

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta di Tengah Pandemi

Syafira Budiarti¹⁾, Siti Nur Rohmah²⁾

¹Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, ¹Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Key Words:

Aplikasi Quizizz, Media Pembelajaran, Pembelajaran daring.

Abstrak: Pandemi Covid-19 ini mengharuskan pemerintah mengambil kebijakan untuk belajar dari rumah di berbagai tingkat pendidikan. Kebijakan ini disertai dengan adanya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau Pembelajaran *Online* (daring). Untuk dapat mempermudah pembelajaran online (daring) diperlukan media yang dapat menunjang pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran Quizizz, dengan menggunakan Aplikasi Quizizz dapat menedukasi siswa agar dapat belajar dengan inovatif sehingga akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan atau *library reseach*, yaitu membaca, menelaah, dan mengkaji buku-buku maupun tulisan-tulisan yang berkaitan dengan pembahasan dan sebagai sampel kelas yaitu kelas XII PSPT (Produksi dan Siaran Program Televisi) SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Berdasarkan penelitian yang dapat dicapai dalam Aplikasi Quizizz adalah sebagai media pembelajaran, yakni: 1) Perhatian siswa dalam menggunakan handphone atau HP dalam proses pembelajaran berlangsung dan supaya tidak bosan; 2) Pemahaman siswa dapat memahami soal secara kelompok; 3) Keaktifan, baik bertanya mengenai materi atau mengevaluasi dan mencatat materi yang diberikan; 4) ketelitian siswa dalam mengerjakan soal dan manajemen waktu; 5) Ketenagan siswa dalam mengerjakan soal atau kuis secara kelompok. Dengan demikian daat disimpulkan bahwa medua Aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran daring pada saat ini.

How to Cite: Budiarti, Syafira., Rohmah S. N. (2021).Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada SMK di Tengah Pandemi sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan suatu pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ini dapat diukur berdasarkan ketercapaian kompetensi yang telah didapat sejak awal kegiatan pembelajaran. Sehingga semua pihak dapat berpartisipasi aktif dalam proses pebelajaran yaitu antara siswa dan guru yang telah memberikan pembelajaran. Oleh karena itu kedua belah pihak perlu bekerja sama guna mendukung ketercapaian kompetensi siswa yang telah ditetapkan secara meyakinkan untuk dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang diperlukan langkah-langkah supaya tujuan yang ditetapkan dapat tercapai.

Untuk dapat mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, sering adanya perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat sehingga dapat memudahkan setiap orang dapat mengakses informasi termasuk siswa SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, sehingga dapat mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang berbasis digital sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Irawan dkk, 2019). Media pembelajaran diperlukan guru untuk dapat menjadikan penyampaian materi dapat tersampaikan oleh siswa.

Perubahan pola pembelajaran pada masa pandemi menuntup guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran dari rumah atau pembelajaran dalam jaringan (daring). Hal tersebut menjadikan pemerintah mengeluarkan kebijakan yaitu Permendikbud Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. Pada kebijakan ini Kemendikbud dapat menyesuaikan kebijakan pendidikan, serta menyediakan inisiatif dan solusi di masa pandemi covid-19. Pada bulan Maret 2020 terdapat pembatalan ujian nasional, ujian sekolah tidak perlu mengukur ketuntasan kurikulum, sekolah yang belum melaksanakan ujian dapat menggunakan nilai semester akhir untuk dapat menentukan kelulusan siswa.

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran yang berbasis e-learning. E-learning sendiri merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana dan siswa dalam mempermudah pembelajaran. Salah satu jenis e-learning yang ada di Indonesia adalah Quizizz. Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis *multiplayer*. Quizizz ini dapat diakses melalui website serta dapat digunakan siswa untuk bermain sambil belajar, ataupun digunakan untuk penugasan siswa di rumah. Hasil penugasan ini dapat digunakan untuk penilaian siswa yang diambil oleh guru sebagai nilai ulangan harian atau quiz. Di aplikasi ini sudah banyak koleksi quiz, sehingga siswa dengan mudahnya mengaksesnya. Quizizz ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif karena siswa dapat mengerjakan quiz bersama teman sehingga dapat diketahui ranking dalam menjawab quiz.

Banyak media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran. Yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yaitu menggunakan Aplikasi Quizizz. Media pembelajaran tersebut berupa permainan sambil belajar. Aplikasi Quizizz ini mudah diakses melalui handphone atau HP maupun laptop dengan syarat tersambung dengan jaringan internet.

Berbagai macam kajian yang terkait dengan pemanfaatan Aplikasi Quizizz, dapat menunjukkan manfaat yang didapat, yaitu dapat menggambarkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa dan keahlian. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz adalah salah satu upaya yang dapat dikoordinir permasalahan media pembelajaran yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran yang berbasis teknologi informatika dan komputer. Model pembelajaran berbasis teknologi dapat distrategikan secara naratif yang bersifat prespektif, sehingga dapat menghasilkan rumusan pemecahan masalah melalui pemanfaatan Aplikasi Quizizz terutama pada siswa SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Untuk menciptakan atmosfer bagi pembelajaran yang lebih hidup supaya siswa tidak bosan dalam mengerjakan soal latihan maupun sedang pembelajaran. Permainan Quizizz dapat membantu siswa dalam motivasi belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018:43), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen verbal dan visual siswa.

METODE

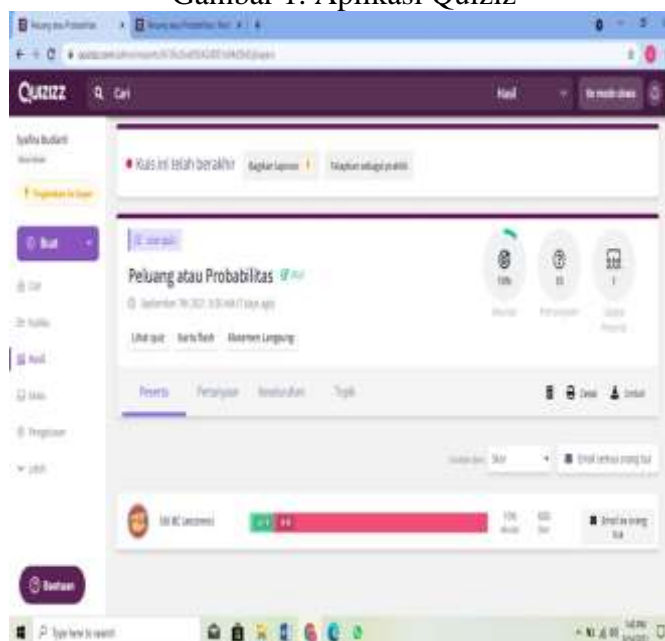
Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif (mendeskripsikan) bagaimana integrasi Pembelajaran Dalam Jaringan (daring) yang dapat dianalisis melalui literatur kepustakaan yang dapat mendukung. Pendekatan ini menggunakan metode kualitatif dengan data deskriptif yaitu data yang dikumpulkan dengan menggunakan tulisan. Pembahasan masalah artikel ini dengan penulisan menggunakan jenis penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi dari sumber pustaka, seperti: artikel, buku, jurnal, dokumen, dan sumber pustaka yang lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan kepada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pembelajaran menggunakan Aplikasi Quizizz dapat berjalan dengan cukup baik, dan terdapat interaksi yang cukup baik antara siswa dan guru.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar merupakan hasil yang dapat dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor yang telah diberikan tes hasil akhir belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang dapat mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Berikut adalah salah satu hasil dari Aplikasi Quizizz:

Gambar 1. Aplikasi Quizizz



Keaktifan siswa dapat dilihat dari banyaknya siswa yang bertanya saat kegiatan pembelajaran berlangsung melalui pembelajaran sinkron yang dilakukan menggunakan google meet.

Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran

Salah satu kebijakan yang tertuang dalam propernas tahun 1999-2004 adalah peningkatan mutu pendidikan nasional. Berdasarkan tinjauan dari mutu pendidikan dari segi proses dan hasil mutu pendidikan dapat dideteksi dengan ciri-ciri sebagai berikut: kompetensi yang relevan, fleksibel, efisien, kredibilitas dan berdaya hasil. Menurut Mujamik mutu pendidikan adalah “kemampuan lembaga pendidikan dalam mendayagunakan sumber-sumber pendidikan untuk dapat meningkatkan kemampuan belajar seoptmal mungkin bagi siswa”.

Hal ini sejalan dengan UU No. 2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang dapat memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan dapat menyediakan sarana belajar bagi siswa untuk mendukung akan adanya pelaksanaan pendidikan. Menyadari hal ini maka kemampuan untuk dapat mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di seluruh Indonesia dan guru harus memiliki kemampuan yang kreatif dan inovatif guna mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan juga mudah dipahami.

Mengingat pada masa transisi pandemi saat ini yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sehingga, teknologi memiliki peran yang sangat penting terhadap keberlangsungan proses belajar mengajar selama masa pandemi seperti sekarang ini. Media pembelajaran yang tepat sebagai penunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran kepada sasaran pembelajara. Hal ini diatur oleh guru dapat menilai dan menimbang perkembangan hasil belajar siswa.

Pada siswa SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, strategi yang digunakan yaitu strategi pembelajaran ceramah akan tetapi dengan penyampaian materi secara langsung seolah-olah guru hanya memberikan ceramah. Kondisi ditengah pandemi saat ini, tak ayal menjadikan siswa SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta justru cenderung stress dan emosi sehingga tidak bisa dipungkiri lagi bila materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dengan baik oleh siswa.

Semakin cepatnya arus globalisasi sehingga dapat memunculkan perkembangan teknologi yang semakin berkembang cepat, yang akhirnya lahir Aplikasi Quizizz yaitu sebagai media pembelajaran dan sebagai penunjang keberlangsungan kegiatan belajar dimasa pandemi saat ini. Aplikasi quizizz ini bersifat online sehingga siswa dapat mengerjakan menggunakan handphone ataupun komputer/laptop dan dapat diakses dengan mudah menggunakan internet yang memadai.

Pengembangan media pembelajaran Quizizz ini dilakukan secara berkesinambungan, supaya menjadikan Quizizz menjadi aplikasi yang komperatif sebagai media pembelajaran ditengah masa pandemi covid-19. Pemanfaatan media pembelajaran ini tidak lepas begitu saja dari pola-pola pembelajaran. Pola-pola pembelajaran yang diorganisasikan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. Pada dasarnya terdapat 4 pola pembelajaran yang sudah ditetapkan di Indonesia: 1) Pola Tradisional, yakni hubungan antara guru kepada siswa secara langsung; 2) Pola Guru dengan media; 3) Pola pembelajaran bermedia; 4) Pola pembelajaran dengan medianya saja.

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk ke dalam kategori nomor 3, dimana menempatkan media pembelajaran sebagai komponen yang dibuat dan diberdayakan melalui Aplikasi Quizizz yaitu metode multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah dimanfaatkan untuk media pembelajaran, Aplikasi Quizizz ini merupakan bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh terdapat data dan perhitungan statistik siswa. Sehingga akan menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan dan dapat memberikan warna baru terhadap evaluasi guru dan pola pembelajaran sehingga dapat menyenangkan bagi siswa.

Didalam Aplikasi Quizizz ini terdapat berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan menjadi salah satu sarana guru dalam memberikan tugas, pekerjaan rumah ulangan harian ataupun quiz. Disamping untuk mengerjakan tugas, siswa juga dapat merasakan pembelajaran yang tidak begitu berat untuk memikirkan jawabannya, karena dalam Aplikasi Quizizz ini memiliki tampilan yang segar dan menyenangkan karena banyak hal-hal baru dalam mengerjakan quiz. Sebuah permainan yang tidak akan lepas dari unsur kreatif, petualangan, inovatif, dan menyenangkan dan dapat menumbuhkan motivasi belajar kepada siswa sehingga siswa lebih giat dalam mengerjakan soal yang diberikan melalui Aplikasi Quizizz.

Penggunaan Aplikasi Quizizz sangatlah mudah. Quiz interaktif ini memiliki 4 sampai 5 jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan dengan gambar supaya lebih menarik. Bila quiz sudah jadi, maka dapat dibagikan kepada siswa menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Aplikasi Quizizz dapat juga digunakan untuk strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipan siswa secara aktif dari awal pembelajara hingga selesai pembelajaran. (Noor, 2020).

Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz sangat mudah membuatnya yaitu dengan menyiapkan terlebih dahulu materi yang akan disampaikan kepada siswa kemudian bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatifnya pada Aplikasi Quizizz. Setelah menyusun materi masukkan kedalam pertanyaan dengan seluruh materi yang akan disisipkan, kemudian membuka dan masuk pada Aplikasi Quizizz, lalu buka webnya melalui www.Quizizz.com. Aplikasi Quizizz ini dapat di instal melalui playstore atau bisa gratis.

Bagi yang belum memiliki akun di Aplikasi Quizizz maka diharuskan mendaftar terlebih dahulu, dan kemudian akan mendapatkan akun supaya dapat mudah untuk mengakses Aplikasi Quizizz. Cara untuk mendapatkan akun di Aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut: klik tulisan *sign up* yang tertera pada Aplikasi Quizizz, kemudian lengkapi keperluan biodata secara singkat agar menandakan bahwa akun tersebut milik anda. Jika sudah terdaftar akun tersebut maka bisa digunakan secara bijak dalam mengakses di Aplikasi Quizizz, kemudian klik tulisan *log in* didalam Aplikasi Quizizz dengan mengisikan ketentuan akun yaitu dengan mengisikan email dan password yang akan digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya.

Ketika sudah masuk kedalam web di Aplikasi Quizizz dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari Aplikasi Quizizz. Sehingga kita dihadapkan dengan pematangan pada *library*, yang mana terdapat koleksi media quiz yang telah disimpan oleh pembuat quiz sebelum-sebelumnya. Selain itu kita juga bisa memilih quiz yang tersedia di Aplikasi Quizizz. Akan tetapi, untuk dapat meningkatkan kreativitas dalam soal quiz tersebut hanya pemilik akun yang dapat mengubahnya menjadi lebih kreatif, kemudian quiz ini dapat di kreasikan diri sendiri dengan mengklik tulisan *create my quiz*. Berikut ini cara ringkas untuk pembuatan akun dan cara pengoperasian Aplikasi Quizizz:

1. Buka web Quizizz
2. Bila belum memiliki akun, klik *sign up*
3. Isi data untuk ketentuan pendaftaran akun
4. Masuk ke Aplikasi Quizizz, klik *log in*
5. Isi dengan email dan *password* yang sudah dibuat ketika mendaftar akun
6. Tentukan model quiz yang akan dibuat dengan mengklik *create my quiz*

Variasi media pembelajaran melalui Aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan dan dioperasikan sebagaimana mestinya, dan dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikan ditengah pandemi saat ini. Adapun pengoperasian Aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut:

1. Masuk ke www.quizizz.com lalu sign up
2. Untuk dapat memudahkan, anda bisa memakai akun Google anda
3. Pilih peran anda, apakah anda sebagai guru, siswa, orang tua dan lain sebagainya
4. Lengkapi data diri anda
5. Isikan info quiz anda
6. Lengkapi modul-modul seperti pertanyaan, pilihan jawaban, dan jawaban yang menurut anda benar
7. Question preview” yang akan menampilkan soal yang anda buat. Tambahkan pertanyaan baru kemudian klik finished bila sudah selesai
8. Tahap akhir, pilih Grade atau tingkatan, subject atau mata pelajaran lalu klik finish and create quiz
9. Tampilkan quiz anda secara langsung atau untuk PR
10. Setting quiz anda, lalu klik proses
11. Minta siswa anda untuk membuka join.quizizz.com lalu bagikan kode ke siswa. Selain itu anda bisa membagikan melalui Google Classroom atau gmeet

Sekian cara pengoperasian Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran untuk siswa SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran pada SMK Ditengah Pandemi

Sebelum memahami pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran secara mendalam, terdapat beberapa kelebihan yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran pada SMK yaitu:

1. Bagi guru/pendidik dapat mudah membuat quiz/soal didalam Aplikasi Quizizz.
2. Siswa dapat menjawab soal atau quiz dengan benar dan jawaban benar itu akan muncul point yang terdapat dalam satu soal serta mendapatkan rangking atau peringkat dalam menjawab soal/quiz di Aplikasi Quizizz.
3. Jika siswa menjawab soal/quiz salah, maka tidak akan muncul jawaban dan akan di koreksi secara mandiri oleh siswa.
4. Ketika telah selesai mengerjakan soal/quiz maka pada sesi terakhir atau penutup akan ada *review question* untuk memcermati kembali jawaban dipilih supaya jawaban tersebut benar dan tida salah.
5. Saat mengerjakan quiz soal setiap siswa berbeda karena sudah diacak secara otomatis supaya tidak ada yang mencontek atau menimalisir kecurangan dalam mengerjakan soal/quiz.

Jika terdapat kelebihan dalam Aplikasi Quizizz maka terdapat kekurangan dalam Aplikasi Quizizz.

Kekurangan dari Aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut:

1. Jaringan internet kadang-kadang bermasalah
2. Saat mengerjakan soal/quiz siswa dapat membuka laman baru sehingga siswa dapat masuk dengan mudah untuk mencari jawaban yang paling tepat
3. Permasalahan dengan waktu yang sudah disediakan, siswa mulanya mendapat peringkat atas, dan kemungkinan dapat menurunkan peringkat karena manajemen waktunya kurang tepat untuk dapat mengerjakan soal/quiz yang telah dibuat oleh guru
4. Jika siswa telat bergabung dalam mengerjakan quiz maka terdapat kendala atau permasalahan tambahan sehingga saat mengerjakan quiz akan menjadi terhambat

Sekian pembahasan tentang kelebihan dan kelemahan Aplikasi Quizizz sehingga pembaca dapat mengetahui pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran disekolah.

Karya yang berada didalam Aplikasi Quizizz dapat diperoleh dengan mudah karena sudah banyak yang memosting karyanya guna dapat dilihat dan dikerjakan dengan mudah oleh pengguna Aplikasi Quizizz. Namun akan jadi lebih baik bila guru dapat berkreasi sendiri guna membuat soal/quiz sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan belajar siswa dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sedemikian rupa. Bila sudah mendapatkan set pada quiz maka akan bersifat *live*, solo atau dijadikan PR pada masa pandemi sekarang.

Selain itu juga terdapat kelengkapan pada Aplikasi Quizizz yang dapat mendukung dalam mensukseskan pembelajaran dimasa pandemi saat ini dan dapat digunakan di berbagai jenjang salah satunya pada SMK. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan karena dapat melengkapi hal-hal yang belum lengkap saat memanfaatkan Aplikasi Quizizz dan dapat dijadikan kebutuhan bagi siswa dalam belajar. Inovasi dan pengembangan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk dapat meningkatkan karakteristik dan kompetensi dalam belajar. Secara garis besar, pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan guna mewujudkan pendidikan dengan progres yang berkemajuan.

KESIMPULAN

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dapat membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran dan guru

dapat merasakan manfaat yang sangat mudah dalam mengevaluasi pembelajaran dan dapat menambahkan sumber belajar bagi siswa serta semangat dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Aplikasi Quizizz sudah banyak digunakan guru untuk memberikan soal kepada siswa pada masa pandemi saat ini, sehingga kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran pada Aplikasi Quizizz sudah sangat baik karena siswa sangat antusias dalam mengerjakan soal/quiz yang terdapat dalam Aplikasi Quizizz.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, Kepada Bapak Joko Supriyanto, M.Pd sebagai Guru Pamong serta siswa kelas XII PSPT (Produksi dan Siaran Program Televisi) SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dan kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Ahmad Dahlan. yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan PLP II,

REFERENSI

- Bahar, Ayunara. *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*. Artikel ahzaa.net. (2017, Juli).
- Dewi, C . K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHAYAKURNIA.pdf>
- Dimiyati, dan Mujiono. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Irwan, I ., Luthfi, Z . F., & Waldi, A. *Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot to Improve Student Learning Outcomes]*. Pedagogi: Jurnal Pendidikan 1.8 (2019).
- Kusuma, Y . A. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi S1. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Darma Yogyakarta (2020) dari: http://repository.usd.ac.id/37682/2/161424005_full.pdf
- Salsabila, U. H., Iefone, S . H., Isti, L . A., Nur, A . I., & Salsabila, D. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi (2020).
- Web, Pengelola. *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan*. <https://pusdatin.kemendikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tenga-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>