

Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Siswa MA Hidayatul Insan Melalui Metode Pembelajaran Interaktif Menggunakan Quizizz

Nuralisa *¹
Zaitun Qamariah ²

^{1,2} Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

*e-mail: alisanur149@gmail.com¹ zaitun.qamariah@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa MA Hidayatul Insan melalui metode pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teknologi digital, khususnya dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz, sebuah platform kuis interaktif, dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran untuk membuat siswa lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar bahasa Inggris. Melalui pembelajaran berbasis kuis, siswa dilibatkan dalam permainan edukatif yang mendorong pemahaman materi, khususnya dalam topik penggunaan konjungsi korelatif dalam bahasa Inggris. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa secara menyeluruh, baik dalam memahami struktur kalimat maupun memperluas kosa kata mereka. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka di kelas. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa di berbagai tingkat kemampuan.

Kata kunci: Interaktif, digital, konjungsi dan keterampilan

Abstract

This community service activity aims to enhance the English skills of students at MA Hidayatul Insan through interactive learning methods integrating digital technology, specifically using the Quizizz application. Quizizz, an interactive quiz platform, is utilized as a learning tool to engage students actively and make English learning more appealing. Through quiz-based learning, students participate in educational games that encourage comprehension, particularly in the use of correlative conjunctions in English. This approach is expected to comprehensively improve students' English skills, both in understanding sentence structure and expanding vocabulary. Additionally, this activity aims to boost students' learning motivation and increase their active participation in class. The results of this program indicate that interactive game-based learning not only makes lessons more enjoyable but is also effective in enhancing English skills across different proficiency levels.

Keywords: Interactive, digital, conjunction, and skills

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa Inggris merupakan salah satu kemampuan esensial bagi siswa di era globalisasi saat ini. Penguasaan bahasa internasional ini dapat membuka berbagai peluang, baik dalam pendidikan maupun karier. Namun, tantangan yang sering dihadapi oleh siswa, khususnya di sekolah seperti MA Hidayatul Insan, adalah keterbatasan dalam akses ke metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih efektif.

Untuk menjawab tantangan ini, kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh salah satu anggota Tim MBKM ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa melalui pendekatan pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif, yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman (Brown, 2007). Dengan metode ini, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar bahasa Inggris, sehingga kemampuan mereka, baik dalam berbicara, mendengarkan, membaca, maupun menulis, dapat berkembang secara signifikan. Pembelajaran interaktif tidak hanya fokus pada hasil akademis, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk berkomunikasi secara efektif di dunia nyata (Nunan, 1999).

Melalui kegiatan ini, para siswa MA Hidayatul Insan akan diberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, di mana mereka dapat berlatih bahasa Inggris dalam konteks yang relevan dan interaktif. Hal ini diharapkan tidak hanya membantu mereka dalam mencapai hasil akademis yang lebih baik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan yang menuntut keterampilan komunikasi dalam bahasa Inggris.

Mandasari et al, (2022), pembelajaran merupakan inti dari pendidikan yang sangat bergantung pada penyampaian materi oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mereka menekankan bahwa komponen seperti guru, siswa, dan kurikulum harus diatur secara sistematis untuk mencapai hasil yang diinginkan. Guru diharapkan menggunakan metode yang menarik serta melibatkan siswa secara aktif, dengan pembelajaran aktif diakui sebagai strategi efektif dalam pengajaran bahasa Inggris karena interaksi erat antara siswa dan guru, yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan bahasa siswa.

Kegiatan yang direncanakan mencakup berbagai aktivitas seperti permainan edukatif dan diskusi kelompok, yang dirancang untuk merangsang minat dan partisipasi siswa. Diharapkan bahwa melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya akan memperoleh keterampilan bahasa yang lebih baik, tetapi juga akan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, artikel ini akan membahas implementasi kegiatan pembelajaran interaktif dan dampaknya terhadap keterampilan bahasa Inggris siswa MA Hidayatul Insan.

Menurut Cosner (2020), pembelajaran aktif merupakan proses di mana siswa terlibat dalam berbagai aktivitas seperti membaca, menulis, berdiskusi, atau memecahkan masalah, yang melibatkan analisis, sintesis, dan evaluasi di dalam kelas. Pembelajaran aktif terjadi ketika siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi secara lebih mendalam dengan materi pembelajaran, bukan sekadar menerima pengetahuan dari guru. Dalam hal ini, peran guru berubah menjadi fasilitator yang mendukung siswa dalam belajar, bukan sebagai pengajar utama yang hanya memberikan materi. Pembelajaran aktif juga mengharuskan siswa untuk bekerja sama dengan teman-temannya. Namun, pelaksanaannya sering kali tidak mudah karena banyak siswa yang lebih terbiasa mendengarkan guru daripada terlibat dalam diskusi dengan teman sekelas.

Pembelajaran aktif terjadi ketika siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi lebih dalam dengan materi pelajaran, bukan hanya menerima pengetahuan dari guru (Aminatun et al., 2022). Namun, dalam praktiknya, hal ini masih sulit diterapkan karena banyak siswa yang masih merasa malu atau belum terbiasa dengan metode pembelajaran tersebut. Hal ini juga terjadi di MA Hidayatul Insan, di mana siswa belum sepenuhnya aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan kesadaran akan pentingnya belajar, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, masih kurang.

Belajar aktif dan interaktif umumnya merujuk pada kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk melakukan berbagai aktivitas dan berpikir tentang apa yang mereka lakukan (*student centered*) (Baedowi, 2012). Di MA Hidayatul Insan, para siswa diharapkan dapat terlibat langsung dalam proses belajar agar pemahaman mereka tentang penggunaan Bahasa Inggris dengan benar.

Dalam pembelajaran interaktif, guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa diharapkan aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan selama proses belajar berlangsung. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, maupun antar peserta didik itu sendiri (Effendi, 2016). Inilah yang kemudian menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif di dalam kelas. Berdasarkan penjelasan tersebut, salah satu tim MBKM IAIN Palangka Raya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Pembelajaran Interaktif di MA Hidayatul Insan.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelayanan masyarakat ini adalah metode deskriptif yang menggambarkan kondisi subjek atau objek penelitian sesuai dengan fakta yang ada (Hadari, 2012). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI di MA Hidayatul Insan. Pengabdian ini dilakukan dengan mengidentifikasi topik dan kriteria pencarian, kemudian mencari sumber-sumber seperti jurnal dan artikel yang relevan. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan mengkategorikan informasi berdasarkan tema dan melakukan sintesis untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas kegiatan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa.

Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat

Sasaran dari kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini adalah siswa-siswa Madrasah Aliyah Hidayatul Insan Palangka Raya, dengan total peserta sebanyak 18 orang. Materi Bahasa Inggris yang akan diterapkan dalam metode pembelajaran interaktif ini adalah materi *correlative/paired conjunctions*. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan manfaat langsung kepada siswa-siswa tingkat menengah atas, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka melalui berbagai metode pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode interaktif yang mencakup pemberian materi, *pre-reading* menggunakan *flashcard*, *quiz*, dan *review*:

Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Interaktif

1. **Pemberian Materi:** Kegiatan dimulai dengan memberikan materi mengenai *correlative conjunctions* kepada siswa. Pengabdian masyarakat dilakukan pertama-tama dengan menjelaskan konsep dan fungsi dari *conjunctions* seperti "both... and," "either... or," dan "neither... nor." Gunakan contoh kalimat untuk membantu siswa memahami penggunaan *conjunctions* dalam konteks yang berbeda.



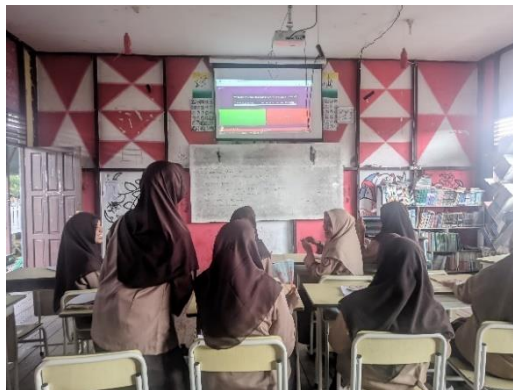
Gambar 1. Pemberian Materi *Correlative Conjunction*

2. **Pre-Reading Menggunakan Flashcard:** Setelah menjelaskan materi, sesi selanjutnya adalah *pre-reading* menggunakan *flashcard*. *Flashcard* yang telah disiapkan berisi berbagai *correlative conjunctions* beserta contoh kalimatnya. Setelah itu siswa diajak untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini dengan cara membaca dan mendiskusikan soal *correlative conjunction*. Kegiatan ini akan membantu siswa mengingat dan memahami lebih baik melalui visualisasi.



Gambar 2. Pre-reading Materi Correlative Conjunction

3. Menjawab Quiz: Setelah sesi pemberian materi dan sesi pre-reading selesai, kegiatan ini dilanjutkan dengan kuis interaktif menggunakan web learning Quizizz. Kuis yang berisi pertanyaan tentang penggunaan correlative conjunctions yang telah diajarkan. Siswa diinstruksikan untuk membentuk satu tim menjawab pertanyaan. Masing-masing siswa menjawab 1 soal kuis sesuai soal kuis yang tertera di web learning Quizizz. Soal akan dijawab bergantian dilanjutkan dengan teman lainnya sesuai nomor urut yang telah diberikan. Kuis ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka secara langsung dan bekerjasama serta saling membantu dengan teman-teman mereka.



Gambar 3. Game Interactive Materi Correlative Conjunction dengan Quizizz

4. Review: Setelah sesi kuis selesai dilakukan, kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan sesi terakhir yaitu review. Review berfungsi untuk membahas jawaban yang benar dan menjelaskan kesalahan yang mungkin dilakukan siswa. Diskusikan penggunaan correlative conjunctions dalam kalimat dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya. Review ini sangat penting dilakukan untuk memastikan bahwa siswa memahami materi dengan baik dan dapat menerapkannya dalam konteks yang sesuai.



Gambar 4. Review Materi Correlative Conjunction dengan Quizizz

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, pembelajaran correlative conjunctions akan menjadi lebih menarik dan efektif, serta memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara aktif dan kolaboratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembelajaran Interaktif (*Intreactive Learning*)

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengajak siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Metode ini menekankan pentingnya kolaborasi dan komunikasi antar siswa melalui diskusi, kerja kelompok, serta kegiatan praktis yang mendukung pemahaman yang lebih mendalam. Dengan berbagi ide dan perspektif bersama teman-teman, siswa dapat memperkaya pemahaman mereka. Umpan balik secara langsung juga membantu mereka merefleksikan apa yang telah dipelajari. Melalui pemanfaatan teknologi seperti permainan edukatif dan kuis online, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan situasi kehidupan nyata. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta membangkitkan minat terhadap pembelajaran (Mayer, 2004).

Pembelajaran interaktif yang diterapkan dalam kegiatan ini mencakup berbagai metode, seperti permainan, diskusi, dan simulasi, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu metode yang digunakan adalah permainan edukatif yang berfokus pada pengembangan kosakata dan tata bahasa. Dalam permainan ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang berhubungan dengan topik bahasa Inggris. Dalam konteks pembelajaran bahasa, siswa mungkin mengalami frustrasi dan kehilangan motivasi karena kurangnya paparan bahasa. Oleh karena itu, gamifikasi menyediakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Seiring waktu, kelas-kelas bahasa semakin terintegrasi dengan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar-mengajar. Metodologi dan teknik pengajaran bahasa yang paling efektif adalah yang dapat memotivasi, melibatkan, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran mereka. Gamifikasi memberikan manfaat tersebut, sehingga siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan berbahasa dan kemampuan pemecahan masalah, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka.

B. Quizizz

Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen permainan dengan pendidikan, memungkinkan guru untuk membuat kuis edukatif yang menyenangkan bagi siswa. Dalam permainan ini, siswa dapat menjawab pertanyaan yang disajikan dalam format kuis, baik secara langsung di kelas maupun sebagai tugas di rumah. Salah satu manfaat utama Quizizz

adalah sifatnya yang interaktif dan engaging, yang mampu memotivasi siswa melalui kompetisi dengan poin dan papan skor. Selain itu, siswa menerima umpan balik langsung setelah menjawab setiap pertanyaan, sehingga mereka dapat belajar dari kesalahan yang dibuat. Quizizz juga sangat fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai materi pembelajaran, termasuk grammar, vocabulary, dan reading comprehension, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat. Dalam konteks pembelajaran correlative conjunctions, Quizizz dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang pasangan conjunctions seperti "both... and," "either... or," dan "neither... nor" melalui soal-soal yang berbasis konteks, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif.

Penggunaan platform pembelajaran seperti Quizizz bisa menjadi alternatif bagi guru untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi *e-learning* ini dilengkapi dengan fitur permainan kompetitif dan desain yang menarik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan (Zuhriyah & Pratolo, 2020). Pemanfaatan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran sudah meluas dan sering digunakan. Berbagai penelitian terkait penggunaan Quizizz dan manfaatnya menunjukkan efektivitas aplikasi ini dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa (Salsabila et al., 2020). Melalui Quizizz, siswa dapat menjawab soal dan menerima koreksi langsung, yang memungkinkan mereka mengetahui performa belajarnya (Panggabean & Harahap, 2020). Tampilan yang menarik serta pengaturan waktu dalam aplikasi Quizizz dapat menarik perhatian dan meningkatkan konsentrasi siswa. Selain itu, guru juga dapat dengan mudah melacak perkembangan siswa secara efisien (Setiawati, 2021). Semua faktor ini berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Hasil kegiatan pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap correlative conjunctions. Setelah penyampaian materi, siswa aktif bertanya dan mampu membedakan fungsi conjunctions dengan baik. Kegiatan pre-reading menggunakan flashcard berjalan lancar, dengan siswa lebih percaya diri dalam menentukan correlative conjunction dalam sebuah kalimat. Kuis interaktif melalui Quizizz disambut antusias, dan rata-rata siswa menjawab dengan benar, meskipun beberapa membutuhkan pengulangan materi. Sesi review efektif dalam mengoreksi kesalahan dan memperkuat pemahaman. Secara keseluruhan, pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan interaktif.

Selain meningkatkan pemahaman siswa tentang tata bahasa dan kosa kata, penggunaan Quizizz juga mendorong interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa. Umpan balik yang diberikan langsung melalui platform membuat siswa dapat segera memperbaiki kesalahan mereka, sementara diskusi setelah setiap sesi kuis membantu memperdalam pemahaman. Suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan ini secara efektif meningkatkan motivasi siswa. Dari sisi evaluasi, siswa memberikan umpan balik positif terhadap kegiatan ini, mengakui bahwa pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keterampilan bahasa Inggris. Sebagai tindak lanjut, akan diadakan sesi review dan diskusi lanjutan untuk memastikan pemahaman materi yang lebih mendalam. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dengan teknologi dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, sekaligus mempersiapkan mereka untuk lebih terbiasa dengan teknologi dalam pendidikan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran interaktif memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa. Selain itu, pendekatan ini juga mempersiapkan mereka untuk lebih terbiasa menggunakan teknologi dalam lingkungan pendidikan. Kesimpulannya, pembelajaran interaktif dengan bantuan teknologi tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dalam penggunaan perangkat digital, yang merupakan keterampilan penting di era modern.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari upaya meningkatkan keterampilan bahasa Inggris di kalangan siswa MA Hidayatul Insan khususnya kelas XI melalui kegiatan pembelajaran interaktif, khususnya dengan materi correlative conjunctions berbasis game interaktif Quizizz, menunjukkan hasil yang positif. Siswa terlihat lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar, yang tercermin dari peningkatan partisipasi dan motivasi mereka. Kelebihan dari metode ini adalah suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat penggunaan correlative conjunctions dalam kalimat. Selain itu, umpan balik langsung dari kuis membantu siswa untuk memperbaiki kesalahan secara cepat. Namun, terdapat beberapa kekurangan, seperti kemungkinan ketidakmerataan dalam keterlibatan siswa, di mana sebagian siswa mungkin lebih aktif dibandingkan yang lain. Selain itu, keterbatasan waktu dalam menjelaskan materi juga bisa menjadi kendala. Untuk kemungkinan selanjutnya, disarankan agar kegiatan pembelajaran ini terus dikembangkan dengan variasi metode dan materi yang berbeda, serta penyesuaian dalam pembagian kelompok agar semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Dengan demikian, diharapkan keterampilan bahasa Inggris siswa akan terus meningkat secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing MBKM yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Guru Pamong yang telah membantu kami dalam proses implementasi kegiatan, serta memberikan saran dan masukan yang berharga. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada siswa dan siswi MA Hidayatul Insan yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran interaktif ini. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan dukungan penuh, sehingga kegiatan ini dapat berlangsung dengan baik. Semoga kolaborasi ini dapat membawa manfaat dan meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Manzano-León et al., "Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education," *Sustain.*, vol. 13, no. 4, pp. 1–14, 2021.
- Aminatun, D., Mandasari, B., Ayu, M., Hamzah, I., & Dewi, G. (2022). Pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris melalui active learning bagi siswa-siswi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 163-170.
- Baedowi, A. (2012). *Calak Edu 2: Esai-Esai Pendidikan 2008-2012* (Vol. 1). Pustaka Alfabet.
- Brown, H. D. (2007). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (3rd ed.). Pearson Education.
- Cosner, S. (2020). A Deeper Look into Next Generation Active Learning Designs for Educational Leader Preparation. *Journal of Research on Leadership Education*, 15(3), 167– 172. <https://doi.org/10.1177/1942775120936301>
- C. C. A. Yunus and T. K. Hua, "Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of Quizizz," *J. Educ. e-Learning Res.*, vol. 8, no. 1, pp. 103–108, 2021.
- Effendi, M. (2016). Integrasi pembelajaran active learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283-309.
- Hadari, N. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.
- Mandasari, B., Aminatun, D., Ayu, M., & Hamzah, I. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Active Learning Bagi Siswa-Siswi Ma Ma'arif 9 Kotagajah Lampung

Tengah. *Journal of Empowerment Community*, 4(2), 46-55.

Mayer, R. E. (2004). Should there be a three-strikes rule against pure discovery learning?. *American psychologist*, 59(1), 14.

Nunan, D. (1999). *Second language teaching & learning*. Heinle & Heinle Publishers.

Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematik. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78-83.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-172.

Setiawati, S. (2021). Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian pada Perkuliahan Daring *Implementasi Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Covid -19: Peluang Dan Tantangan*, 1, 626-629.

Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Education Research*, 8(11), 5312-5317. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>