

## **Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Singaraja**

Elsa Teresia Sitopu<sup>1</sup>, Sukadi<sup>2</sup>, I Wayan Budiarta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email: [elsa.teresia@undiksha.ac.id](mailto:elsa.teresia@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>; [sukadi.sukadi@undiksha.ac.id](mailto:sukadi.sukadi@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>;  
[wyn.budiarta@undiksha.ac.id](mailto:wyn.budiarta@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 4 Singaraja. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dalam setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang pada setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 66,67 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 66,67%. Selanjutnya, pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 81,45 dengan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 80,56%. Dengan demikian, terdapat peningkatan skor kemampuan siswa sebesar 13,89 poin dari siklus pertama ke siklus kedua dalam mata pelajaran pendidikan pancasila, dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar sebesar 13,89%. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar maupun aktifitas belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas, Quizizz.*

## ***Using Quizizz-Based Learning Media in Pancasila Education Subjects to Improve Learning Outcomes for Class X SMA Negeri Singaraja Students***

### **Abstract**

*This study aims to determine the use of Quizizz-based learning media in Pancasila Education subjects to improve the learning outcomes of class X students of SMA Negeri 4 Singaraja. This study is classroom action research conducted in two cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection, which in each cycle are carried out twice. In cycle I, the average score obtained by students reached 66.67 with a learning completion rate of 66.67%. Furthermore, in cycle II, the average score increased to 81.45 with a learning completion percentage reaching 80.56%. Thus, there was an increase in student ability scores of 13.89 points from the first cycle to the second cycle in Pancasila Education subjects, with an increase in the percentage of learning completion of 13.89%. This shows that the use of Quizizz as a learning medium can provide a significant contribution to improving student learning outcomes and learning activities.*

**Keywords:** *Learning Media, Pancasila, Classroom Action Research, Quizizz.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan. Fokus utama dari Pendidikan Pancasila adalah pengembangan individu yang beragam, mencakup aspek agama, sosial budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa yang tujuannya adalah untuk membentuk warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Visi dan tujuan Pendidikan Pancasila adalah mewujudkan kepribadian sivitas akademika yang bersumber pada nilai-nilai pancasila. Menghasilkan peserta didik yang beriman dan bermoral sesuai dengan cita-cita Pancasila juga merupakan tujuan Pendidikan Pancasila. Hal ini akan memungkinkan peserta didik untuk bertindak sebagai warga negara yang terlibat dan bertanggung jawab. Sesuai dengan cita-cita dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional di Indonesia, pendidikan pancasila berupaya untuk menjamin keterlibatan aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan politik melalui pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013, pasal (1), yang mengatur tentang standar pendidikan nasional, menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila harus membentuk peserta didik menjadi manusia yang cinta dan bangga terhadap negaranya yang mengenal Undang-Undang Dasar 1945, mewujudkan semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan yang berbakti kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, benalar kritis, dan kreatif. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di satuan pendidikan diaplikasikan melalui praktik belajar kewarganegaraan yang berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia (Yayat, 2023).

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2005:34), pendidikan pancasila bertujuan untuk membantu setiap warga negara Indonesia mencapai potensinya secara penuh dengan membekali mereka dengan pengetahuan, nilai, dan kemampuan yang mereka butuhkan untuk menjadi anggota masyarakat yang aktif dan terlibat di semua tingkatan. Oleh karena itu, jelaslah bahwa Pendidikan pancasila berupaya untuk menumbuhkan potensi setiap warga negara. Pendekatan yang inventif dan kreatif terhadap perencanaan pembelajaran sangat penting bagi guru yang ingin membantu siswa mereka mencapai tujuan Pendidikan Pancasila yang telah ditetapkan.

Pembelajaran pendidikan pancasila terkenal teoritis dan hanya mengandalkan ceramah dalam praktiknya. Lebih jauh, pendidik sering gagal melibatkan siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila karena mereka berfokus pada metode pengajaran yang monoton daripada media dan model pembelajaran yang paling efektif. Bahkan saat ini, beberapa siswa sering menganggap bahwa pendidikan pancasila adalah mata pelajaran yang tidak menarik dan tidak populer. Untuk memastikan bahwa pembelajaran pendidikan pancasila efektif dan tidak membuat siswa bosan atau frustrasi sangat penting untuk memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Dewi, *et.al.*, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di lapangan, ditemukan adanya permasalahan signifikan terkait dengan hasil belajar siswa, khususnya pada siswa kelas X-2 di SMA Negeri 4 Singaraja. Kelas ini terdiri dari 36 siswa dengan 19 siswa perempuan dan

17 siswa laki-laki. Dari hasil analisis nilai, terlihat jelas bahwa beberapa siswa masih menunjukkan prestasi yang berada di bawah standar Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan. Hal ini terbukti dari rendahnya nilai yang diperoleh oleh sejumlah besar siswa, di mana dari total 36 siswa, banyak yang secara siswa memperoleh nilai rendah. Mengingat situasi ini, penting bagi pendidik untuk mengambil langkah-langkah strategis guna meningkatkan kondisi pembelajaran di kelas agar siswa dapat mencapai target KKTP yang diharapkan. Permasalahan ini turut mengindikasikan bahwa hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di lembaga pendidikan terkait belum mencapai ekspektasi yang diharapkan. Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif agar hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat mengalami peningkatan yang signifikan.

Menurut Arsyad (2015: 10), media pembelajaran mencakup semua hal yang bisa digunakan selama proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran; 2) Media pembelajaran dapat memperjelas materi yang akan disampaikan; 3) Media pembelajaran dapat membuat metode pembelajaran lebih bervariasi; 4) Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran (Rusman, 2013: 172). Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam membantu guru menyampaikan materi, memfasilitasi pemahaman siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun sering kali terjadi penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan tujuan, karakteristik, atau kemampuan siswa. Hal ini tidak hanya mengurangi efektivitas pembelajaran, tetapi juga dapat menyebabkan kebingungan, kejenuhan atau kurangnya motivasi di kalangan siswa sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Dalam hal ini *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk menilai hasil belajar siswa. Dikembangkan selama revolusi industri keempat, *Quizizz* merupakan contoh media pembelajaran berbasis teknologi. Selama pembelajaran jarak jauh, perangkat lunak ini juga dapat berfungsi sebagai platform untuk belajar melalui permainan. Menurut Amornchewin, Elemen-elemen menarik yang ditawarkan oleh *Quizizz* menjadikannya sebagai media atau alat pembelajaran yang dapat menginspirasi anak-anak untuk belajar. Siapa pun yang memiliki koneksi internet dan perangkat seperti komputer, ponsel pintar, atau tablet dapat mengikuti kuis multipemain interaktif yang dibuat menggunakan *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* dikarakteristikan dengan elemen-elemen permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Selain itu, *Quizizz* memungkinkan siswa untuk bersaing dan memotivasinya belajar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Hal ini menimbulkan tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang efektif dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai model, metode, atau media pembelajaran yang menarik sehingga siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, proses pembelajaran pendidikan pancasila akan terasa lebih menyenangkan dan menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan permasalahan ini dalam bentuk penelitian dengan judul

“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 4 Singaraja”.

## METODE

Penelitian ini merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Rancangan penelitian ini menggunakan prosedur yang berbentuk siklus, di mana siklus tersebut tidak hanya dilaksanakan sekali melainkan dilakukan beberapa kali hingga mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Siklus dalam penelitian tindakan kelas dimulai dengan perencanaan tindakan (*planning*), diikuti oleh penerapan tindakan (*action*), observasi dan evaluasi terhadap proses serta hasil tindakan (*observation and evaluation*), serta dilanjutkan dengan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai tercapai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan oleh peneliti (Hopkins dalam Arikunto, 2006:1005).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Singaraja siswa kelas X-2 pada mata pelajaran PPKn yang berjumlah 36 siswa dengan 19 laki-laki dan 17 perempuan. Teknik dan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Tes digunakan untuk memperoleh tes hasil belajar siswa. Data tes yang diambil dari hasil tes pada setiap siklus yang dilaksanakan. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar pada saat proses pembelajaran dikelas. Kriteria dan indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan adalah rata-rata klasikal siswa minimal mencapai KKTP untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu  $\geq 73$  (Cukup), dan setidaknya 80% siswa memperoleh nilai  $\geq 73$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Siklus I*

Pada siklus ini dilakukan selama 2 pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit dalam setiap pertemuan. Pada tahapan pertama yaitu perenacaaan, kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dikelas sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan oleh guru sebelumnya. Peneliti dan guru juga menyiapkan cara penggunaan *quizizz* dan menyiapkan soal *Quizizz* untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan. pada pertemuan kedua akan diberikan kuis melalui aplikasi *Quizziz* yang terkait dengan materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.

Tabel 1. Hasil Pelaksanaan Siklus I

Keterangan	Nilai rata-rata siswa	Ketuntasan		Presentase Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	66,67	24	12	66,67%	33,34%

Dari data di atas (tabel 1), bahwa dapat dilihat siswa yang mencapai KKTP sebanyak 24 orang siswa dengan presentase 66,67% dan yang belum mencapai KKTP 12 orang siswa dengan persentase 33,34%. Setelah dilakukan analisis terhadap data pada siklus I, hasil belajar menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mulai memahami materi yang diajarkan dan menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, tingkat ketuntasan klasikal yang dicapai dalam siklus ini masih berada pada angka 66,67%,

sehingga belum memenuhi standar yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan siklus pembelajaran berikutnya untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan aktivitas belajar serta hasil belajar siswa dapat lebih dioptimalkan. Melalui pelaksanaan siklus lanjutan, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diberikan serta mampu mencapai tingkat ketuntasan yang sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh guru mata pelajaran.

Tahap selanjutnya adalah observasi, yang dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa sejak awal hingga akhir setiap pembelajaran dikelas. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan mencakup pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran serta aktivitas guru selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pada tahap ini dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap masih ditemukan kurangnya pemahaman siswa terhadap media pembelajaran, khususnya Quizziz, sehingga mereka kesulitan menjawab soal dalam batas waktu yang ditentukan. Guru dan peneliti masih harus membimbing siswa dalam penggunaannya. Selain itu, koneksi internet yang tidak stabil turut menghambat kelancaran pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, guru dan peneliti kemudian merancang strategi untuk diterapkan pada siklus II guna meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa secara lebih optimal. Langkah-langkah yang direncanakan mencakup upaya untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta memastikan mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, guru juga berupaya mengatasi kendala teknis, seperti gangguan sinyal, dengan mencari solusi yang memungkinkan siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan lancar. Guru juga berusaha memberikan motivasi serta penjelasan yang lebih sederhana dan mudah dipahami agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan demikian, diharapkan siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan berbagai tes yang diberikan, menjadi lebih aktif, teliti, serta mampu merespons soal dengan cepat dan tepat.

### *Siklus II*

Setelah melihat hasil belajar siswa pada siklus I, terlihat masih banyak nilai yang belum memenuhi KKTP yang telah ditetapkan dan kriteria ketuntasan klasikal masih belum tercapai. Untuk dapat mencapainya, peneliti melakukan tindakan berikutnya di siklus II. Untuk mengatasi kendala-kendala yang dialami oleh siswa dan untuk lebih meningkatkan aktifitas dan hasil belajar lebih baik dibanding pada siklus I. Pada tahap perencanaan pada pertemuan pertama akan membahas materi yang sudah disiapkan.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan, pada pertemuan kedua ini akan diberikan kuis melalui aplikasi Quizziz yang telah disiapkan oleh peneliti dan guru yang bersangkutan. Berikut merupakan data ketuntasan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Pelaksanaan Siklus II

Keterangan	Nilai rata-rata siswa	Ketuntasan		Presentase Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	81,45	29	7	80,56%	19,44%

Dari data di atas (tabel 2), bahwa dapat dilihat siswa yang mencapai KKTP sebanyak 29 orang siswa dengan persentase 80,56% dan yang belum mencapai KKTP 7 orang siswa dengan persentase 19,44%. Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. Pada saat siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 24 orang siswa dengan persentase 66,67% dengan rata-rata 66,67. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas menjadi 29 orang dengan persentase 80,56% dengan nilai rata-rata 81,45.

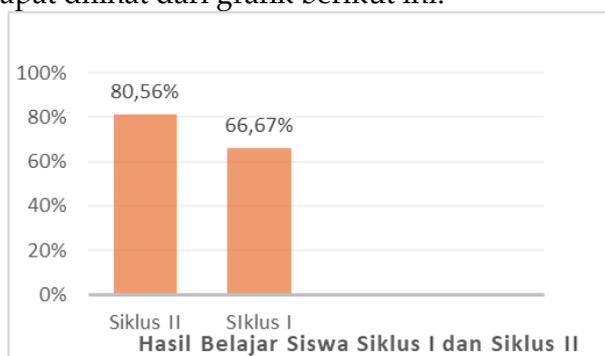
Tahap selanjutnya adalah observasi, yang dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa sejak awal hingga akhir setiap pembelajaran dikelas seperti pada siklus 1 Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar siswa. Mereka menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap penjelasan guru dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Antusiasme siswa semakin meningkat ketika guru mengadakan tes atau kuis yang disajikan melalui media berbantu *Quizziz*.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan siklus II, seluruh tindakan yang direncanakan telah berjalan dengan efektif. Siswa sudah terbiasa menggunakan aplikasi *Quizziz*, dan kendala yang muncul pada siklus I berhasil diminimalkan selama proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Tuntas	Presentase	Tidak Tuntas	Presentase
Siklus I	24	66,67%	12	33,34%
Siklus II	29	80,56%	7	19,44%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik berikut ini:



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. pada saat siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 24 orang (66,67%) dengan nilai rata-rata 66,67. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas

belajar menjadi 29 orang (80,56%) dengan nilai rata-rata 81.45. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 80%. Demikian juga pada siklus II aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar semakin meningkat dengan rata-rata siswa yang memperoleh tingkat keaktifan yaitu dengan predikat sangat baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis internet, yaitu Quizizz. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 66,67 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 66,67%. Selanjutnya, pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 81,45 dengan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 80,56%. Dengan demikian, terdapat peningkatan skor kemampuan siswa sebesar 13,89 poin dari siklus pertama ke siklus kedua dalam mata pelajaran pendidikan pancasila, dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar sebesar 13,89%. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memenuhi indikator yaitu 80% siswa mencapai KKTP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dalam proses pembelajaran, khususnya bagi guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila, disarankan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet, seperti Quizizz, sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. Z. & Rahayu, P. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X MIPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN. *Prosiding SEMDIKJJAR*.
- Dani, Dinda Setika. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet(Kahoot!) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Smk Swasta T. Amir Hamzah Indrapura*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Deden Dicky Dermawan, dkk. (2021). Penerapan Asesment Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Cirebon: CV. Zenius Publisher*
- Dewi, A. F., Sari, A. N., & Assingkily, M. S. (2024). The Use of Virtual Reality (VR) as a Learning Media to Improve the Virtual Tour Experience in the Sharia Tourism Study Programme. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 3(3), 530-538. <https://www.zia-research.com/index.php/cendekiawan/article/view/264>.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Generta, Aljanur. (2023). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai ALAT Evaluasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Batang Gansal Kabupaten Indragiru Hulu*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Gumanti, Aryani. (2021) *Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 3 Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di MI Muhammadiyah Kaweron*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

- Hafidzah, Fira. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Di Kelas 2 SD Muhammadiyah Sawangan*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hetina Ahmad, dkk. (2021). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Makassar: PT Nas Media Indonesia.
- Nanda, Indra. Et al. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Barat : Penerbit Adab
- Nuriyah, Maulidatun. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PPKN Kelas IX Di MTS Abul NW Desa Tegallingsah*. Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial. Universitas Pesisiran Ganesha.
- Pratama, Rafael. (2023). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Katolik Untuk Siswa Kelas V SDK Santa Clara Surabaya*. Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana.
- Purbayatri, Siswati. (2023). *Peningkatan Hasil belajar peserta didik melalui aplikasi Quizizz pada materi sistem dan dinamika demokrasi pancasila kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.
- Rahmi, Nur Aliyah. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK PGRI Pekan Baru*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rusdian, Maulina. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pekanbaru. Universitas Islam Riau.
- Ulfaria. (2021). *Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ips Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wigati, Sri. (2019). *Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Wijayanti, R., & Hermanto, D. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa*.
- Zamidar, Nur. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Banjar Aceh*. Fakultas Tarbiyah Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.