

PENGEMBANGAN MEDIA GAME QUIZZIZ DAN KETERLIBATAN SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VII SMP ISLAM NURUL IHSAN PALANGKA RAYA

Abdul Aziz*¹
Alya Fitriani²
Adisti Aulia Sudrajat³
Yeni Apriliyanti⁴

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Jl. G.Obos, Menteng,
Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah

*e-mail: abdul.aziz@iain-palangkaraya.ac.id¹, alyafitriani@gmail.com²,
sudrajatadistiaulia@gmail.com³, apriyantiyeni10@gmail.com⁴

Abstrak

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game. Game edukasi, seperti Quizziz, telah menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara interaktif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, termasuk dalam mata pelajaran Fiqih. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pengembangan media game Quizziz dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VII SMP Islam Nurul Ihsan Palangka Raya.

Kata kunci: Quiz, Fiqih, pengembangan media.

Abstract

One of the innovations in education is the use of game-based learning media. Educational games, such as Quizziz, have become an attractive alternative to increase student learning motivation. This media not only presents the material interactively, but also provides a fun learning experience, so it is expected to increase students interest in learning, including in Fiqh subjects. This study aims to examine how the development of Quizziz game media and student involvement in Fiqh subjects in class VII SMP Islam Nurul Ihsan Palangka Raya.

Keywords: Quiz, Fiqih, media development.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Fiqih di SMP Islam Nurul Ihsan Palangka Raya memegang peranan penting dalam menanamkan nilai-nilai Islam kepada siswa. Namun, sering kali siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan secara konvensional. Kurangnya motivasi belajar menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa siswa menunjukkan penurunan partisipasi dan minat terhadap materi Fiqih, yang sering kali dianggap monoton. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah terobosan dalam media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar Fiqih dengan lebih antusias.

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan semakin diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga menjadi bermakna dan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game. Game edukasi, seperti Quizziz, telah menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara interaktif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, termasuk dalam mata pelajaran Fiqih.

Pengembangan media pembelajaran berbasis game seperti Quizziz menjadi salah satu solusi yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Quizziz menawarkan berbagai

fitur interaktif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. (Lim & Yunus, 2021) Dengan penerapan *game Quizziz* dalam pembelajaran Fiqih, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, sekaligus meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pengembangan media game *Quizziz* dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VII SMP Islam Nurul Ihsan Palangka Raya.

METODE

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan prosedur penelitian yang berbeda, adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang menggunakan *game Quizziz* pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di SMP Islam Nurul Ihsan. Dimana Model pengembangan yang diterapkan dalam *research* ini yaitu merupakan model ADDIE.

Prosedur yang dilaksanakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *game Quizziz* pada mata pelajaran Fiqih kelas VII SMP Islam Nurul Ihsan Palangka Raya, menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimana mencakup *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan) dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut uraian secara rinci tahap-tahap pengembangan dalam penelitian ini.

- 1) Tahap *Analysis* (Analisis): Pada tahap ini dilakukan analisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan tahap analisis dengan melakukan observasi awal terhadap peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas VII SMP Islam Nurul Ihsan, data yang diperoleh selanjutnya merancang media pembelajaran berbasis *game Quizziz* pada mata pelajaran Fiqih.
- 2) Tahap *Design* (Perancangan): Hasil dari tahapan sebelumnya memberikan jalan untuk melanjutkan ke tahap yang selanjutnya yaitu tahap desain atau perancangan media pembelajaran. Tahap ini merupakan perancangan media pembelajaran *game Quizziz* berdasarkan hasil dari tahap pertama (analisis). Tahap ini juga meliputi penentuan unsur-unsur yang perlu dimasukkan dalam media yang dikembangkan sesuai dengan aspek isi pengajaran yang akan dilakukan.
- 3) Tahap *Development* (Pengembangan):
 - a) Mengembangkan desain media pembelajaran: Tahap yang dilakukan adalah memilih tampilan *game Quizziz* mana yang akan digunakan, membuat soal dan memasukkannya ke dalam *game Quizziz* lalu menempatkan beberapa tampilan yang menarik dalam *game Quizziz* seperti *meme*, *defence game* singkat yang bertujuan agar media pembelajaran semakin menarik.
 - b) Mengembangkan tampilan dan isi materi pada media pembelajaran. Pada tahap ini tampilan dan isi materi pada media pembelajaran menggunakan *game Quizziz* disusun secara sistematis sesuai dengan strategi pembelajaran yang telah ditentukan.
 - c) Membuat instrument uji kelayakan media.
 - d) Sebelum digunakan untuk mengambil data, instrument harus divalidasi agar data yang diambil benar-benar merupakan data yang diperlukan. Validasi ini dilakukan dengan memberikan instrument yang telah dibuat pada validator. Instrumen kemudian diperiksa untuk mengetahui kesalahan yang ada, seperti kalimat yang ambigu atau tidak lengkap.
- 4) Tahap *Evaluation* (Evaluasi): Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berdasarkan tahap sebelumnya. Hasil produk kemudian diujikan. (Munawir & Hasbi, 2021)

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Setuju Sekali	5
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Skala kelayakan media pembelajaran

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Pembelajaran ini didukung oleh serangkaian uji kelayakan, uji kemenarikan, dan uji korelasi yang bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar yang diperlukan untuk digunakan dalam konteks pendidikan. Uji kelayakan berfungsi untuk mengevaluasi apakah produk tersebut sesuai dengan kriteria yang diharapkan, baik dari segi konten maupun tampilan media. Dalam proses ini, validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media turut memberikan penilaian untuk menilai kelayakan produk berdasarkan parameter yang telah ditetapkan. Keberhasilan uji kelayakan sangat penting untuk menentukan sejauh mana produk ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran secara efektif. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak untuk digunakan. Hal ini didukung oleh rata-rata persentase kelayakan yang diberikan oleh validator ahli materi sebesar 64% dan validator ahli media sebesar 74%. Persentase ini berada pada rentang antara 61% hingga 80%, yang masuk dalam kategori "layak". Dengan demikian, berdasarkan hasil penilaian dari kedua validator, produk ini dinilai cukup memadai untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, baik dari segi isi materi maupun tampilan media yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan informasi yang ditemukan peneliti melalui wawancara bersama guru pendidikan agama islam ditemukan bahwasannya untuk bahan ajar telah terbilang mencukupi atau memadai di sekolah SMP Islam Nurul Ihsan, tetapi mengenai pembelajaran berbasis implementasi media masih belum diterapkan atau dalam proses pembelajaran penggunaan berbasis media masih minim dikarenakan kurangnya sarana prasarana di sekolah serta kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Maka dengan ini peneliti berharap agar media yang dikembangkan bisa dimanfaatkan oleh pihak sekolah dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga mudah dipahami serta menjadi menarik dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran berlangsung.

Kemudian peneliti merencanakan sebagai solusi permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini untuk merancang penggunaan media pembelajaran. Peneliti merancang materi pembelajaran yang telah dibuat dan untuk bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti mencoba merancang materi pembelajaran yang telah diminta pihak sekolah untuk berbasis *Quizziz* maka dari itu peneliti menggunakan pengembangan media game *Quizziz* untuk membantu proses dan evaluasi peserta didik sampai mana kemampuan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Quizizz* yang dapat menghasilkan media pembelajaran selanjutnya dapat dikembangkan dengan memahami cara pembuatannya dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini telah diperoleh melalui proses yang

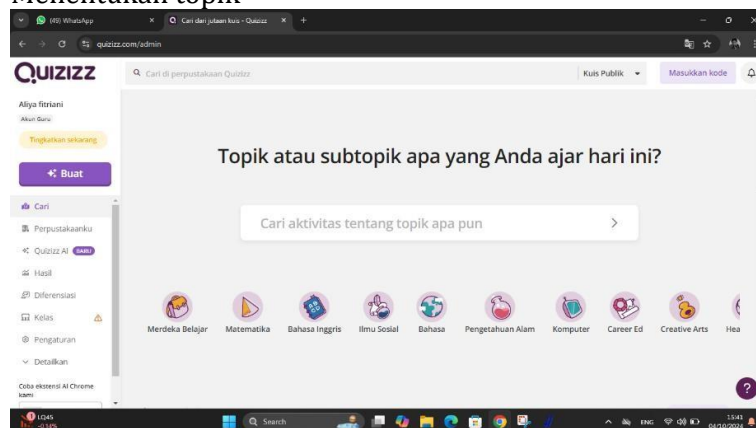
teliti, mencakup pengumpulan dan analisis data yang mendalam. Untuk memastikan keandalan hasil, uji validasi telah dilakukan oleh ahli dan pemateri terkait. Berdasarkan uji tersebut, hasil penelitian dinyatakan valid dengan tingkat keakuratan sebesar 80%, menunjukkan bahwa data yang diperoleh dapat diandalkan dan digunakan sebagai dasar untuk langkah selanjutnya.

Media pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi *Quizizz* dapat berkontribusi pada pembelajaran dengan hasil yang diharapkan untuk peningkatan hasil pembelajaran. (Nisa, 2023) Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran menjadi salah satu hal yang harus ada dalam proses pembelajaran, kata media asalnya dari bahasa latin “medius” yang menurut bahasa berarti “tengah”, menurut bangsa arab media merupakan pengantar sebuah pesan dari seseorang yang mengirim sebuah pesan. (Iswari, 2017) Menurut dina indriana media merupakan alat yang sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar dan mengajar. menurut AECT (79) mendefinisikan media sebagai alat transmisi untuk bertukar informasi. (Maulinisa & Anrada, 2021). Menurut jysuf hadi Umiarso media dijadikan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan berupa pikiran, perhatian, dan keinginan peserta didik untuk mendorong proses belajar mengajar. *Quizizz* sendiri, merupakan aplikasi 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. Kegiatan pembelajaran 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. Dari uraian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar apa yang pendidik sampaikan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien dan menyenangkan. (Fadhilawati, 2021)

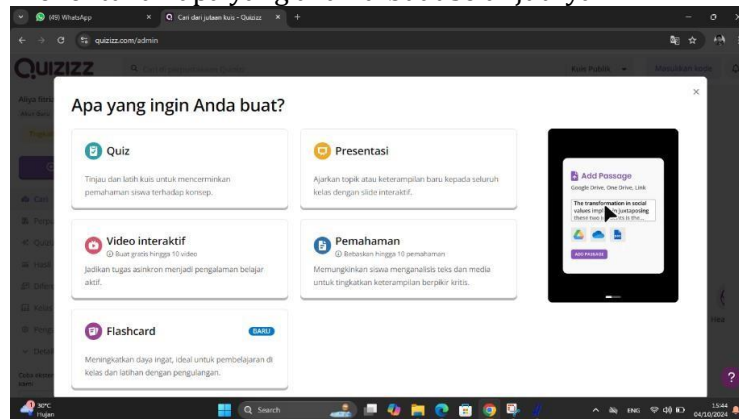
Media pembelajaran game *Quizziz* adalah media pembelajaran yang berbentuk permainan, seperti *quiz* yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Platform berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis, permainan, dan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran game *Quizziz* merupakan salah satu metode (MOHAMAD, 2020). Pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih memahami pembelajaran, untuk belajar lebih aktif dengan demikian hasil pembelajaran peserta didik akan meningkat. Aplikasi *Quizizz* adalah salah satu aplikasi pendidikan yang menerapkan konsep gamifikasi. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur menarik seperti avatar, musik, papan peringkat, dan tema yang membuat siswa belajar seolah-olah mereka sedang bermain game. Selain itu, *Quizizz* dapat memberikan pengalaman interaktif dan menyenangkan bagi siswa dalam mengerjakan soal, terutama dalam menjawab pertanyaan. Setelah siswa menjawab pertanyaan, *Quizizz* secara otomatis menampilkan *meme* untuk memberi tahu mereka apakah respon mereka benar atau tidak. (Maulididiah, 2021)

Berikut akan dipaparkan secara langsung bagaimana langkah-langkah dalam mengaplikasikan *Quizizz*:

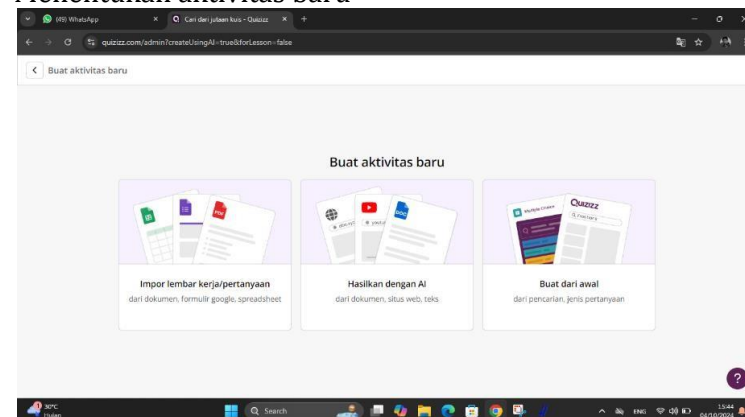
1) Menentukan topik



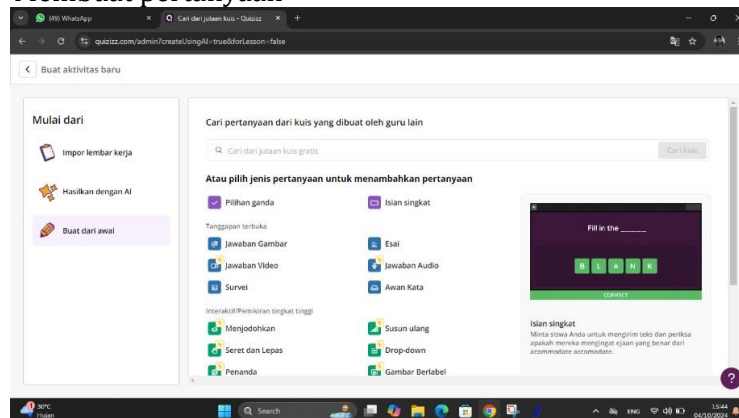
2) Menentukan apa yang akan dibuat selanjutnya



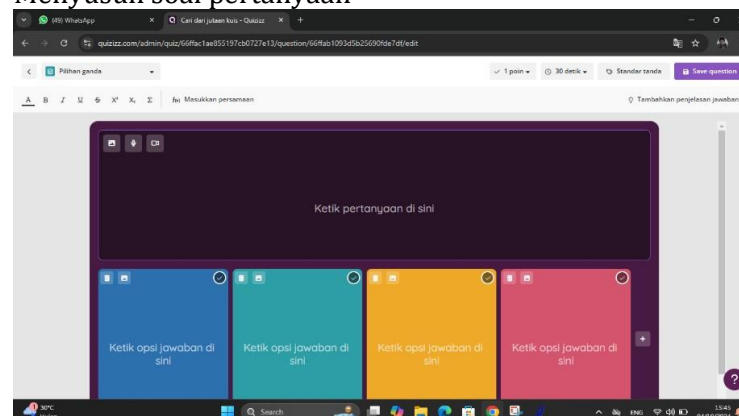
3) Menentukan aktivitas baru



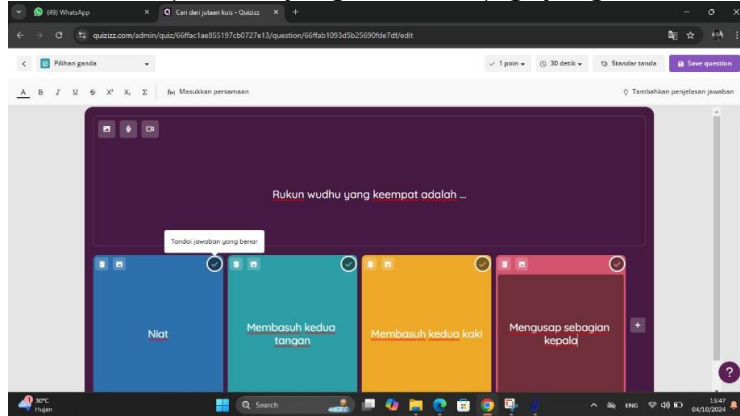
4) Membuat pertanyaan



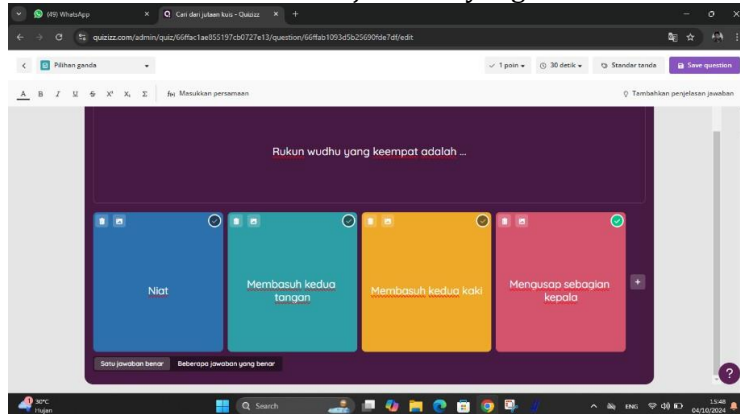
5) Menyusun soal pertanyaan



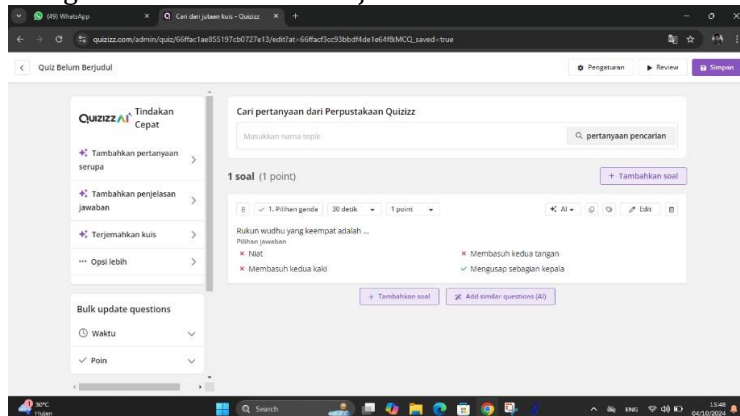
6) Menentukan jawaban yang benar dan juga yang salah



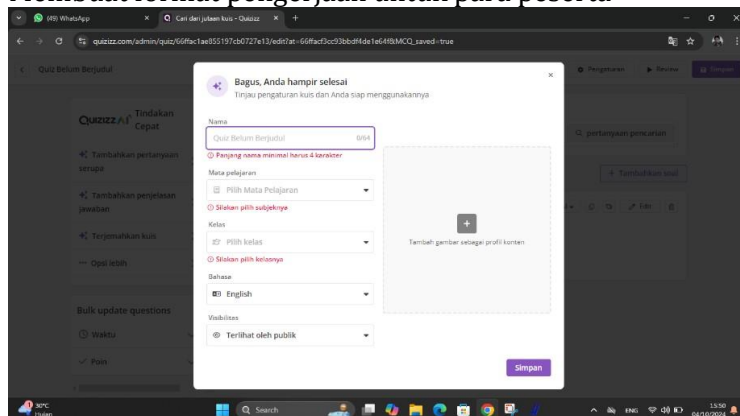
7) Memastikan dan menandai jawaban yang benar



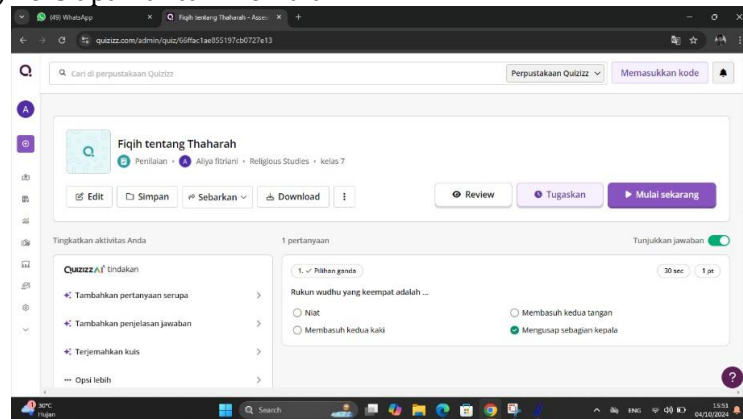
8) Mengecek kembali soal dan jawaban



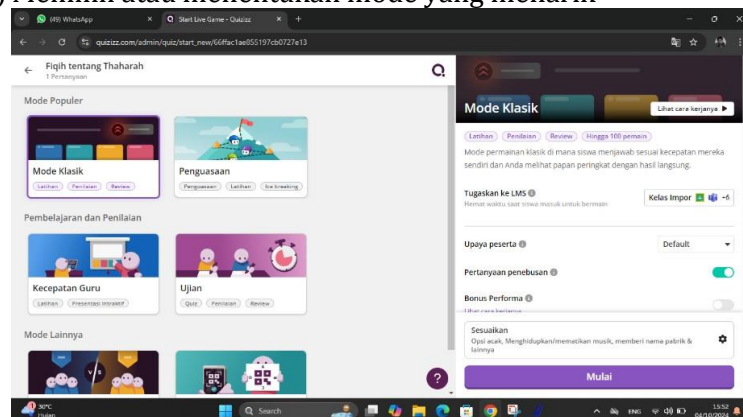
9) Membuat format pengerjaan untuk para peserta



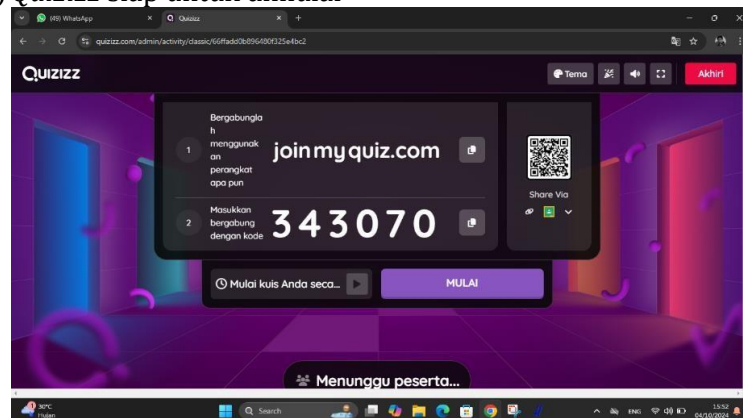
10) Persiapan untuk memulai



11) Memilih atau menentukan mode yang menarik



12) Quizizz siap untuk dimulai



Dalam menggunakan media pembelajaran game *Quizizz* tersebut peneliti dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dan dapat menyertakan peran dari guru dan peserta didik. Pada tahap pembuatan media pembelajaran berbasis media *Quizizz* tahap pembuatan soal tersebut *template* dapat dipilih sesuai keinginan, *template* yang disediakan seperti kuis *game*, selain itu, game *Quizizz* terdapat berbagai tipe soal seperti dari *multiple choice*, *multiple response*, *open ended*, *drag and drop into text*, *ordering*, *slide*, dan *random question*. (Salsabila et al., 2020) Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan daya tarik peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dan aktif selama proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat bantu pendidik dalam melangsungkan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran. Dalam media pembelajaran berbasis *Quizizz* juga dapat bermanfaat untuk peserta didik berpikir kritis, menyampaikan materi, perasaan, kemampuan, dan motivasi peserta didik

selama pembelajaran. (Aini, 2019) Untuk memastikan media pembelajaran yang telah dirancang maka peneliti melakukan di sekolah SMP Islam Nurul Ihsan Palangka Raya dalam pembelajaran fiqih di kelas VII B. Materi pembelajaran yang dikembangkan adalah pada materi pembelajaran fiqih thaharah atau bersuci di bab 3 buku paket fiqih.

Peneliti mengimplementasikan media pembelajaran pada saat observasi. Hari pertama peneliti ikut serta dalam menyampaikan materi yang telah diberikan oleh guru. Selama proses pembelajaran tersebut masih ada beberapa siswa tidak ikut serta memperhatikan proses pembelajaran. Selanjutnya, di hari kedua penyampaian materi dilakukan dengan baik kepada peserta didik lalu dilanjutkan di sesi terakhir penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizziz*. Di sini terlihat antusias peserta didik, setelah materi telah disampaikan maka dapat melakukan *pretest* menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizziz* yang telah dibuat setelah itu peserta didik menjawab *Quizziz* di hp mereka masing-masing yang dimana di sekolah tersebut dilarang menggunakan *handphone*, akan tetapi dikarenakan untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis *Quizziz* maka disarankan peserta didik membawa *handphone* untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di *Quizziz* yang telah dirancang dan setelah proses pembelajaran *handphone* akan dikembalikan lagi kepada guru. Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik sangat antusias dan aktif dalam mengerjakan *Quizziz* dan peserta didik merasa senang dan mudah memahami materi yang dijelaskan sebelumnya. (Nisa, 2023)

Berikut data hasil penggunaan *Quizziz* pada peserta didik kelas VII B di SMP Islam Nurul Ihsan.

Tabel 3. Data Hasil *Quizziz* Peserta Didik Kelas VII B SMP Islam Nurul Ihsan

Peringkat	Nama Depan	Nama Belakang	Total Questions Attempted	Akurasi	Skor	Benar	Belum dinilai	Sebagian benar	Salah	Belum Dinilai	Tidak dijawab	Total Waktu yang Dihabiskan	Dimulai pada
1	Rohana	Syihan	20	100%	19781	20	0	0	0	0	0	00:01:55	19 Sep 2024,11
2	Moldi	Kedua	20	100%	21681	20	0	0	0	0	0	00:02:05	19 Sep 2024,11
3	NADILA		20	100%	23981	20	0	0	0	0	0	00:02:10	19 Sep 2024,11
4	Azilla		20	100%	22181	20	0	0	0	0	0	00:02:11	19 Sep 2024,11
5	Putri	N	20	100%	20481	20	0	0	0	0	0	00:02:12	19 Sep 2024,11
6	M.	Yusuf	20	100%	20881	20	0	0	0	0	0	00:02:22	19 Sep 2024,11
7	Arul	Nasrullah717	20	100%	18781	20	0	0	0	0	0	00:02:28	19 Sep 2024,11
8	aqeela	imyut	20	100%	19981	20	0	0	0	0	0	00:02:32	19 Sep 2024,11
9	AWALIA	SWATUN KHASANA	20	100%	19481	20	0	0	0	0	0	00:02:40	19 Sep 2024,11
10	Acil_rabi	0	20	100%	17381	20	0	0	0	0	0	00:03:01	19 Sep 2024,11
11	Raqilla		20	100%	18581	20	0	0	0	0	0	00:03:08	19 Sep 2024,11
12	Rafa	fasya	20	100%	19581	20	0	0	0	0	0	00:03:28	19 Sep 2024,11
13	henyurnaila		20	100%	20781	20	0	0	0	0	0	00:04:45	19 Sep 2024,11
14	Sofyan	sauri	20	95%	16182	19	0	0	1	0	0	00:02:42	19 Sep 2024,11
15	herpiana	kyutz	20	95%	20182	19	0	0	1	0	0	00:02:55	19 Sep 2024,11
16	Tsaniya		20	90%	15783	18	0	0	2	0	0	00:03:14	19 Sep 2024,11
17	Husnul		20	85%	15784	17	0	0	3	0	0	00:04:39	19 Sep 2024,11
18	KEVIN	ALVIANO	20	80%	11985	16	0	0	0	0	4	00:03:24	19 Sep 2024,11
19	Muhammad	I	20	75%	11586	15	0	0	2	0	3	00:02:47	19 Sep 2024,11
20	PUTRI	SHAFIRA	15	70%	12387	14	0	0	1	0	5	00:02:33	19 Sep 2024,11
22	Naufalgg		14	65%	11388	13	0	0	1	0	6	00:02:19	19 Sep 2024,11
23	M.	Naufal Fauzi	15	60%	10589	12	0	0	3	0	5	00:02:08	19 Sep 2024,11
24	Zakaria		14	60%	10789	12	0	0	2	0	6	00:03:42	19 Sep 2024,11
25	Ashatun	hasanah	12	55%	9190	11	0	0	1	0	8	00:02:25	19 Sep 2024,11
26	Siti	humaira azzahirah	10	45%	8792	9	0	0	1	0	10	00:01:06	19 Sep 2024,11
27	Ayu		8	35%	4794	7	0	0	1	0	12	00:01:47	19 Sep 2024,11
28	Rafa	fasya	2	10%	1599	2	0	0	0	0	18	00:00:21	19 Sep 2024,11
29	Reza	Maulana	0	0%	0	0	0	0	0	0	0	00:00:00	19 Sep 2024,11
30	Reza	Maulana	0	0%	0	0	0	0	0	0	0	00:00:00	19 Sep 2024,11
31	Reza	Maulana	0	0%	0	0	0	0	0	0	0	00:00:00	19 Sep 2024,11
32	Mahasiswaw		0	0%	0	0	0	0	0	0	0	00:00:00	19 Sep 2024,11
33	Acil_rabi	0	0	0%	0	0	0	0	0	0	0	00:00:00	19 Sep 2024,11
34	Sofyan	sauri	0	0%	0	0	0	0	0	0	0	00:00:00	19 Sep 2024,11



Hasil *Quizziz* menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi sudah dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan saat melakukan *pretest* menggunakan media pembelajaran *Quizziz* peserta didik mampu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan, namun sebagian ada yang masih tergolong rendah. Dapat diketahui bahwa hasil dari pengembangan media berbasis *Quizziz* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Hal

tersebut dapat dilihat dari nilai *pretest* yang diperoleh peserta didik pada pembelajaran fiqih materi tentang thaharah.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari tabel yang telah dilampirkan hasil *pretest* peserta didik. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak untuk digunakan. Hal ini didukung oleh rata-rata persentase kelayakan yang diberikan oleh validator ahli materi sebesar 64% dan validator ahli media sebesar 74%. Persentase ini berada pada rentang antara 61% hingga 80%, yang masuk dalam kategori "layak". Dengan demikian, berdasarkan hasil penilaian dari kedua validator, produk ini dinilai cukup memadai untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, baik dari segi isi materi maupun tampilan media yang digunakan. Dengan adanya perkembangan media membuat guru maupun peserta didik semakin membuat proses pembelajaran lebih mudah efektif dan interaktif. Sehingga dapat menciptakan juga pembelajaran yang tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Fadhilawati, D. (2021). Using Quizizz Application For Learning And Evaluating Grammar Material. *JOSAR: Journal of Students Academic Research*, 6(1), 65–73. <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/josar/article/view/1448/975>
- 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>
- Mauliddiyah, N. L. (2021). PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GAME QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Indonesia P-ISSN*, 2(6), 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/japendi.v2i06.189>
- MOHAMAD, A. M. (2020). Student As Teacher – Alternative Revision Method Via Quizizz App. *Malim: Jurnal Pengajian Umum Asia Tenggara (Sea Journal of General Studies)*, 21(1), 150–159. <https://doi.org/10.17576/malim-2020-2101-12>
- Munawir, A., & Hasbi, N. P. (2021). the Effect of Using Quizizz To Efl Students' Engagement and Learning Outcome. *English Review: Journal of English Education*, 10(1), 297–308. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i1.5412>
- Nisa, A. C. (2023). Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 310–317. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4459>
- 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. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>