur yang bisa digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Pada aplikasi quizizz guru dapat mengunggah materi pembelajaran dengan berbagai model yang di inginkan⁴. Disamping itu dalam aplikasi quizizz juga terdapat sarana untuk guru yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan tugas pekerjaan rumah, elain mengerjakan tugas, siswa juga merasakan pekerjaan yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena aplikasi quizizz memiliki tampilang segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan⁵.

Quizizz juga dapat menarik peserta untuk belajar lebih baik dalam mengingat poin-poin yang telah dipelajari, karena dalam permainan murid perlu mendapatkan lebih banyak poin dengan menjawab pertanyaan yang benar⁶. Pada fitur aplikasi quizizz juga ditampilkan waktu berlangsungnya mengerjakan soal sehingga sebagian besar murid memliki tantangan untuk bersaing dalam mengerjakan soal dengan cepat dan tepat⁷. Penggunaan media ini juga sangat memotivasi belajar siswa sehingga hasil belajar lebih meningkat.

³ Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam et al., “STAINU Purworejo: Jurnal Al Ghazali PENERAPAN APLIKASI WHATSAPP, GOOGLE FORM, DAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN PAI DI MASA PANDEMI COVID-19 DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO Google Form, Quizizz” 3, no. 2 (n.d.): 2020.

⁴ Adelia Fadillah Purwianto and Eni Fariyatul Fahyuni, “Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19,” *Ta’dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 4 (2021): 551.

⁵ Unik Hanifah Salsabila et al., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA” (n.d.).

⁶ Thomas Mason Lim and Melor Md Yunus, “Teachers’ Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review,” *Sustainability (Switzerland)* 13, no. 11 (June 2021).

⁷ Dian Nur Rohmawati Pascasarjana IAIN Kediri and Dian Nur Rohmawati, “The Center for Gender and Child Studies (PSGA) LP2M UIN KHAS Jember |91 Development of Teaching Materials of The Qur’an Hadith Through Quizizz Media for Students of Madrasah Tsanawiyah Muniron Pascasarjana IAIN Kediri 92 | The Center for Gender and Child,” *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 15, no. 1 (2022).

Akun dan pengoperasian aplikasi Quizizz media pembelajaran sangat mudah pebutannya, yaitu dengan menyiapkan materi terlebih dahulu dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi quizizz. setelah selesai Menyusun materi kemudian membuka dan masuk aplikasi quizizz melalui web yaitu www.quizizz.com. Sebagaimana tersedia di playstore atau laman internet lainnya. Bagi pendatang baru yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi quizizz, maka diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu dan akan mendapatkan akun untuk mempermudah aplikasi quizizz.

Tata cara penggunaan aplikasi quizizz yaitu dengan klik tulisan sign up yang tertera, kemudian lengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran agar menandakan bahwa itu adalah anda. Jika sudah terdaftar, maka akun bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi quizizz, dengan cara log in didalam aplikasi quizizz, dengan mengisi ketentuan akun yaitu, email dan password yang digunakan Ketika melakukan pendaftaran di awal pada aplikasi tersebut. Ketika sudah masuk kedalam web dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi Quizizz, kemudian akan ada tulisan library, yang mana terdapat koleksi media kuis, yang telah di suguhkan oleh Sang Pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Selain itu, kita bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi Quizizz, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz.

Dari namanya yang diawali dengan kata Quiz, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskannya melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan create my quiz.

Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz⁸: 1. Buka web, ketik Quizizz 2. Bila belum memiliki akun, klik sign up 3. Isi segala ketentuan pendaftaran akun 4. Masuk ke aplikasi Quizizz, klik log in 5. Isi dengan email dan password yang digunakan ketika mendaftar akun 6. Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik create my quiz demikian variasi media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz bisa dimanfaatkan dan dioperasikan sebagaimana mestinya, dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikan di tengah pandemi.

Pengoperasian dari aplikasi Quizizz, yaitu sebagai berikut : 1. Masuk ke www.quizizz.com 2. Klik tulisan log in 3. Kemudian, klik tulisan teacher, sebagai pengajar 4. Masukkan identitas diri, berupa username, email, dan password 5. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan create a quiz 6. Muncul tampilan Lets Create a Quiz 7. Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Agama Islam 8. Kemudian klik save 9. Muncul tampilan Selanjutnya, klik create new question 10. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "Write Question Here", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice/pilihan ganda) pada kolom "Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya" 11. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar 12. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal 13. Klik save 14. Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "Finish Quiz" 15. Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik save details 16. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "Homework", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "Play Live", apabila hendak digunakan sekarang. 17. Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "Procced" 18. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam

⁸ Hidayati and Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa."

pengerjaan kuis. 19. Kemudian membuka Link “<http://quizizz.com/admin/>” Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

Penggunaan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran sangat sesuai karena dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik⁹. Potensi besar dalam quizizz yang dapat digunakan di kelas, karena dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih efektif. Pelajar ingin memenangkan permainan yang mereka ikuti melalui permainan yang terus menerus, mereka akan mengingat isi pelajaran bahkan tanpa menyadarinya. Murid juga termotivasi untuk belajar Ketika menggunakan quizizz, karena mereka belajar di lingkungan yang menyenangkan, nyaman dan kondusif dengan sedikit persaingan yang bersih.

Sebelum memahami secara mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada siswa : - Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal. - Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut. - Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa. - Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih. - Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan¹⁰.

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran¹¹ yakni sebagai berikut : - Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah - Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban. - Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat. - Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung. Demikian uraian mengenai kelebihan dan kelemahan dari aplikasi Quizizz yang di gunakan sebagai media pembelajaran, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami pemanfaatan aplikasi Quizizz.

D. KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Quizizz dimulai dari : masuk ke www.quizizz.com, Find a quiz, buka My Library, pilih soal Al-Islam sebanyak 20 pertanyaan, share kode 882432 ke murid (kode setiap kali bisa berubah sesuai penguunaan). Siswa sangat antusias belajar Al-Islam melalui media quizizz, dan dapat memotivasi belajar murid kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Sumberpucung, prestasi juga lebih meningkat dikarenakan asiknya belajar sambil bermain, dan penggunaannya bisa dilakukan berulang-ulang. Kelebihan quizizz bagi guru adalah mudah untuk membuat soal, perangkingan siswa lebih mudah, koreksi otomatis, review pertanyaan, soal yang berbeda setiap siswa. Kekurangan quizizz adalah siswa dapat membuka tab baru artinya siswa bisa masuk dengan akun yang lain jika siswa memiliki dua akun email, sulit mengontrol siswa

⁹ Ni Luh Supartini and Luh Eka Susanti, “Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Service,” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 485–492.

¹⁰ Salsabila et al., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.”

¹¹ Ulhusna et al., “Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandemi.”

ketika membuka tab baru, siswa bisa turun peringkat walaupun sudah mengerjakan semua soal yang ditanyakan dikarenakan masalah waktu, akan menjadi kendala jika ada siswa yang terlambat masuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, Issrina Dwika, and Aslam Aslam. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 251.
- Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam, Jurnal, Reza Rismawanti, Stainu Purworejo, and Jurnal Al Ghazali Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam. "STAINU Purworejo: Jurnal Al Ghazali PENERAPAN APLIKASI WHATSAPP, GOOGLE FORM, DAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN PAI DI MASA PANDEMI COVID-19 DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO Google Form, Quizizz" 3, no. 2 (n.d.): 2020.
- Lim, Thomas Mason, and Melor Md Yunus. "Teachers' Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review." *Sustainability (Switzerland)* 13, no. 11 (June 2021).
- Luh Supartini, Ni, and Luh Eka Susanti. "Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Service." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 485–492.
- Nur Rohmawati Pascasarjana IAIN Kediri, Dian, and Dian Nur Rohmawati. "The Center for Gender and Child Studies (PSGA) LP2M UIN KHAS Jember |91 Development of Teaching Materials of The Qur'an Hadith Through Quizizz Media for Students of Madrasah Tsanawiyah Muniron Pascasarjana IAIN Kediri 92 | The Center for Gender and Child ." *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 15, no. 1 (2022).
- Purwianto, Adelia Fadillah, and Eni Fariyatul Fahyuni. "Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19." *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 4 (2021): 551.
- Salsabila, Unik Hanifah, Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA" (n.d.).
- Ulhusna, Mishbah, Syelfia Dewimarni, Lili Rismaini, and Upi YPTK Padang. "Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandemi." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 2797–345.