

Pemanfaatan Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Gorontalo

Moh. Febriyanto Nalole¹, Joni Apriyanto², Irvan Tasnur³

^{1,2,3} Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: antokelasc@gmail.com, joni.apriyanto@ung.ac.id*, irvantasnur@ung.ac.id*

Abstrak

Kajian tentang aplikasi Quizizz umumnya menempatkannya sebagai media penyampai materi dan berhenti pada pengukuran motivasi belajar, sehingga fungsinya sebagai instrumen evaluasi belum banyak ditelusuri secara utuh. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz, menganalisis implementasinya, dan mengkaji dampaknya terhadap motivasi belajar, pemahaman materi sejarah, serta hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Gorontalo. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi terhadap dua guru sejarah dan tiga belas siswa pada April sampai Juni 2026, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan tiga hal. Pertama, perencanaan dilakukan secara terencana melalui pencantuman Quizizz dalam modul ajar, penyusunan soal sesuai materi, dan pemeriksaan kesiapan perangkat serta jaringan siswa, namun ditemukan ketidakselarasan antara tujuan pembelajaran yang menekankan kemampuan analisis dengan soal yang dominan menguji penguasaan materi. Kedua, implementasi berlangsung interaktif melalui pembagian tautan lewat grup mata pelajaran, pendampingan guru selama pengerjaan, dan pemberian umpan balik setelah evaluasi, meskipun terkendala jaringan yang tidak stabil dan durasi pengerjaan soal yang singkat. Ketiga, dampak Quizizz berbeda gradasinya: paling kuat pada motivasi belajar, bersifat pendukung pada pemahaman materi, dan tidak merata pada hasil belajar.

Kata Kunci: Quizizz; Evaluasi Pembelajaran; Pembelajaran Sejarah; Motivasi Belajar; Media Digital

Abstract

Studies on Quizizz generally position it as a content delivery medium and stop at measuring learning motivation, leaving its function as an assessment instrument largely unexamined. This study aims to describe the planning of learning assessment using Quizizz, analyse its implementation, and examine its impact on students' learning motivation, comprehension of historical material, and learning outcomes at SMA Negeri 3 Gorontalo. A qualitative descriptive approach was employed. Data were collected through participant observation, interviews, and documentation involving two history teachers and thirteen students from April to June 2026, then analysed through data reduction, data display, and conclusion drawing, with data validity examined through source and technique triangulation. The findings indicate three points. First, assessment planning was systematically conducted by incorporating Quizizz into the teaching module, developing items aligned with the material, and verifying students' device and network readiness; however, a misalignment was found between learning objectives emphasising

analytical ability and test items predominantly measuring content mastery. Second, implementation proceeded interactively through link distribution via the subject group, teacher assistance during the activity, and post-assessment feedback, although it was constrained by unstable internet connectivity and short response time. Third, the impact of Quizizz varied in degree: strongest on learning motivation, supportive on material comprehension, and uneven on learning outcomes.

Keywords: Quizizz; Learning Assessment; History Learning; Learning Motivation; Digital Media.

PENDAHULUAN

Evaluasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran. (Rahmalia dan Sabila, 2024) menempatkan pembelajaran sebagai satu kesatuan proses yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, pemantauan, dan tindak lanjut untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kerangka tersebut, evaluasi bukan kegiatan terpisah yang hanya bertujuan memberi angka, melainkan mekanisme untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. (Ulmaelani dkk., 2023) menegaskan bahwa evaluasi mencakup pengukuran dan penilaian kesesuaian antara capaian peserta didik dengan tujuan pembelajaran, termasuk pada ranah kognitif yang lazim diukur pada akhir kegiatan belajar.

Persoalan muncul ketika evaluasi dijalankan dalam bentuk yang seragam dan berulang. (Solikah, 2020) mencatat bahwa pembelajaran yang tidak bervariasi cepat menimbulkan kejenuhan, dan kejenuhan tersebut berpengaruh terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Pada mata pelajaran sejarah persoalan ini terasa lebih tajam karena materi yang padat informasi dan kronologis kerap disampaikan serta diuji dengan cara yang sama dari waktu ke waktu.

Perkembangan media digital menawarkan jalan keluar. (Kuntari, 2023) menunjukkan bahwa telepon pintar berbasis Android merupakan perangkat yang paling mudah diakses siswa, sehingga membuka kemungkinan pemanfaatannya dalam kegiatan belajar. Salah satu aplikasi yang berkembang dalam konteks ini adalah Quizizz. (Sitorus dan Santoso, 2022) menjelaskan bahwa Quizizz memungkinkan guru memadukan pengajaran, diskusi, dan penilaian dalam satu platform yang dapat digunakan secara gratis. Karakteristiknya yang fleksibel, sebagaimana dicatat (Windartati 2023), memungkinkan kuis dijalankan tanpa terikat tempat karena siswa cukup memasukkan kode permainan untuk bergabung. Dari sisi guru, (Rahayu dkk, 2022) menyoroti kemudahan memantau perolehan skor melalui papan peringkat, sementara (Mukharomah, 2021) menekankan kecepatan perolehan hasil yang memungkinkan guru segera memberikan respons.

Sejumlah penelitian telah mengkaji pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran sejarah dan rumpun terkait (Rodiyah dkk, 2024) mengevaluasi penerapannya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. (Ellisya dkk., 2023) meneliti penggunaannya dalam evaluasi pembelajaran sejarah di SMA Negeri 9 Pontianak. (Rahayuningsih dkk., 2022) mengukur efektivitasnya pada pembelajaran sejarah kelas X SMK, sementara (Nurfadilah dkk., 2022) menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar sejarah di SMAN 10 Jakarta. (Tupen dkk., 2025) menelaah pengaruhnya terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa SMA Negeri 1 Nangapanda.

Kajian-kajian tersebut memberikan bukti konsisten bahwa Quizizz meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun sebagian besar memperlakukan Quizizz sebagai media pembelajaran secara umum, atau mengukur satu variabel dampak secara terpisah. Yang belum banyak ditelusuri adalah Quizizz sebagai instrumen evaluasi dalam rangkaianannya yang utuh: bagaimana guru merencanakan evaluasi berbasis aplikasi ini, bagaimana evaluasi berlangsung

di kelas beserta kendalanya, dan sejauh mana dampaknya dapat dipilah secara terpisah pada motivasi, pemahaman materi, dan hasil belajar. Pemilahan tersebut penting karena ketertarikan siswa pada sebuah aplikasi tidak dengan sendirinya berarti pemahaman materinya meningkat.

SMA Negeri 3 Gorontalo merupakan sekolah yang telah menggunakan Quizizz sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran sejarah. Guru menyusun soal sesuai materi yang telah diajarkan, siswa mengerjakannya melalui telepon genggam masing-masing, dan guru memantau hasil belajar secara langsung melalui fitur laporan aplikasi. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses perencanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz, menganalisis implementasinya, dan mengkaji dampaknya terhadap motivasi belajar, pemahaman materi sejarah, serta hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah memahami secara mendalam praktik pemanfaatan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran sejarah sebagaimana berlangsung dalam konteks nyata di kelas, bukan mengukur besaran pengaruh antarvariabel.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Gorontalo, Kelurahan Limba U Dua, Kecamatan Kota Selatan, Kota Gorontalo. Lokasi ini dipilih karena fasilitas pembelajaran di sekolah tersebut mendukung penggunaan media digital dan Quizizz telah diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Pengumpulan dan pengolahan data berlangsung dari April sampai Juni 2026, didahului observasi awal. Informan penelitian terdiri atas dua orang guru mata pelajaran sejarah dan tiga belas orang siswa yang mengikuti pembelajaran sejarah dengan evaluasi berbasis Quizizz.

Peneliti berperan sebagai instrumen utama sekaligus pengamat partisipan yang hadir dalam kegiatan pembelajaran tanpa memengaruhi jalannya proses. Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Observasi dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi untuk mencatat aktivitas guru dan siswa, pemanfaatan media, serta bentuk partisipasi yang muncul. Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk menggali pengalaman, persepsi, dan kendala selama penggunaan Quizizz. Dokumentasi mencakup modul ajar, soal-soal Quizizz yang digunakan guru, serta hasil penilaian siswa, dan dimanfaatkan untuk memeriksa kesesuaian antara apa yang direncanakan, apa yang dinyatakan informan, dan apa yang terjadi di kelas.

Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2022). Reduksi dilakukan dengan memilah data lapangan yang relevan dengan ketiga fokus penelitian, penyajian data disusun secara naratif menurut tema perencanaan, implementasi, dan dampak, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan bertahap dan diverifikasi melalui data lapangan berikutnya. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan keterangan antarguru serta antara guru dan siswa, dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil wawancara terhadap hasil observasi dan dokumen.

Hasil Dan Pembahasan

Perencanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz

Perencanaan evaluasi berbasis Quizizz bermula dari rencana pembelajaran yang dituangkan guru dalam modul ajar. Di dalamnya, kegiatan evaluasi dengan Quizizz ditempatkan pada bagian akhir pembelajaran. Seorang guru menjelaskan bahwa rangkaian pembelajaran diawali kegiatan interaktif, dilanjutkan penyelesaian masalah, dan ditutup dengan evaluasi melalui Quizizz berisi pertanyaan singkat yang berkaitan dengan materi atau tugas yang telah diselesaikan siswa (wawancara, 24 Mei 2026). Hasil dokumentasi memperkuat keterangan ini:

modul ajar yang disusun guru memang mencantumkan Quizizz sebagai bagian dari kegiatan evaluasi.

Penyusunan soal dilakukan sebelum evaluasi berlangsung. Guru menyatakan bahwa ia terlebih dahulu memahami karakteristik materi dan soal, merancang butir-butir sesuai materi yang akan disampaikan, menyusunnya dalam berkas pengolah kata, lalu mengimpornya ke Quizizz (wawancara, 24 Mei 2026). Penggunaan Quizizz berlangsung sekitar satu kali dalam sepekan, menyesuaikan kebutuhan pembelajaran dan materi yang sedang diajarkan.

Kesesuaian soal dengan materi kelas dikonfirmasi siswa, yang menyatakan bahwa materi kerajaan-kerajaan Indonesia yang dipelajari di kelas muncul kembali dalam soal Quizizz (wawancara, 29 April dan 7 Mei 2026). Namun analisis dokumen memperlihatkan gambaran yang lebih berlapis. Tujuan pembelajaran dalam modul ajar menekankan kemampuan menganalisis perkembangan kerajaan Hindu-Buddha beserta pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan soal yang digunakan lebih banyak berorientasi pada penguasaan materi. Kesesuaian antara soal dan materi telah tercapai, tetapi kesesuaian antara tingkat kemampuan yang diukur dan tujuan pembelajaran belum sepenuhnya terlihat.

Perencanaan juga mencakup kesiapan teknis. Sebelum evaluasi, guru memastikan siswa memiliki kuota data dan perangkat yang berfungsi baik. Lebih jauh, guru menanyakan lebih dulu kepada siswa apakah mereka mampu mengoperasikan Quizizz, memiliki akses untuk membukanya, dan dapat masuk menggunakan akun belajar yang dimiliki (wawancara, 24 Mei 2026). Adapun pertimbangan pemilihan media didasarkan pada karakteristik aplikasi. Guru menyatakan Quizizz dipilih karena memuat unsur permainan sehingga materi dapat dikemas dalam bentuk yang menarik dan siswa menjadi lebih aktif (wawancara, 21 Mei 2026). Dari pihak siswa, unsur yang paling menarik perhatian adalah sistem poin dan peringkat yang menampilkan posisi mereka sesuai kemampuan menjawab (wawancara, 29 April 2026).

Implementasi evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz

Implementasi dilaksanakan setelah materi pembelajaran selesai disampaikan, bukan pada setiap pertemuan. Guru menyatakan penggunaan Quizizz disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan materi yang diajarkan (wawancara, 24 Mei 2026), dan keterangan ini sejalan dengan pernyataan siswa bahwa Quizizz digunakan setiap kali satu materi selesai (wawancara, 27 dan 29 April 2026).

Secara teknis, guru membentuk grup mata pelajaran sejarah yang beranggotakan seluruh siswa. Tautan kuis dibagikan melalui grup tersebut, kemudian siswa mengaksesnya menggunakan telepon genggam masing-masing. Observasi menunjukkan guru berkeliling di dalam kelas selama pengerjaan untuk memastikan seluruh siswa berhasil masuk dan tidak mengalami kendala. Siswa juga memperoleh informasi sebelumnya melalui grup bahwa evaluasi akan dilaksanakan dan hasilnya akan diperhitungkan sebagai nilai ulangan (wawancara, 7 Mei 2026).

Suasana kelas selama evaluasi tercatat lebih aktif dibandingkan evaluasi konvensional. Siswa segera menyiapkan telepon genggam ketika kode dibagikan, memperhatikan soal pada layar masing-masing, dan menunjukkan ekspresi senang ketika memperoleh poin atau naik peringkat. Setelah evaluasi selesai, sebagian siswa berdiskusi mengenai soal yang dianggap sulit.

Pelaksanaan evaluasi menghadapi kendala yang konsisten muncul baik dalam keterangan guru maupun siswa. Guru menyebut jaringan internet sebagai kendala utama, disusul masalah pada perangkat siswa dan keterbatasan siswa yang tidak memiliki telepon genggam (wawancara, 21 dan 24 Mei 2026). Kendala lain adalah siswa yang belum mampu mengoperasikan aplikasi dan siswa yang lupa kata sandi. Dari pihak siswa, kendala yang dilaporkan meliputi aplikasi yang keluar sendiri ketika jaringan melemah, kesalahan menekan pilihan jawaban yang langsung terkirim tanpa dapat diulang, serta durasi pengerjaan yang

hanya tiga puluh detik untuk satu soal (wawancara, 7 Mei 2026). Observasi mencatat sebagian siswa tampak panik ketika waktu pengerjaan hampir habis. Terhadap kendala tersebut guru memberikan pendampingan, membantu siswa yang keluar dari aplikasi agar dapat kembali masuk serta memberikan motivasi kepada siswa yang mengalami kesulitan (wawancara, 21 Mei 2026).

Implementasi tidak berhenti pada pengerjaan soal. Guru memberikan umpan balik melalui lembar hasil evaluasi yang dicetak dan melalui kegiatan tanya jawab bersama siswa (wawancara, 21 dan 24 Mei 2026). Siswa mengonfirmasi bahwa guru menjelaskan ulang soal-soal yang dianggap sulit dan menanyakan alasan di balik jawaban yang keliru sebelum memberikan penjelasan kembali (wawancara, 7 dan 12 Mei 2026).

Dampak penggunaan Quizizz

a) Motivasi belajar.

Dampak pada aspek ini paling menonjol di antara ketiganya. Guru menggambarkan siswa menjadi sangat bersemangat selama evaluasi, antara lain karena fitur penyesuaian karakter yang memungkinkan mereka mengubah warna, bentuk wajah, dan rambut avatar sambil menunggu teman bergabung, serta karena indikator waktu yang mendorong mereka menyelesaikan soal lebih cepat (wawancara, 24 Mei 2026). Guru lain menyatakan siswa lebih menyukai evaluasi dengan Quizizz dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan, khususnya pada pelajaran sejarah yang bagi sebagian siswa mudah menimbulkan kantuk (wawancara, 21 Mei 2026).

Dari pihak siswa, sistem peringkat menjadi pemicu utama. Seorang siswa menyatakan dirinya menjadi lebih aktif karena adanya papan peringkat yang membuatnya merasa bersaing (wawancara, 7 Mei 2026), sementara siswa lain menilai persaingan tersebut berlangsung sehat (wawancara, 12 Mei 2026). Dampak motivasional juga terlihat setelah evaluasi: seorang siswa menyatakan menjadi lebih bersemangat mempelajari kembali soal-soal yang belum dipahaminya (wawancara, 29 April 2026), dan siswa lain mencatat bahwa Quizizz membuat siswa yang semula kurang menyukai sejarah menjadi lebih tertarik pada materinya (wawancara, 12 Mei 2026).

b) Pemahaman materi sejarah.

Menurut guru, terdapat perbedaan yang terlihat antara pemahaman siswa ketika menggunakan Quizizz dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah (wawancara, 21 Mei 2026). Guru lain menyatakan Quizizz efektif ketika diintegrasikan dengan media visual yang disampaikan lebih dulu, sehingga siswa lebih mudah memahami materi ketika Quizizz digunakan sebagai bahan evaluasi (wawancara, 24 Mei 2026). Siswa melaporkan manfaat serupa: mereka mengetahui materi yang sebelumnya tidak diketahui melalui soal-soal yang muncul, dan menilai penyajian materi dalam bentuk soal yang ringkas membuat materi panjang lebih mudah dipahami dibandingkan membaca buku cetak dari awal hingga akhir (wawancara, 29 April dan 12 Mei 2026).

Hasil observasi memberikan koreksi terhadap gambaran tersebut. Pemahaman siswa terhadap materi sejarah lebih banyak terbentuk melalui penjelasan guru yang disampaikan sebelum evaluasi, sementara Quizizz berperan sebagai sarana mengulang dan menguji kembali materi tersebut. Hal ini diperkuat pola yang terlihat setelah evaluasi: ketika menemukan jawaban yang salah, siswa kembali bertanya kepada guru dan guru menjelaskan ulang materi yang bersangkutan (wawancara, 29 April dan 7 Mei 2026).

c) Hasil belajar.

Guru menyatakan bahwa pada satu atau dua kali penggunaan awal hasil belajar siswa masih tergolong menengah karena siswa berada pada tahap penyesuaian, tetapi setelah beberapa kali penggunaan hasilnya menjadi lebih maksimal (wawancara, 24 Mei 2026). Guru lain membandingkan penyampaian materi proklamasi dengan metode biasa dan dengan

Quizizz, dan menilai siswa lebih cepat memahami materi pada cara yang kedua (wawancara, 21 Mei 2026).

Sebagian siswa mengonfirmasi peningkatan tersebut. Seorang siswa menyatakan nilainya menjadi lebih tinggi karena materi lebih mudah dipahami dan diingat (wawancara, 29 April 2026), siswa lain menyebut nilai hariannya menjadi lebih stabil, dan siswa lain lagi menyatakan sebagian soal Quizizz muncul kembali dalam ulangan sehingga ia lebih mudah menjawabnya (wawancara, 7 Mei 2026). Seorang siswa memberikan alasan berbeda, yaitu bahwa Quizizz menguji kemampuan yang sebenarnya karena tidak memungkinkan penggunaan bantuan kecerdasan buatan sebagaimana pada tugas biasa (wawancara, 12 Mei 2026).

Meskipun demikian, dokumentasi terhadap data penilaian menunjukkan tidak semua siswa memperoleh nilai yang baik setelah menggunakan Quizizz, dan seorang siswa menyatakan penggunaannya tidak terlalu berpengaruh baginya (wawancara, 29 April 2026). Dampak Quizizz terhadap hasil belajar dengan demikian tidak merata dan masih dipengaruhi kemampuan awal, motivasi, serta kesiapan masing-masing siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perencanaan evaluasi pembelajaran sejarah menggunakan Quizizz di SMA Negeri 3 Gorontalo telah dilakukan secara terencana. Guru mencantumkan Quizizz dalam modul ajar sebagai kegiatan evaluasi di akhir pembelajaran, menyusun soal sesuai materi yang diajarkan, serta memastikan kesiapan perangkat, kuota data, dan akses siswa sebelum evaluasi dilaksanakan. Meskipun demikian, soal yang digunakan masih dominan menguji penguasaan materi, sedangkan tujuan pembelajaran dalam modul ajar menekankan kemampuan menganalisis, sehingga kesesuaian antara tingkat kemampuan yang diukur dan tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Implementasi evaluasi berlangsung interaktif dan lebih aktif dibandingkan evaluasi konvensional. Tautan kuis dibagikan melalui grup mata pelajaran, guru mendampingi siswa selama pengerjaan, dan umpan balik diberikan setelah evaluasi melalui lembar hasil serta kegiatan tanya jawab. Pelaksanaannya masih terkendala jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat dan kemampuan mengoperasikan aplikasi, serta durasi pengerjaan yang singkat sehingga sebagian siswa tampak panik. Dampak penggunaan Quizizz memiliki gradasi yang berbeda pada setiap aspek. Dampak paling kuat terlihat pada motivasi belajar, terutama karena unsur permainan, sistem poin, dan papan peringkat. Pada pemahaman materi, Quizizz bersifat mendukung karena pemahaman siswa lebih banyak terbentuk melalui penjelasan guru sebelum evaluasi, sementara Quizizz berfungsi sebagai sarana mengulang dan menguji kembali materi. Pada hasil belajar, dampaknya tidak merata karena masih dipengaruhi kemampuan awal, motivasi, dan kesiapan masing-masing siswa. Dengan demikian, Quizizz layak dimanfaatkan sebagai alat evaluasi pembelajaran sejarah, tetapi efektivitasnya bergantung pada keselarasan soal dengan tujuan pembelajaran, kesiapan teknis, dan peran guru dalam memberikan penjelasan serta umpan balik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 3 Gorontalo yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru mata pelajaran sejarah dan siswa yang bersedia menjadi informan serta meluangkan waktu selama proses observasi dan wawancara. Penulis turut berterima kasih kepada dosen pembimbing dan Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang diberikan, serta kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penelitian dan penulisan artikel ini.

REFERENCE

- Ellisya, Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran sejarah kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 212–224.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2(2), 90–94.
- Mukharomah. (2021). [Lengkapi data referensi]
- Nurfadilah, S., Fakhruddin, M., & Ibrahim, N. (2022). Media Quizizz dan pengaruhnya terhadap hasil belajar sejarah di SMAN 10 Jakarta. *Journal of Indonesian History and Education*, 2(3), 364–374.
- Rahayu, A., Adam, A., & Nasir. (2022). Efektivitas penggunaan media Quizizz pada mata pelajaran sejarah kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 132–140.
- Rahayuningsih, P., dkk. (2022). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Education*, 1(1), 1–11.
- Rahmalia, S. M., & Sabila, N. D. (2024). Perencanaan pembelajaran: Pengertian, fungsi dan tujuan. *Jurnal Karimah Tauhid*, 3(5), 6014–6023.
- Rodiyah, S. K., Putri, S. A. D., & Jannah, R. (2024). Evaluasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Tarbiyatuna*, 5(2), 16–32.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 7(3), 1–8.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tupen, H. E. B., Wao, E. A., Sara, A. N., & Naki, M. S. (2025). Pengaruh media Quizizz terhadap peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa SMA Negeri 1 Nangapanda. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 223–231.
- Ulmaelani, L., Kusmayadi, Y., & Ratih, D. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual YouTube Quizizz dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 2 Banjar. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 685–692.
- Windartati, S. E. (2023). Memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. *Jurnal Primary*, 2(1), 26.