

STUDI KASUS PENGGUNAAN QUIZIZZ TERHADAP MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SDN SANTAKA

Ari Sujarwadi¹, Rico Mulyawan², Rizki Ramdani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Email : arisujarwadi@upi.edu¹, ricomulyawan57@upi.edu²
, rizkiramdani@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan platform Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Santaka. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dengan melibatkan siswa dan guru sebagai subjek penelitian. Fokus utama adalah untuk mengevaluasi efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, pemahaman materi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis hasil evaluasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan pemahaman materi IPAS. Selain itu, aplikasi ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Quizizz, pembelajaran IPAS, motivasi belajar, teknologi pendidikan.

Abstract

This research aims to analyze the use of the Quizizz platform as a learning medium in science subjects in class V at SDN Santaka. This research uses a case study approach involving students and teachers as research subjects. The main focus is to evaluate the effectiveness of Quizizz in increasing student learning motivation, understanding of the material, and active involvement in the learning process. Data was collected through observation, interviews, and analysis of student evaluation results. The research results show that the use of Quizizz has a positive impact on increasing students' learning motivation and understanding of science material. Apart from that, this application is also able to create an interactive and fun learning atmosphere. Thus, Quizizz can be an innovative alternative learning media to support the learning process in elementary schools.

Keywords: Quizizz, science learning, learning motivation, educational technology.

A. PENDAHULUAN

Dalam penerapan kurikulum Merdeka Belajar, mata pelajaran IPA berubah menjadi IPAS, yang merupakan gabungan IPA dan IPS. Mata pelajaran IPAS juga penting dalam kurikulum mandiri. pendidikan, karena mata pelajaran IPAS mempelajari alam semesta dan isinya, yang dikembangkan oleh para ahli melalui proses ilmiah. Oleh karena itu, mata pelajaran IPAS diajarkan kepada siswa sejak sekolah dasar. Siswa diharapkan dapat menggunakan pengetahuan yang mereka pelajari dalam kehidupan nyata (Rosiyani et al., 2024). Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, dan kemampuan untuk meneliti. mengembangkan pemahaman tentang konsep dan pengetahuan ilmiah, serta pemahaman tentang diri dan lingkungan. Tujuan dari penggabungan ilmu pengetahuan alam (*natural sciences*) dan ilmu pengetahuan sosial (*social sciences*) ke dalam kurikulum belajar merdeka adalah untuk menciptakan pendidikan yang lebih kontekstual, luas, dan berbasis disiplin.

Menurut Listiana et al. (2024), masalah dalam pembelajaran IPAS, yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

(IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), seringkali melibatkan konsep-konsep kompleks yang sulit dipahami siswa ketika metode digunakan. pengajaran konvensional. Tanpa visualisasi yang tepat, konsep abstrak dan proses yang tidak terlihat seringkali sulit dipahami. Pembelajaran IPAS saat ini menghadapi masalah karena banyak guru terus menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang membuat kelas menjadi kaku, monoton, dan tidak menyenangkan. Tidak ada tindakan rasional atau afektif yang ditunjukkan oleh murid-murid yang belajar IPA. metode pembelajaran konvensional berdampak pada kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPAS yang masih rendah. Guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang sehat dan inovatif, yang memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka sebagai subjek proses belajar dan bukan hanya sebagai objek pembelajaran.

Dalam hal ini, ada banyak media pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar dengan lebih mudah. Salah satunya adalah aplikasi quizizz, yang merupakan alat pembelajaran online yang dilengkapi dengan permainan kuis. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mengalihkan perhatian siswa dari pelajaran. Quizizz adalah platform berbasis kuis yang dikemas dalam bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Solikah, 2020).

Namun, seperti yang dinyatakan oleh Kurniawan & Huda (2020), Quizizz adalah platform digital yang membuat penggunaan terasa menyenangkan, yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah mempelajari dan memahami apa yang dipelajari. Seperti yang dijelaskan sebelumnya quizizz adalah aplikasi kuis yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Untuk menggunakan quizizz, ikuti langkah-langkah berikut: pertama, buka menu browser; kedua, ketik www.quizizz.com dan klik "sign in". Setelah masuk, klik "create new account" di bagian atas menu sebelah kiri. 4) Setelah itu, akan terlihat tulisan "Let's create a quiz", kemudian tuliskan nama dan bahasa Anda, lalu tekan "next" hingga terlihat tulisan "create a new question". 5) Selanjutnya, tuliskan pertanyaan dalam kolom "Write your question here", kemudian masukkan pilihan jawaban, ceklis jawaban yang benar, kemudian tekan "save" untuk menyimpan pertanyaan. 6) Setelah menulis kuis, tekan "finish quiz", dan Anda akan dapat mengatur kuis. 7) Kemudian akan ada dua opsi: "tugas rumah" dan "main di sini". 8) Kemudian akan terlihat kode yang dapat digunakan siswa untuk menyelesaikan kuis.

Dalam proses penggunaannya quizizz mempunyai kekurangan serta kelebihan tersendiri. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Amanah et al. (2020), aplikasi Quizizz diidentifikasi memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang

memengaruhi penggunaannya. Aplikasi Quizizz menawarkan berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran, baik sebagai media pembelajaran maupun alat evaluasi. Dengan fitur-fitur inovatifnya, aplikasi Quizizz berkontribusi dalam menciptakan metode evaluasi yang lebih menarik serta pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Aplikasi Quizizz menawarkan beragam fitur menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana pemberian tugas atau pekerjaan rumah. Selain membantu siswa menyelesaikan tugas, aplikasi ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang ringan berkat tampilan yang segar dan penuh elemen menyenangkan. Sebagai bentuk permainan edukatif, Quizizz menghadirkan unsur kreativitas, inovasi, petualangan, dan hiburan, yang pada akhirnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, aplikasi ini berperan dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara lebih konkret dan merata. Penggunaannya pun sangat praktis, di mana setiap kuis interaktif dapat mencakup 4-5 pilihan jawaban, dilengkapi dengan opsi penambahan gambar atau pengaturan yang dapat disesuaikan. Setelah selesai, kuis dapat dibagikan kepada siswa melalui kode unik berisi 6 digit. Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, tanpa mengurangi esensi dari proses belajar itu sendiri. Bahkan, pendekatan ini mampu mendorong

keterlibatan aktif siswa sejak awal pembelajaran (Noor, 2020).

Pemanfaatan aplikasi Quizizz dianggap sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu mengutamakan kreativitas, manajemen waktu, dan evaluasi mandiri siswa. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, pendidikan di Indonesia dapat lebih optimal dalam melaksanakan evaluasi, karena fitur-fitur dalam Quizizz memungkinkan guru untuk melakukan penilaian yang lebih akurat. Namun, efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran juga bergantung pada kemampuan guru untuk memahami kebutuhan, kekurangan, dan perbedaan individu siswa. Selain itu, guru sebaiknya tidak hanya bergantung pada Quizizz, tetapi juga memanfaatkan aplikasi lain yang mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, pemerataan pendidikan tetap dapat terwujud, terlepas dari kondisi apapun. Aplikasi Quizizz telah membuktikan dirinya sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung proses pendidikan modern. Dengan berbagai kelebihan yang ditawarkannya, seperti kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta fitur interaktif yang memotivasi siswa, Quizizz berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi dari proses pembelajaran itu sendiri. Keunggulannya tidak hanya terletak pada kemampuannya sebagai media

pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang dapat memberikan data statistik dan gambaran kinerja siswa secara menyeluruh, sehingga memudahkan guru dalam menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Lebih dari itu, Quizizz memberikan warna baru dalam metode evaluasi guru, menggabungkan unsur kreativitas, inovasi, petualangan, dan kesenangan, yang mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif dan fleksibel, misalnya dalam pemberian tugas atau pekerjaan rumah, sekaligus memastikan keterlibatan aktif siswa sejak awal pembelajaran. Namun demikian, untuk mengoptimalkan manfaat Quizizz, guru juga perlu memperhatikan kebutuhan dan perbedaan individu siswa, serta kekurangan yang mungkin ada. Pemanfaatan aplikasi ini tidak seharusnya menjadi satu-satunya pendekatan, melainkan perlu dikombinasikan dengan media atau metode lain yang mendukung proses belajar-mengajar. Dengan memberdayakan teknologi secara bijaksana dan beragam, tujuan pendidikan yang merata dan berkualitas dapat tercapai, memungkinkan setiap siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna di berbagai kondisi dan situasi. Secara keseluruhan, aplikasi Quizizz menjadi salah satu contoh bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam sistem pendidikan

untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mata pelajaran IPA di kelas V SDN Santaka. Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai pengalaman siswa dan guru dalam memanfaatkan platform Quizizz. Studi kasus merupakan penyelidikan empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata (Yin, 2009 dalam Nur'aini, 2020). Menurut Yin (2009) dalam Nur'aini (2020), metode penelitian studi kasus merupakan strategi yang cocok digunakan dalam penelitian, dimana pertanyaan utama penelitian digunakan sebagai bagaimana atau mengapa, dan peneliti mempunyai pemahaman terhadap peristiwa yang diteliti untuk mengendalikannya. Fokus penelitian pada fenomena kontemporer untuk menelusuri fenomena kontemporer. Dalam metode studi kasus, peneliti fokus pada desain dan pelaksanaan penelitian. Penelitian dilakukan dengan wawancara kepada guru.

Penelitian dilakukan di SDN Santaka dengan melibatkan siswa kelas V dan guru IPA sebagai subjek penelitian. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, dengan mempertimbangkan

keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup subjek yang terbatas pada satu sekolah, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas. Namun, temuan ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas.

C. HASIL PEMBAHASAN

SD Negeri Santaka merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di Dusun Santaka, Desa Mangunarga, Kecamatan Cimanggung, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, dengan kode pos 45364. Sekolah ini memiliki status sebagai sekolah dasar negeri yang menyediakan pendidikan dasar untuk masyarakat setempat. Berdasarkan data akreditasi tahun 2017, SD Negeri Santaka memperoleh peringkat B, yang menunjukkan kualitas pendidikan yang baik. SD ini dipimpin oleh Kepala Sekolah Mimin Rusmiati dan didukung oleh 13 tenaga pengajar yang profesional. Saat ini, SD Negeri Santaka memiliki 321 siswa yang terdiri dari 168 siswa laki-laki dan 153 siswa perempuan.

SD Negeri Santaka terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan melibatkan berbagai program literasi dan pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa sarana dan prasarana penunjang pembelajaran seperti ruang kelas, fasilitas literasi, dan alat bantu

belajar multimedia tersedia untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Selain itu, sekolah juga aktif dalam kegiatan perpustakaan keliling yang diinisiasi oleh Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang, yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa. Dengan komitmen untuk menciptakan generasi penerus yang cerdas dan berakarakter, SD Negeri Santaka terus berinovasi dalam menyediakan pendidikan yang berkualitas, relevan, dan menyenangkan bagi para siswa.

D. Hasil Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran IPA

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN Santaka, penggunaan Quizizz menunjukkan beberapa dampak positif terhadap pembelajaran IPA. Quizizz digunakan secara luas mulai dari kelas III hingga kelas V. Platform ini disukai karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur kompetisi seperti *leaderboard*, serta mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

1. Motivasi dan Minat Belajar

Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah dan ulangan berbasis kertas, penggunaan Quizizz menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa termotivasi untuk

menjawab soal dengan benar karena adanya unsur kompetisi dan tampilan visual yang interaktif. Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa merasa antusias dalam mengikuti kuis karena tampilan visual yang menarik, fitur gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan batas waktu, serta format soal yang bervariasi. Hal ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat di antara siswa. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk belajar agar mendapatkan nilai tinggi di kuis Quizizz.

2. Pemanfaatan Materi

Pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi memberikan dampak positif pada pemahaman materi. Siswa dapat mengulangi kuis secara mandiri, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk memperbaiki kesalahan dan memperdalam pemahaman konsep yang sebelumnya kurang dikuasai. Hasil analisis nilai menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa setelah menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional seperti ulangan tulis.

3. Keterlibatan Aktif Siswa

Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Melalui fitur *real-time feedback*, siswa dapat langsung

mengetahui hasil jawaban mereka, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih fokus selama sesi pembelajaran yang menggunakan Quizizz dibandingkan dengan sesi pembelajaran tanpa teknologi.

4. Tanggapan Guru

Guru menyambut baik penggunaan Quizizz sebagai bagian dari metode pembelajaran. Guru merasa terbantu dalam mempersiapkan dan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Selain itu, data analisis hasil kuis yang disediakan oleh platform membantu guru dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa secara lebih terperinci. Namun, terdapat tantangan teknis, seperti kebutuhan akan perangkat dan koneksi internet yang stabil.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan setelah penggunaan Quizizz. Hal ini terjadi karena siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami materi karena soalnya dilengkapi dengan gambar dan media interaktif lainnya. Misalnya, pada kelas I, siswa dengan antusias menggunakan Quizizz untuk menjawab pertanyaan sederhana terkait simbol Pancasila.

6. Efektivitas Pembelajaran

Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, Quizizz lebih efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Guru menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi ini membantu siswa lebih fokus dan tertarik pada materi yang diajarkan. Selain itu, teknologi memungkinkan guru untuk mempersiapkan materi secara lebih kreatif.

7. Hambatan dalam Penggunaan

Meskipun memiliki banyak manfaat, implementasi Quizizz di SDN Santaka juga menghadapi beberapa kendala. Masalah utama adalah jaringan internet yang tidak merata di seluruh ruang kelas, serta keterbatasan perangkat digital seperti proyektor dan tablet. Selain itu, pemadaman listrik menjadi hambatan teknis yang cukup signifikan, terutama karena perangkat yang digunakan sangat bergantung pada koneksi internet dan daya listrik. Beberapa siswa mengalami kendala teknis seperti kurangnya perangkat pribadi atau koneksi internet yang tidak stabil. Sebagai solusi, guru menyediakan perangkat cadangan dan menggunakan jaringan internet sekolah. Selain itu, pengelolaan waktu juga menjadi perhatian agar pembelajaran tetap berjalan sesuai jadwal.

KESIMPULAN

Penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN Santaka terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, melalui fitur kompetisi dan visualisasi interaktif, Quizizz menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi, lebih aktif dalam pembelajaran, serta lebih termotivasi untuk belajar. Namun, implementasi quizizz juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur digital, jaringan internet yang tidak merata, dan ketergantungan pada ketersediaan listrik. Untuk mengoptimalkan manfaat penggunaan Quizizz, diperlukan perbaikan infrastruktur teknologi di sekolah, seperti pengadaan perangkat digital tambahan dan stabilisasi jaringan internet. Integrasi teknologi seperti Quizizz menjadi langkah penting dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dan menarik, mendukung keberhasilan implementasi kurikulum Merdeka Belajar, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan era digital. Secara keseluruhan, Quizizz memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPA di kelas V SDN Santaka. Dengan memperhatikan kendala teknis dan pengelolaan waktu, platform ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Untuk mengatasi kendala ini, disarankan adanya

peningkatan infrastruktur digital di sekolah, seperti penyediaan jaringan internet yang lebih stabil dan proyektor permanen di setiap kelas. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat dimaksimalkan dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, 17(1), 117–132.

Andini, N., Assholehah, A. S., Nisa, C., & Arifiana, F. S. (2025). Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Fitur Mode Kertas Sebagai Media Asesmen Formatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS SD. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 373-383.

<https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.715>

Dewi Nur'aini, R. (2020). Penerapan metode studi kasus Yin dalam penelitian arsitektur dan perilaku. *Jurnal Teknik Sipil dan Arsitektur*, 16(1), 92-104, <https://doi.org/10.21831/inersia.v16i1.31319>

Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas v sd. *E-Journal.Hikmahuniversity.Ac.Id*, 03(01), 37–41. <http://e->

journal.hikmahuniversity.ac.id/index.php/jp/article/view/317

Listiana, M., Herlinawati, M., & Supyadi, M. R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animasi dan Simulasi Interaktif Pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(1), 29-35, ISSN 2541-6855, STKIP Muhammadiyah Kuningan,

<https://doi.org/10.33222/jlp.v9i1.3547>

Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di sdn bojong 04. *Nusantara*, 3(2), 150-165.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1250>

MILFIN, D. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023).

<https://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/115404>

Noor, S. Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi

Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6.1 (2020): 1-7.

Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10, ISSN 3030-9158, Indonesian Journal Publisher, <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>

SILMI, S. F. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Kemala Bhayangkari Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS). <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/72417>

Solikah, 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 pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap moT. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.