

IMPLEMENTATION OF QUIZIZZ LEARNING MEDIA IN IMPROVING THE LEARNING OUTCOMES OF PANCASILA EDUCATION FOR GRADE X STUDENTS AT SMK NEGERI 2 KARAWANG

Cintami¹, Nadya Putri Saylendra², Tridays Repelita³, Erwin Susanto⁴

¹²³⁴Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Universitas Buana Perjuangan Karawang
Jalan HS.Ronggo Waluyo, Telukjambe Timur, puseurjaya, Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang

¹ pk21.cintami@mhs.ubpkarawang.ac.id

² nadya.saylendra@ubpkarawang.ac.id

³ tridays.repelita@ubpkarawang.ac.id

⁴ susanto@ubpkarawang.ac.id

(Received: 26 Juli 2025 / Accepted: 13 Nopember 2025 / Published Online: 18 Desember 2025)

ABSTRACT

The purpose of this study is to explain how the learning outcomes of Pancasila education of grade X students at SMK Negeri 2 Karawang are improved through the use of the Quizizz learning platform. The importance of this research is motivated by the application of learning media that tends to be monotonous and does not stimulate students' desire to learn. This study uses descriptive research techniques and takes a qualitative approach. The subjects of this study are Pancasila education teachers, grade X students and the vice principal for curriculum. Data for this study uses procedures or data collection techniques through interviews, observations, and relevant documentation studies. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation, data collection, and drawing conclusions are the data analysis approaches used. The findings of this study illustrate how the Pancasila Education course utilizes the previously underutilized Quizizz learning media, thanks to careful planning and positive feedback from students. The inability of students to understand the Quizizz media, unstable internet connections, and inadequate gadgets hampered its launch. Students' ability to think critically is improved through the use of Quizizz learning media, which in turn leads to better learning outcomes. This is especially true in the Pancasila Education course.

Keywords : Learning Media, Quizizz, Learning Outcomes, Pancasila Education.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana hasil pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas X SMK Negeri 2 Karawang ditingkatkan melalui penggunaan platform pembelajaran Quizizz. Adapun pentingnya penelitian ini di latarbelakangi karena penerapan media pembelajaran yang cenderung monoton dan tidak merangsang keinginan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian deskriptif dan mengambil pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu guru pendidikan pancasila, siswa kelas X dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Data untuk penelitian ini menggunakan prosedur atau teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi yang relevan. Teknik Analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, pengumpulan data, dan penarikan kesimpulan merupakan pendekatan analisis data yang digunakan. Temuan penelitian ini menggambarkan bagaimana mata kuliah Pendidikan Pancasila memanfaatkan media pembelajaran Quizizz, yang sebelumnya kurang dimanfaatkan, berkat perencanaan yang matang dan umpan balik positif dari siswa. Ketidakmampuan

siswa untuk memahami media Quizizz, koneksi internet yang tidak lancar, dan gadget yang tidak memadai menghambat peluncurannya. Kemampuan siswa untuk berpikir kritis ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz, yang pada gilirannya mengarah pada hasil belajar yang lebih baik. Hal ini khususnya berlaku dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Pembelajaran, Pendidikan Pancasila.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila (PP) merupakan mata pelajaran yang penting bagi pengembangan karakter dan kepribadian siswa, namun berdasarkan obsevasi awal di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Karawang, terdapat bukti bahwa hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PP) masih kurang optimal. Salah satu penyebabnya adalah penerapan media pembelajaran yang cenderung monoton dan tidak merangsang keinginan belajar siswa. Menurut [1] Dalam pembelajaran di kelas, materi pembelajaran sangatlah penting. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif, media memainkan peran penting. Media memiliki potensi yang luar biasa di dalam kelas untuk memperjelas konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami siswa sendiri. Salah satu manfaat lebih lanjut dari media pembelajaran adalah dapat menginspirasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran mereka sendiri [2]. Siswa cenderung lebih aktif terlibat di kelas ketika guru menggunakan perangkat pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membuat materi lebih menarik dan relevan bagi mereka. Sesuai dengan pendapat [19] media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Seiring kemajuan teknologi, perangkat pembelajaran digital seperti Quizizz telah muncul sebagai alat baru yang menjanjikan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan otak kiri dan kanan mereka. Seperti yang dikemukakan oleh [3] Media pembelajaran berteknologi inovatif dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan,. Quizizz adalah situs web tempat siswa dapat belajar dengan mengikuti kuis yang menyenangkan. Di antara banyak manfaat Quizizz adalah kemudahan penggunaannya, kemampuan interaktif, dan kemampuannya untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Hal ini sejalan dengan temuan [4] yang menunjukkan bahwa antusiasme dan keterlibatan siswa lebih tinggi, pengetahuan mereka tentang ide-ide akademis lebih baik, kreativitas dan pemikiran kritis mereka terdorong, serta interaksi sosial dan kerja sama tim mereka meningkat melalui penggunaan permainan di kelas. Selain itu, penelitian telah menunjukkan bahwa memasukkan permainan ke dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat, seperti menginspirasi siswa untuk terlibat secara aktif, meningkatkan pemahaman mereka tentang ide-ide akademis, mengembangkan imajinasi dan keterampilan analitis mereka, serta mendorong interaksi sosial dan kolaborasi yang lebih kuat [4] di antara siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Quizizz meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Menurut [5] Dengan perkiraan margin 80%, aplikasi Quizizz memengaruhi hasil belajar dan motivasi siswa. Selain itu, sebuah studi oleh [6] menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil yang diperoleh pada Siklus I meningkat dari 49,7 menjadi 69,4 dan pada Siklus II mencapai 90,7, membuktikan hal ini. Penelitian ini menemukan bahwa hasil belajar PKKn siswa meningkat ketika mereka menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Grafik yang menarik, kontes siswa, dan umpan balik yang cepat hanyalah beberapa fitur Quizizz yang meningkatkan hasil belajar dengan meningkatkan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif.

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan Quizizz membantu siswa lebih memahami topik tersebut. Namun demikian, kurikulum Pendidikan Pancasila SMK Negeri 2 Karawang belum dievaluasi secara ketat. Untuk menentukan apakah strategi pembelajaran kuis

meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan pancasila penelitian ini diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk membantu SMK Negeri 2 Karawang, khususnya dalam pendidikan pancasila, menemukan cara-cara pengajaran dan pembelajaran yang baru dan lebih baik. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah teknik pembelajaran Quizizz bermanfaat untuk meningkatkan prestasi akademik siswa pendidikan pancasila SMK Negeri 2 Karawang kelas X.

II. METODE PENELITIAN

Teknik kualitatif digunakan dalam penelitian ini. [7] Karena penelitian kualitatif sering dilakukan dalam lingkungan autentik, pendekatan ini juga disebut sebagai pendekatan penelitian naturalistik. Sebagaimana dinyatakan oleh [8], penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian yang berupaya menggambarkan fenomena yang ada, baik alami maupun buatan manusia, dikenal sebagai teknik deskriptif. Metode deskriptif menurut pendapat [18] digunakan untuk menjelaskan tentang penerapan pengendalian internal dalam suatu instansi, pengetahuan serta perilaku orang satu bahkan lebih. Subjek penelitian ini yaitu guru pendidikan pancasila, siswa kelas X dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Karawang, Jl. Banten No. 5, Karangpawitan, Kec. Karawang Barat. Data untuk penelitian ini menggunakan prosedur atau teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi yang relevan. Teknik Analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, pengumpulan data, dan penarikan kesimpulan merupakan pendekatan analisis data yang digunakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

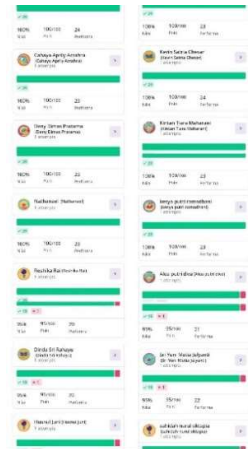
Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu, pada awalnya implementasi media pembelajaran quizizz di SMK Negeri 2 Karawang kelas X pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila belum digunakan, akan tetapi guru di sekolah tersebut memahami penggunaan media pembelajaran yang beragam seperti quizizz ini bisa digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Baru pada saat peneliti melakukan penelitian dan bekerjasama dengan guru Pendidikan Pancasila media pembelajaran quizizz diimplementasikan dengan baik. Sebelum mengimplementasikan media quizizz ada beberapa hal yang perlu di siapkan ialah, menentukan tujuan, menyusun soal kuis, membuat atau memilih kuis diquizizz, menyiapkan perangkat dan jaringan, merancang waktu penggunaan, dan memberikan arahan pada siswa. LaLu upaya yang dilakukan guru agar siswa dapat berpartisipasi dalam penerapan media pembelajaran quizizz yaitu dengan membangun suasana belajar yang menyenangkan dan satai. Setelah penggunaan media pembelajan quizizz partisipasi siswa pun lebih meningkat karena lebih seru dan tidak membosan kan.

Dalam penggunaan media pembelajaran quizizz tentunya memiliki hambatan, seperti masalah teknis contoh nya koneksi internet yang tidak stabil, penggunaan media quizizz tentunya membutuhkan koneksi internet yang stabil jika koneksi internet nya tidak stabil sisiwa akan kesulitan mengerjakan bahkan tidak dapat mengerjakan soal. Lalu hambatan berikutnya perangkat yang tidak memadai, ada beberapa perangkat siswa seperti handphone yang tidak mendukung penggunaan media pembelajaran quizizz sehingga hal tersebut tentunya sangat menghambat penerapan media pembelajaran quizizz. Hambatan yang berikutnya yaitu siswa yang kurang memahami penggunaan media quizizz sehingga siswa menjadi bingung dan tentunya menghambat pembelajan. Hambatan-hambatan diatas tentunya harus menjadi

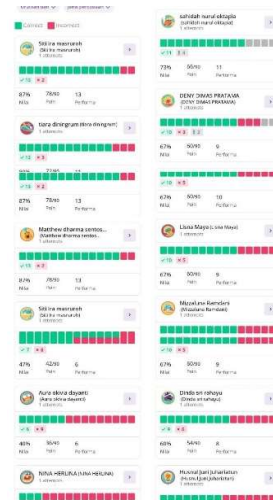
perhatian lebih baik bagi sekolah atau guru yang menggunakan nya langsung di kelas agar penggunaan media pembelajaran quizizz bisa berlangsung secara baik dan sesuai tujuan yang telah di tentukan.

Pengunaan media pembelajaran quizizz sendiri dapat meningkatkan hasil pembelajaran sisiwa terutama pada mata pelajaran pendidika pancasila dimana sisiwa lebih bisa berpikir kritis sehingga hasil pembelajaran siswa pun dapat meningkat. Sesuai deangan pendapat [20] Quizizz dapat dijadikan pilihan ganda sebagai media pembelajaran karena berbasis permainan dan teknologi. Siswa pun lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila, dimana siswa terlihat lebih bersemangat dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Siswa pun merasa terdapat peningkatan dalam hal nilai mereka terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Dengan itu dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pendidikan pancasila dapat meningkatkan hasil belajar sisiwa pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Dalam implementasi terdapat perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan yang dilakukan yaitu berdiskusi mengenai materi atau soal yang akan dipakai didalam quizizz, mempersiapkan peralatan-peralatan yang akan dipakai pada saat pelaksanaan di kelas, membuat peraturan atau alur agar pada saat pelaksanaan dapat berjalan dengan baik. Lalu pada saat pelaksanaan dilakukan dua kali tes dengan langkah-langkah yaitu mempersiapkan semua, seperti peralatan, menjelaskan mengenai peraturan, menjelaskan materi pendidikan pancasila. Respon siswa hampir semuanya senang akan tetapi ada juga yang masih bingung, sehingga harus dijelaskan lebih lagi mengenai media quizizz ini, pada saat pelaksanaan juga ada kendala yang dihadapi seperti siswa yang kesulitan dalam menjawab soal, jaringan yang sering terganggu, handphone yang tidak mendukung. Dari pengimplementasian media quizizz tersebut terdapat beberapa evaluasi yaitu, soal yang terlalu sulit sehingga siswa kesulitan dalam menjawab dan nilai siswa pun kecil, jaringan internet yang kadang terganggu, dan siswa yang masih kurang fokus. Akan tetapi pada tes ke-2 sudah mulai membaik, siswa sudah mampu mengerjakan soal dengan lancar karena soal sudah di perbaiki dan nilai siswa meningkat, jaringan internet yang sudah tidak ada gangguan karena sudah dipersiapkan, dan siswa lebih fokus dalam menngerjakan, setelah pembelajaran menggunakan media quizizz terdapat peningkatan pada nilai siswa yang dilihat dari lembar nilai guru untuk siswa.



Gambar 1. Hasil tes quizizz pertama siswa kelas X
Dokumentasi Sumber 2025



Gambar 2. Hasil tes quizizz ke dua siswa kelas X
Dokumentasi Sumber 2025

PEMBAHASAN

Media pembelajaran Quizizz ialah suatu aplikasi ataupun web tool yang digunakan dalam membuat permainan kuis interaktif yang digunakan untuk pembelajaran di kelas. Menurut [9] Dengan Quizizz, sebuah perangkat lunak edukasi berbasis permainan, siswa dapat terlibat dalam praktik yang menyenangkan dan menarik sekaligus belajar dalam kelompok. Selain itu, Quizizz merupakan media pembelajaran yang menggabungkan permainan edukatif dan kuis interaktif [10]. Dalam penerapan media pembelajaran quizizz guru harus menyiapkan beberapa hal, menurut suciningsih dalam [11] guru harus mempersiapkan beberapa soal berupa pilihan ganda beserta jawaban, PC/laptop atau handphone untuk menginput soal, jaringan internet dan juga email yang aktif.

Dalam penerapan media pembelajaran quizizz tentunya memiliki hambatan atau tantangan, seperti yang di kemukakan oleh [12] Kekuatan sinyal seluler yang lemah atau kuat saat mengakses Quizizz merupakan salah satu kendala teknis yang dihadapi oleh Quizizz. Masalah lainnya adalah kemampuan setiap ponsel pintar berbeda-beda, yang dapat menyebabkan masalah saat membuka dan menggunakan Quizizz. [12] juga menjelaskan hambatan yang dialami yaitu guru kurangnya penguasaan fitur yang ada di dalam media Quizizz. Selain hambatan yang dialami oleh guru, siswa pun mengalami hambatan menurut [13] beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal di quizizz karena kerang memahami penggunaan media dan soal-soal yang terlalu sulit. Tentunya hambatan ini perlu ada solusi karena akan berdampak pada proses pembelajaran, menurut [14] strategi yang dapat dilakukan untuk mengatasi hambatan penerapan media pembelajaran quizizz yaitu, sosialisasi mendalam pada siswa dan guru tentang media quizizz, mengatur siswa untuk bergantian ketika ada siswa yang tidak membawa handphone, dan meningkatkan infrastruktur disekolah.

Implementas media pembelajaran quizizz tentunya memiliki tujuan salah satunya ialah meningkatkan hasil pembelajaran. Menurut [15] Quizizz berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, tujuan penggunaan Quizizz adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan fokus pada Pendidikan Pancasila. Penelitian oleh [16] menunjukkan bahwa siswa PPKn) dapat memperoleh hasil akademik yang jauh lebih baik saat menggunakan Quizizz. Penggunaan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa PPKn juga didukung oleh [17]. Dengan melihat rata-rata dan persentase siswa yang mencapai Kompetensi Minimal (KKM), kita dapat melihat peningkatan hasil belajar siswa.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, awalnya implementasi media pembelajaran quizizz di SMK Negeri 2 Karawang kelas X pada mata pelajaran pendidikan pancasila belum di gunakan, akan tetapi saat peneliti melakukan penelitian dan bekerjasama dengan guru Pendidikan pancasila media pembelajaran quizizz di implementasikan dengan baik. Menetapkan tujuan, menyusun pertanyaan, membuat atau memilih kuis di Quizizz, menyiapkan perangkat dan jaringan, menjadwalkan jam penggunaan, dan membimbing siswa merupakan langkah-langkah yang diperlukan sebelum menggunakan Quizizz. Ketidaktahuan siswa terhadap media pembelajaran Quizizz, koneksi internet yang lambat, dan peralatan yang kurang memadai merupakan beberapa tantangan yang muncul saat menggunakan media pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis siswa ditingkatkan dengan penggunaan materi pembelajaran Quizizz, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini khususnya berlaku dalam Pendidikan Pancasila.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. M. Pujawan, "IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KUANTUM BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PKN SISWA KELAS V SEMESTER II SD NEGERI 2 PANGKUNG KARUNG," *Indonesian Journal of Educational Development*, vol. 3, no. 1, 2022, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566356>.
- [2] Y. Arikarani, M. Faizul, A. Stai, and B. S. Lubuklinggau, "PEMANFAATAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGATASI MASALAH PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI," *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 93–116, Jul. 2021, doi: <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>.

-
- [3] N. P. Saylendra, E. Susanto, and T. Repelita, "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif pada Guru SMA di Karawang," *Satwika : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 50–52, Jun. 2022, doi: <https://doi.org/10.21009/satwika.020107>.
- [4] P. Khairani, M. Khadavi, and M. Salsyabillah, "Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK)," *Jurnal Pendidikan Penggerak*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, Jun. 2023, doi: <https://doi.org/10.35870/jpp.v1i1.1335>.
- [5] M. Y. Salam, A. Mudinillah, and A. Agustina, "Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2738–2746, Mar. 2022, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>.
- [6] W. Ode Reni, S. Rizka Ernindita, L. Sabari, and J. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VIII Melalui Media Quizizz di SMP Negeri 10 Malang," *SELAMI IPS*, vol. 17, no. 2, pp. 127–131., 2024, doi: <https://doi.org/10.36709/selami.v17i2.84>.
- [7] Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [8] N. S. Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya., 2010.
- [9] S. L. Purba Lamsari, "PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN EVALUASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA KULIAH KIMIA FISIKA I," *Jurnal Dinamika Pendidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 29–39., 2019, doi: <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028>.
- [10] C. A. Citra and B. Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran(JPAP)*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272, 2020, doi: <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.
- [11] N. Rohmah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Media Quizizz," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, vol. 9, no. 1, pp. 53–68, Jun. 2024, doi: <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v9i1.5647>.
- [12] A. Nur Safitri *et al.*, "Penerapan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Artikel di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang," *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, vol. 2, no. 4, pp. 13–22, 2024, doi: <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.1184>.
- [13] K. M. Amsul, I. Irmayanti, F. Fitriani, and S. P., "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai," *JTMT: Journal Tadris Matematika*, vol. 3, no. 1, pp. 10–17, Jul. 2022, doi: <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>.

- [14] C. Sevia Tama, R. Fitria Lutfiana, and M. Mansur, “Analisis Hasil Belajar Siswa melalui Implementasi Quizizz di SMPN 5 Kota Malang,” *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, vol. 8, no. 3, pp. 2776–2785, 2025, doi: <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7275>.
- [15] Putri Silvia, Kumala Azahra Majidiah, Wafiq Nabila, and Jadianan Parhusip, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kota Palangka Raya,” *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik*, vol. 2, no. 6, pp. 188–200, Dec. 2024, doi: <https://doi.org/10.61132/venus.v2i6.645>.
- [16] D. H. Puspoko Jati and N. Mediatati, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz,” *Journal of Education Action Research*, vol. 6, no. 3, pp. 383–389, 2022, doi: <https://doi.org/10.23887/jear.v6i3.50348>.
- [17] S. Purbayatri, “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Quizizz Pada Materi Sistem Dan Dinamika Demokrasi Pancasila Kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya,” *PACIVIC (Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan)*, vol. 3, no. 1, p. 1, Apr. 2023, doi: <https://doi.org/10.36456/p.v3i1.7184>.
- [18] T. Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, hal. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [19] D. S. Purnia, M. F. Adiwisatra, H. Muhajir, dan D. Supriadi, “Pengukuran Kesenjangan Digital Menggunakan Metode Deskriptif Berbasis Website,” *EVOLUSI J. Sains dan Manaj.*, vol. 8, no. 2, 2020, doi: 10.31294/evolusi.v8i2.8942.
- [20] H. Solikah, “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,” *Bapala J. Mhs. UNESA*, vol. 7, no. 3, hal. 1–8, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>