

Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Kayong Utara

Siti Nur Azizah^{1*}, Muhammad Husni²

^{1,2} Universitas Al-Qolam Malang

*Corresponding e-mail: nouraizza@gmail.com

ABSTRACT

This mentoring activity aims to increase students' learning motivation through the use of the Quizizz digital platform, specifically in the subject of Akidah Akhlak. In this era of rapid technological development, the integration of interactive learning media is crucial in attracting students' interest and increasing learning effectiveness. The method used in this PKM is intensive training and direct assistance to Akidah Akhlak teachers at MTs Negeri 2 Kayong Utara, focusing on the use of Quizizz features in designing quizzes and engaging learning activities. This activity was carried out on November 17-21, 2025. The results of this activity showed a significant increase in student engagement during the learning process, which was reflected in their enthusiasm and active participation in answering questions and discussions. Teachers also reported that Quizizz helped them create a more dynamic and interactive learning environment, as well as simplify the process of evaluating students' understanding of Akidah Akhlak material. Thus, this PKM proves that the appropriate use of technology can provide great benefits for students and teachers in improving the quality of Akidah Akhlak learning in this digital era.

Keywords: Aqidah Akhlak Learning; Quizizz Platform; Increasing Motivation

ABSTRAK

Kegiatan pendampingan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan platform digital Quizizz, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Di era perkembangan teknologi yang pesat, integrasi media pembelajaran interaktif menjadi krusial dalam menarik minat siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah pelatihan intensif dan pendampingan langsung kepada guru-guru Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Kayong Utara, dengan fokus pada pemanfaatan fitur-fitur Quizizz dalam merancang kuis dan aktivitas pembelajaran yang menarik. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 17-21 November 2025. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, yang tercermin dari antusiasme dan partisipasi aktif mereka dalam menjawab soal dan berdiskusi. Guru-guru juga melaporkan bahwa Quizizz membantu mereka dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif, serta mempermudah proses evaluasi pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak. Dengan demikian, PKM ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi yang tepat dapat memberikan manfaat yang besar

bagi siswa dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak di era digital ini.

Kata Kunci: Pembelajaran Akidah Akhlak; Platform Quizizz; Peningkatan Motivasi

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah secara signifikan mengubah tatanan pendidikan. Pengintegrasian teknologi dalam kegiatan pembelajaran saat ini bukanlah sekadar opsi, melainkan menjadi suatu keharusan untuk menciptakan lingkungan belajar yang sesuai, menarik, dan efisien bagi siswa. Di era digital saat ini, diharapkan siswa tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, tetapi juga mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang menawarkan potensi besar dalam mewujudkan hal ini adalah Quizizz, sebuah aplikasi kuis interaktif yang memungkinkan guru untuk merancang pengalaman belajar yang menyenangkan dan personalisasi.

Dalam dunia pendidikan saat ini menghadapi tantangan dalam menjaga motivasi belajar siswa terutama di tengah distaraksi digital yang semakin kompleks. Metode pembelajaran tradisional dianggap kurang menarik dan tidak selaras dengan minat siswa. Namun, tantangan ini juga membuka peluang untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi online yang memiliki fitur game, kuis, survey, dan diskusi (Sondang, dkk.2022). Quizizz sebagai salah satu contoh aplikasi pembelajaran berbasis game, menawarkan solusi yang menarik untuk mengatasi isu masalah motivasi belajar. Untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Sattar & Amin, 2021).

Pembelajaran dengan menggunakan media teknologi informasi tetap membutuhkan peran guru sebagai fasilitator agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam belajar. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya (Ahsana, 2024). Media pembelajaran akan mempengaruhi variasi mengajar di dalam kelas dan tentunya diharapkan dapat meningkatkan prestasi peserta didik Media pembelajaran merupakan salah satu alat penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran memudahkan guru membantu materi serta factor penentu keberhasilan dalam memudahkan siswa untuk memahami materi. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan fitur analisis yang disediakan oleh Quizizz untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan (Indahyanti et al., 2025).

Melalui pendampingan ini, besar harapan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terjadi peningkatan signifikan dalam kualitas

proses pembelajaran di MTs Negeri 2 Kayong Utara sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan berorientasi pada siswa.

SASARAN

Sasaran Utama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs negeri 2 kayong Utara, Jl. Arif Rahman Hakim No.007 RT 12 Desa Banyu Abang, Kecamatan Teluk Batang. Sasaran kegiatan ini dioperasionalkan ke dalam tiga indikator primer: minat dan antusiasme, keterlibatan aktif, serta afeksi positif terhadap pembelajaran.

1. Minat dan Antusiasme (Tujuan: Stimulasi Ketertarikan Awal terhadap Pembelajaran)

Minat dan antusiasme merupakan fondasi esensial dalam proses pembelajaran. Siswa dengan tingkat minat dan antusiasme tinggi cenderung lebih termotivasi, partisipatif, dan berpotensi meraih capaian yang lebih baik. Sasaran ini berorientasi pada stimulasi ketertarikan awal siswa terhadap pembelajaran melalui pemanfaatan Quizizz.

2. Keterlibatan Aktif (Tujuan: Mempertahankan dan Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran)

Keterlibatan aktif merupakan faktor krusial untuk memastikan keberlanjutan motivasi dan keterlibatan siswa. Sasaran ini berfokus pada mempertahankan dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui pemanfaatan Quizizz.

3. Afeksi Positif (Tujuan: Menciptakan Pengalaman Belajar yang Menyenangkan dan Membangun Kepercayaan Diri Siswa)

Afeksi positif terhadap pembelajaran berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik dan mendorong keberlanjutan pembelajaran. Sasaran ini berorientasi pada penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan dan konstruksi kepercayaan diri siswa melalui pemanfaatan Quizizz.

TUJUAN KEGIATAN

Tujuan utama dari aktivitas PKM ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Negeri 2 kayong Utara melalui implementasi platform pembelajaran berbasis gamifikasi, Quizizz. Tujuan ini dijabarkan lebih lanjut ke dalam tiga tujuan spesifik: (1) penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan, (2) peningkatan relevansi materi pembelajaran, dan (3) fasilitasi kontrol dan otonomi siswa.

1. Menciptakan Pengalaman Belajar yang Menyenangkan (Tujuan: Memfasilitasi Afeksi Positif dan Ketertarikan dalam Pembelajaran)

Pengalaman belajar yang menyenangkan berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik dan mendorong keberlanjutan pembelajaran. Tujuan ini berorientasi pada penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pemanfaatan Quizizz.

2. Meningkatkan Relevansi Materi Pembelajaran (Tujuan: Memfasilitasi Pemahaman Manfaat dan Aplikasi Materi dalam Konteks Kehidupan Siswa)

Relevansi materi pembelajaran merupakan faktor krusial yang memengaruhi motivasi siswa. Siswa cenderung lebih termotivasi jika

memahami relasi materi dengan kehidupan sehari-hari dan minat mereka.

3. Memfasilitasi Kontrol dan Otonomi Siswa (Tujuan: Memberdayakan Siswa dalam Pengaturan Pembelajaran Mandiri)

Kontrol dan otonomi dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik dan mendorong tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran.

TAHAPAN KEGIATAN

Kegiatan pendampingan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Mts Negeri 2 Kayong Utara dilakukan melalui beberapa tahap yang sistematis. Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa terkait. Penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses belajar mengajar.

Melakukan penelitian awal terhadap siswa untuk memahami sejauh mana mereka menguasai teknologi dan apa yang dibutuhkan oleh siswa serta guru di MTs Negeri 2 Kayong Utara. Kemudian, lakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan pengajar mata pelajaran untuk menentukan waktu pelaksanaan kegiatan dan sarana yang diperlukan. Memberikan dukungan secara mendalam kepada guru pengajar di kelas

Sebelum kegiatan pendampingan dimulai, penulis melakukan penelitian awal kepada siswa untuk memahami sejauh mana siswa menguasai teknologi serta kebutuhan bagi siswa dan guru di MTs Negeri 2 Kayong Utara. Dilanjutkan berkolaborasi dengan pihak Madrasah dan guru untuk menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan serta fasilitas yang dibutuhkan.

Memberikan pendampingan intensif kepada guru mata pelajaran dikelas. memberikan contoh praktik mengajar menggunakan Quizizz serta membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi tersebut. Kemudian mengadakan sesi pengenalan aplikasi Quizizz kepada siswa, menjelaskan fitur-fitur utama, dan cara penggunaannya.

METODE

Metode yang digunakan bertujuan untuk mencapai efektivitas transfer pengetahuan dan kemampuan praktik, dengan fokus keterlibatan aktif peserta.

1. Pelatihan (Training) : memberikan pelatihan intensif kepada guru tentang cara menggunakan Quizizz, membuat kuis yang menarik, dan mengelola kelas secara efektif dengan Quizizz.
2. Pendampingan (Mentoring) : mendampingi guru secara individual atau kelompok dalam merancang dan mengimplementasikan kuis Quizizz di kelas Mereka.
3. Observasi (Observation) : mengamati proses pembelajaran di kelas untuk melihat bagaimana Quizizz digunakan dan bagaimana siswa merespons. Fokus utama pendampingan ini adalah memberdayakan guru dan memfasilitasi siswa agar adapat memanfaatkan Quizizz secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Koordinasi Awal dengan Kepala Madrasah

Pada tahap awal kegiatan Pendampingan Kepada Masyarakat (PKM), penulis melakukan koordinasi dengan Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kayong Utara untuk membahas rencana pelaksanaan kegiatan. Pertemuan ini bertujuan untuk mendapatkan dukungan penuh dari pihak madrasah dan kebutuhan yang diperlukan untuk kelancaran program.



Gambar 1. koordinasi dengan kepala madrasah

B. Proses Pendampingan dengan Guru Mata Pelajaran

Setelah menerima izin pihak madrasah, langkah berikutnya adalah melakukan sosialisasi dan pendampingan kepada guru mata pelajaran dan siswa. Pendampingan dilaksanakan melalui beberapa sesi pertemuan yang melibatkan guru Akidah Akhlak. Tujuan dari sosialisasi ini untuk menjelaskan keuntungan penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Pada pertemuan pertama penulis mengenalkan aplikasi Quizizz kepada guru mata Pelajaran Akidah akhlak yakni Ibu Sarinawati, S.Pd.I.



Gambar 2. Pendampingan dan pelatihan guru mata pelajaran Akidah Akhlak

C. Tahap Pendampingan dan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz

Pada Tahap selanjutnya siswa akan diajarkan cara membuat akun dan memilih tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Memberikan latihan terstruktur menggunakan Quizizz, di mana siswa akan

dibimbing untuk menyelesaikan latihan-latihan harian yang disediakan oleh aplikasi Quizizz.



Gambar 3. Arahan kepada siswa dalam pembuatan akun dan pengenalan fitur

Siswa di berikan latihan yang terstruktur menggunakan Quizizz yang mengharuskan mereka menyelesaikan latihan yang disediakan oleh platform tersebut. Penulis dan guru memantau dan memberikan bimbingan selama kegiatan ini berlangsung. Setiap sesi latihan, dilengkapi dengan aktivitas interaktif seperti kuis dan permainan yang berbasis aplikasi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.



Gambar 4. Pendampingan dan bimbingan kepada siswa

Selama tahap pendampingan, evaluasi secara berkala rutin dilakukan untuk menilai perkembangan siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Penilaian ini dilakukan melalui tes kemampuan Akidah Akhlak sebelum dan sesudah menggunakan Quizizz. Hasil evaluasi tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan baik dari guru maupun siswa dalam pemanfaatan teknologi, terutama Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

PEMBAHASAN

A. Capaian Kegiatan

Selama pelaksanaan pemanfaatan aplikasi Quizizz mendapat respon yang positif, penulis dapat menyimpulkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi minat belajar siswa sangat berpengaruh positif. Di dalam pelaksanaan pembelajaran, media mempunyai arti penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Aplikasi Quizizz menjadi teknologi informasi yang berkembang dan telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi tidak hanya memudahkan proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian materi. (Bakri & Satria, 2025).

Penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz berdampak positif bagi guru dan siswa. Guru dimudahkan dengan bantuan penggunaan Quizizz dari banyaknya materi yang sudah ada dalam aplikasi tersebut, dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Bagi siswa, dalam Quizizz terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat sehingga dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. (Hidayati, 2021) Dengan penggunaan media, proses belajar mengajar diharapkan akan semakin bermanfaat. Dalam pemilihan media pembelajaran akan disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta kemampuan para siswa dalam belajar mengajar.

B. Tanggapan Peserta Persepsi dan Pengalaman dalam implementasi quizizz

Secara umum guru dan siswa memberikan tanggapan positif terhadap implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang menunjukkan platform ini mudah untuk dipelajari dan digunakan, meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Para guru merasakan kemudahan dalam menggunakan platform Quizizz dan mengintegrasikannya kedalam rencana pembelajaran, yang memungkinkan para guru untuk dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif dan menarik. Guru juga mengamati adanya peningkatan dan partisipasi siswa dalam menggunakan Quizizz ketika pembelajaran dikelas. Di sisi lain, siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih terstimulasi dan bersemangat belajar saat Quizizz diterapkan, dan mereka menilai platform ini lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

C. Penilaian Keberhasilan Kegiatan : Analisis Indikator Motivasi Belajar

Analisis kualitatif terhadap indikator motivasi belajar menunjukkan yang adanya peningkatan yang signifikan dalam beberapa aspek penting. Pertama, peningkatan minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran Quizizz. Kedua, keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar

meningkat, ditandai dengan partisipasi yang lebih tinggi dalam kegiatan diskusi kelas dan tanggung jawab yang lebih besar dalam menyelesaikan sebuah tugas. Ketiga, perasaan positif siswa terhadap pembelajaran juga meningkat, terungkap melalui pernyataan-pernyataan positif yang mereka berikan tentang pengalaman belajar mereka dengan Quizizz.

D. Evaluasi kegiatan

Evaluasi kegiatan yang dilakukan mengidentifikasi beberapa kekuatan dan kelemahan dalam pelaksanaan PKM ini. Salah satu kekuatan utama adalah penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Platform ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, pelatihan yang memadai bagi guru juga menjadi faktor pendukung yang penting, karena memberikan mereka bekal yang cukup untuk mengintegrasikan Quizizz ke dalam pembelajaran mereka.

E. Rekomendasi

Beberapa rekomendasi terarah dan spesifik dapat meningkatkan efektivitas implementasi Quizizz

1. Pelatihan Lanjutan yang terfokus : memberikan pelatihan lanjutan kepada guru tentang fitur-fitur Quizizz yang lebih canggih, seperti analisis data, personalisasi pembelajaran, dan integrasi dengan platform pembelajaran lainnya.
2. Pengembangan materi pembelajaran yang Adaptif: mengembangkan materi pembelajaran yang adaptif, yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan, gaya belajar dan minat siswa
3. Penggunaan Quizizz yang fleksibel dan inklusif: menggunakan Quizizz dengan mempertimbangkan faktor psikologis dan sosial siswa

F. Faktor pendukung dan penghambat

Keberhasilan dalam mengimplementasikan Quizizz dalam kegiatan PKM ini di pengaruhi oleh beberapa faktor pendukung dan penghambat yang berkaitan dengan konteks implementasi. Faktor pendukung diantaranya : dukungan penuh dari pihak madrasah, antusiasme siswa, dan kemudahan akses ke aplikasi Quizizz. Dukungan dari pihak madrasah sangat dibutuhkan untuk menyediakan sumber daya dan fasilitas yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan. Selain itu antusiasme siswa menjadi faktor pendorong yang besar, karena jika siswa dalam kegiatan pembelajaran termotivasi, mereka akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kemudahan akses terhadap aplikasi Quizizz memungkinkan guru dan siswa untuk menggunakan platform ini dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat yang harus ditangani. Keterbatasan waktu dalam pelaksanaan PKM menjadi hambatan dalam mengimplementasikan semua materi dan aktivitas yang telah direncanakan. Keterbatasan sumber daya, seperti koneksi internet yang kurang stabil, juga menghambat kelancaran berlangsungnya kegiatan. Selain itu, perbedaan tingkat kemampuan dan minat siswa terhadap teknologi juga

menjadi tantangan dalam memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di MTs Negeri 2 Kayong Utara telah membuktikan bahwa platform Quizizz memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi. Para siswa sangat antusias dan memberikan respon yang positif serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai macam fitur pada Aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan. Penggunaan Quizizz membutuhkan jaringan internet yang baik, maka penelitian ini tidak disarankan bagi sekolah/peserta didik yang berada di daerah pelosok. kecuali memang sudah tersedia jaringan wifi (internet) yang cukup baik dan stabil

B. Saran

Untuk keberlanjutan dan peningkatan dampak, disarankan beberapa tindak lanjut yang spesifik. Pertama, mengadakan pelatihan lanjutan bagi guru Akidah Akhlak yang berfokus pada pemanfaatan fitur-fitur canggih Quizizz, seperti analisis data untuk mengidentifikasi area materi yang sulit dipahami siswa. Kedua, mengembangkan materi pembelajaran Akidah Akhlak yang adaptif dan interaktif, dengan memanfaatkan fitur-fitur Quizizz seperti video, gambar, dan soal-soal yang bervariasi. Ketiga, menjalin kerjasama dengan pihak terkait untuk meningkatkan akses internet yang merata bagi seluruh siswa, khususnya bagi siswa yang kurang mampu. Keempat, menggunakan Quizizz secara fleksibel dan inklusif, dengan mempertimbangkan gaya belajar dan kebutuhan siswa yang beragam, serta memberikan dukungan tambahan bagi siswa yang mengalami kesulitan. Kelima, melakukan evaluasi berkelanjutan dan berbasis data terhadap efektivitas implementasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Sekolah lain yang ingin mengadopsi model ini dapat menyesuaikan dengan konteks dan kebutuhan masing-masing, serta menjalin kerjasama dengan pihak terkait untuk mendapatkan dukungan yang diperlukan.



Gambar 5. Foto bersama kepala madrasah (penyerahan Laporan hasil PKM)

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsana, J. (2024). *Pendampingan Pembuatan Kuis Digital Berbasis Aplikasi Quizizz Bagi Guru SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar*. 2(2), 51–57. <https://doi.org/10.59395/ahsana.v2i2.345>
- Bakri, U., & Satria, O. (2025). *INGGRIS DI SMA ISLAM ARAHAMNIYAH DESA MUJUR KECAMATAN PRAYA TIMUR Assistance in the Utilization of Information Technology with the Quizizz Application in English Language Learning at Arahamniyah Islamic High School , Mujur Village , Praya Timur District*. 3, 12–20. <https://www.jurnal.zarilgapari.org/index.php/Al-Tafani/article/view/178/234>
- Hidayati, I. D. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa*. 4(2), 251–257.
- Indahyanti, R., Adawiah, M., Dita, C. A., Booy, T., Fadhillah, A., & Artikel, I. (2025). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 14 Maros*. 2, 105–113.
- Sattar, M., & Amin, F. H. (2021). *©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Penggunaan Aplikasi*. 3(3), 95–102. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116/96>
- Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). *PENGUNAAN APLIKASI QUIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN*. 7(1), 24–36. <https://journal.mediazayna.org/index.php/literaabdi/article/view/97/43>