

**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BAGI SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR**

Nike Trisyana^{1*}, Dedi Romli Triputra², Didik Tri Setiyoko³

¹²³Universitas Muhadi Setiabudi Brebes

¹niketrisyana24@gmail.com, ²dediromlitriputra@gmail.com,

³trisetiyokoumus@gmail.com

*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to explore in depth how the Quizizz application can be optimally utilized by teachers and students at the elementary school level. The main focus is on identifying best practices in the use of Quizizz to effectively support the achievement of learning objectives. This research employs a qualitative approach using the literature study method (library research), which is intended to examine and analyze various scholarly sources and previous research related to the use of the Quizizz application. The utilization of Quizizz in elementary schools can be optimized through several wise strategies, such as designing quizzes that match students' skill levels to maintain relevance, using the self-correction feature to enhance understanding, and managing time effectively to prevent students from rushing. Additionally, to address issues related to unstable internet connections, schools need to ensure adequate infrastructure and provide supervision to prevent students from seeking answers from external sources.

Keywords: *Quizizz, Learning Media, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana aplikasi *Quizizz* dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa di jenjang sekolah dasar. Fokus utama terletak pada identifikasi praktik terbaik dalam pemanfaatan aplikasi *Quizizz* agar benar-benar mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*library research*) yang bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai literatur dan hasil penelitian sebelumnya terkait pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* di sekolah dasar dapat dimaksimalkan dengan beberapa langkah bijak, seperti merancang kuis yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa agar tetap relevan, memanfaatkan fitur koreksi mandiri untuk mendorong pemahaman siswa, dan mengatur waktu dengan bijak agar siswa tidak terburu-buru. Selain itu, untuk mengatasi masalah koneksi internet yang tidak stabil, sekolah perlu memastikan infrastruktur yang memadai, serta memberikan pengawasan untuk mencegah siswa mencari jawaban dari sumber lain.

Kata Kunci: *Quizizz, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar*

A. Pendahuluan

Penggunaan media game edukasi *Quizizz* ini merupakan inovasi baru dalam usaha untuk membawa pengaruh yang baik bagi siswa. Menurut (Widayanti, 2021) media aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi games berbasis instruktif yang menyajikan latihan permainan multipemain dan menjadikan praktik ruang belajar menjadi menarik serta menyenangkan. *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi berbasis teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, aplikasi *Quizizz* sangat mudah dan sederhana untuk digunakan, terutama bagi guru yang belum berpengalaman dengan bidang teknologi. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan yang sangat menarik bagi siswa, seperti tema, avatar, dan musik pengiring selama kegiatan pembelajaran, baru-baru ini menambahkan fitur baru untuk menjaga agar pembelajaran tetap menarik. Fitur *Quizizz* paper-mode sangat berguna bagi guru untuk melakukan pembelajaran offline atau tatap muka, karena fitur ini membantu siswa tanpa smartphone, laptop, dan data internet karena guru lah yang berperan sebagai operator, dengan

ini siswa dapat bersaing dalam mengumpulkan point, sehingga dapat memotivasi siswa untuk terus belajar dan mencapai hasil yang maksimal.

Motivasi sendiri adalah salah satu faktor yang mendorong siswa untuk berkeinginan belajar. Motivasi belajar dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu motivasi intrinsik keadaan-keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar dan motivasi ekstrinsik keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar (Emda, 2018) . Keberadaan atau ketiadaan motivasi belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar siswa, keberhasilan dalam belajar dapat dicapai jika siswa memiliki kemauan dan dorongan untuk belajar dalam diri mereka.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran juga terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar siswa. Pernyataan ini sebagaimana hasil penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Agnes Jong dan Yuliana Tien Bayangkhariwati Tacoh, Pada tahun

2024 yang meneliti pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran dan melihat dampak apa saja yang meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII A di SMP Negeri 8 Salatiga. Dengan kesimpulan menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kuis interaktif yang menarik (Jong et al., 2024).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Fitri Maharani, Erlisnawati dan Mahmud Alpusari, pada tahun 2023 yang meneliti penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar, dengan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar (Maharani et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi digital demikian, dalam pendidikan dasar terus berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu platform yang cukup populer digunakan di kalangan pendidik adalah aplikasi *Quizizz*, yaitu media kuis berbasis permainan yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara

real-time. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur yang menarik seperti poin, papan peringkat, serta umpan balik instan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Namun demikian, meskipun penggunaan *Quizizz* semakin meluas, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana strategi atau langkah-langkah pemanfaatan aplikasi ini dapat diimplementasikan secara tepat guna dan efektif dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana aplikasi *Quizizz* dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa di jenjang sekolah dasar. Fokus utama terletak pada identifikasi praktik terbaik dalam pemanfaatan aplikasi *Quizizz* agar benar-benar mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pemanfaatan dalam mengintegrasikan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berdampak nyata terhadap

pemahaman dan hasil belajar siswa. Temuan dari studi ini diharapkan menjadi rujukan bagi para pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi secara efektif di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*library research*) yang bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai literatur dan hasil penelitian sebelumnya terkait pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif pada siswa tingkat sekolah dasar. Menurut (Creswell, 2018) , pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari fenomena sosial atau masalah yang dalam hal ini mengenai pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif pada siswa tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, studi ini difokuskan pada pemahaman mendalam terhadap praktik pemanfaatan *Quizizz* dalam konteks pembelajaran di lingkungan Sekolah Dasar.

Sasaran penelitian adalah literatur ilmiah yang relevan, berupa

artikel jurnal, prosiding, buku ajar, dan laporan penelitian dalam lima tahun terakhir yang membahas pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif pada siswa tingkat sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi, yaitu menelusuri dan mengkaji sumber literatur yang diperoleh dari basis data akademik seperti Google Scholar. Untuk memastikan validitas data, dilakukan seleksi berdasarkan relevansi isi, tahun terbit, serta kesesuaian konteks pendidikan dasar.

Instrumen penelitian berupa lembar telaah literatur, yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek yang ingin dianalisis, seperti definisi, manfaat, kelebihan, dan kelemahan pemanfaatan kontribusi *Quizizz* terhadap keterlibatan siswa. Menurut (Zed, 2014) , studi literatur yang baik harus mengutamakan validitas sumber dan konsistensi temuan. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif, melalui tiga tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan untuk merumuskan kesimpulan yang menggambarkan pemanfaatan *Quizizz* dalam

menunjang pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa SD.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat, berbagi, dan berpartisipasi dalam kuis interaktif. Menurut (Purba et al., 2022) *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi berbasis game yang diciptakan untuk mempermudah bagi seorang guru maupun siswa dalam menyelesaikan suatu persoalan yang mengenai sekolah. Aplikasi *Quizizz* ini menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup dan membantu mendorong motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut (Paling et al., 2019) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis kuis yang populer digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Penjelasan lain menurut (Adityawarman et al., 2022) menyaktakan *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi online yang memiliki fitur game, kuis, survey, dan diskusi.

Materi pembelajaran yang ada di dalam aplikasi *Quizizz* ini dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh guru.

Aplikasi *Quizizz* menawarkan berbagai manfaat yang signifikan bagi guru, siswa, dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Selain fleksibilitas penggunaan *Quizizz* juga menjadi keunggulan, karena dapat diakses baik di dalam kelas maupun secara online melalui berbagai perangkat. Adapun beberapa manfaat dari penggunaan aplikasi *Quizizz* menurut menurut (Purba et al., 2022) antara lain: Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa serta melatih kreativitas dan keterampilan mereka. Aplikasi ini juga berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu siswa menyelesaikan masalah, sekaligus menciptakan suasana kelas yang aktif tanpa menyimpang dari materi ajar. Selain itu, *Quizizz* bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar dan menggali potensi siswa yang selama ini terpendam. Bahkan, siswa dapat

dilatih untuk membuat soal atau kuis sendiri secara mandiri tanpa bantuan guru, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan kreatif.

Menurut (Sitorus et al., 2020) menjelaskan bahwa *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis game yang dapat mengintegrasikan instruksi, pembahasan, dan evaluasi dalam satu wadah. Selain itu pemanfaatan aplikasi *Quizizz* ini dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, tanpa menghilangkan inti dari materi yang telah disampaikan oleh Guru. Melalui aplikasi *Quizizz* ini juga dapat membantu mendorong motivasi belajar Siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Aplikasi *Quizizz* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan sebagai media pembelajaran. Menurut (Salsabila et al., 2020), kelebihan *Quizizz* antara lain mempermudah guru dalam membuat soal, memberikan umpan balik berupa poin dan peringkat kepada siswa, serta memungkinkan koreksi mandiri dengan menampilkan jawaban yang benar jika siswa salah. Selain itu, soal yang diacak secara

otomatis mengurangi kemungkinan kecurangan. Namun, aplikasi ini juga memiliki kelemahan, seperti masalah jaringan internet yang tidak stabil, kemungkinan siswa mencari jawaban dari sumber lain dengan membuka tab baru, risiko penurunan peringkat akibat manajemen waktu yang buruk, serta kendala bagi siswa yang terlambat bergabung dalam kuis.

Menurut hasil temuan penjelasan para ahli, dapat dijabarkan *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa melalui kuis interaktif. Dengan semua fitur dan manfaat yang ditawarkan, *Quizizz* telah menjadi alat yang sangat berguna dalam dunia pendidikan modern. Karena, pembelajaran yang dilakukan berbasis teknologi informasi menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam proses belajar (Triputra et al., 2019).

Aplikasi ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif, tetapi juga memberikan siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam

era di mana teknologi semakin mendominasi, Menurut (Nurpratiwiningsih, 2022) Penting sekali untuk memperkenalkan apa itu aplikasi Game *Quizizz* terhadap siswa maupun guru. *Quizizz* menjadi salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih baik bagi semua siswa.

Hasil temuan menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* memberikan manfaat yang signifikan bagi baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu keunggulan utama dari *Quizizz* adalah fleksibilitasnya, di mana aplikasi ini dapat diakses baik di dalam kelas maupun secara online menggunakan berbagai perangkat. Sejalan dengan temuan (Purba et al., 2022), penggunaan *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, sekaligus melatih kreativitas dan keterampilan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sumber belajar yang membantu siswa dalam memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Selain itu, *Quizizz* mampu menciptakan suasana kelas yang

lebih aktif dan dinamis tanpa menyimpang dari materi ajar yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa lebih termotivasi untuk belajar karena suasana yang menyenangkan dan kompetitif yang tercipta selama kuis berlangsung. Menurut (Purba et al., 2022), *Quizizz* juga memiliki peran penting dalam menggali potensi siswa yang mungkin selama ini tersembunyi. Bahkan, aplikasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi dengan membuat soal atau kuis secara mandiri tanpa bantuan guru, yang mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan kreatif.

Menurut (Sitorus et al., 2020), *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis *game* yang efektif karena dapat mengintegrasikan instruksi, pembahasan, dan evaluasi dalam satu platform yang menarik. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara interaktif tanpa mengurangi substansi inti dari pelajaran yang diajarkan. Hal ini menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan, yang pada gilirannya

dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa.

Selain itu, pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Suasana yang dinamis dan elemen permainan dalam aplikasi ini membantu siswa tetap antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. *Quizizz* memberikan tantangan melalui fitur seperti soal yang diacak dan pemberian umpan balik langsung setelah siswa menjawab, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui perangkat mobile, dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Setiyoko et al, 2022).

Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran memiliki berbagai kelebihan dan kelemahan yang memengaruhi efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Menurut (Salsabila et al., 2020), salah satu kelebihan utama *Quizizz* adalah kemudahan bagi guru dalam membuat soal, yang memungkinkan mereka untuk menyusun materi

pembelajaran secara cepat dan efisien. Selain itu, aplikasi ini memberikan umpan balik langsung kepada siswa berupa poin dan peringkat setelah setiap soal dijawab, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa. Kemampuan untuk menampilkan jawaban yang benar setelah siswa memberikan jawaban yang salah juga membantu dalam proses koreksi mandiri, memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan mereka secara langsung. Keunggulan lainnya adalah soal yang diacak secara otomatis, yang dapat mengurangi kemungkinan kecurangan selama ujian atau kuis.

Namun, meskipun memiliki banyak kelebihan, *Quizizz* juga tidak terlepas dari beberapa kelemahan. Salah satu masalah utama yang sering ditemukan adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Jika jaringan terganggu, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses kuis, yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran mereka. Selain itu, ada kemungkinan siswa dapat mencari jawaban dari sumber lain dengan membuka tab baru atau menggunakan perangkat lain selama kuis, yang dapat mengurangi validitas hasil ujian.

Masalah lain yang mungkin timbul adalah penurunan peringkat siswa akibat manajemen waktu yang buruk, terutama jika mereka tidak dapat menyelesaikan kuis dalam batas waktu yang ditentukan. Kendala lainnya adalah bagi siswa yang terlambat bergabung dalam kuis, yang dapat menghambat partisipasi mereka dalam sesi pembelajaran.

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* di sekolah dasar dapat dilakukan dengan beberapa langkah bijak untuk memaksimalkan manfaatnya sekaligus meminimalisir potensi kelemahannya. Pertama, guru perlu merancang kuis yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakteristik siswa, agar soal yang diberikan tetap relevan dan tidak membingungkan. Sebagai aplikasi berbasis game, *Quizizz* memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, namun guru harus memastikan bahwa konten yang disajikan tidak mengabaikan substansi materi yang harus dikuasai siswa. Kedua, memanfaatkan fitur koreksi mandiri yang memungkinkan siswa untuk melihat jawaban yang benar setelah memberikan jawaban yang salah. Ini mendorong siswa untuk belajar dari

kesalahan mereka, sehingga meningkatkan pemahaman tanpa bergantung sepenuhnya pada guru. Ketiga, mengatur waktu secara bijak dalam penggunaan aplikasi ini. Guru perlu memberikan batas waktu yang sesuai agar siswa tidak terburu-buru dalam menjawab dan bisa mengelola waktunya dengan baik, serta menghindari dampak negatif seperti penurunan peringkat akibat manajemen waktu yang buruk.

Selain itu, untuk menghindari masalah yang terkait dengan koneksi internet yang tidak stabil, sekolah dapat memastikan adanya infrastruktur teknologi yang memadai dan menyediakan perangkat yang mendukung untuk semua siswa. Guru juga perlu memberi pengawasan dan bimbingan kepada siswa agar mereka tidak mencari jawaban dari sumber lain, seperti membuka tab baru. Agar proses pembelajaran tetap berjalan lancar, guru dapat menyediakan waktu bagi siswa yang terlambat untuk bergabung dalam kuis atau memberikan sesi pengulangan kuis.

Maka, dengan pemanfaatan yang bijak dan pengaturan yang tepat, aplikasi *Quizizz* dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam

menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan meningkatkan hasil belajar siswa tanpa mengabaikan inti materi yang diajarkan.

D. Kesimpulan

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* di sekolah dasar dapat dimaksimalkan dengan beberapa langkah bijak, seperti merancang kuis yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa agar tetap relevan, memanfaatkan fitur koreksi mandiri untuk mendorong pemahaman siswa, dan mengatur waktu dengan bijak agar siswa tidak terburu-buru. Selain itu, untuk mengatasi masalah koneksi internet yang tidak stabil, sekolah perlu memastikan infrastruktur yang memadai, serta memberikan pengawasan untuk mencegah siswa mencari jawaban dari sumber lain. Dengan langkah-langkah ini, *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan efektif, mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D.

- (2022). Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A di SMP Negeri 8 Salatiga. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 115–123.
- Paling, S., Fatqurhohman, Alfian, M., Yati, Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, Widyawanti, Djamilah, S., Ratnadewi, Suhendi, H., Yuniarti, I., & Irvani, A. I. (2019). *Media pembelajaran digital*. CV. Tohar Media.
- Purba, O. N., Sri, R., Imelda, K., & Damanik, D. R. B. (2022). Media pembelajaran *Quizizz* guru dan dosen 2022. *Literasi Nusantara Abadi*.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4, 163–172.

- Setiyoko, D. T., Rosanti, N., & Mu'amar, M. (2022). Pengaruh penggunaan media mobile learning terhadap hasil belajar dan kedisiplinan peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(2), 2445.
- Sitorus, D. S., Nugroho, T., & Santoso, B. (2020). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 81–88.
- Widayanti, S. P. P. (2021). Pengaruh media aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Educatio*, 7(3), 810–817.
- Triputra, D. R., & Kurniawan, P. Y. (2019). Implementasi media pembelajaran vlog materi dakwah pada mahasiswa berdasarkan aspek keterampilan berbahasa. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 18–25.
- Widayanti, S. P. P. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio*, Vol. 7(3), 810–817.
- Zed, M. (2014). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.