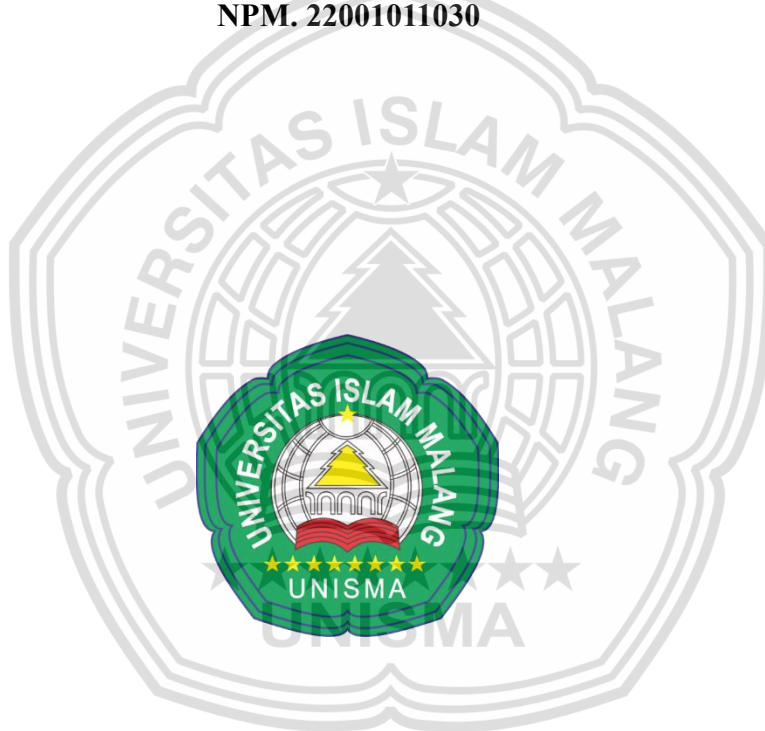


**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME EDUKASI *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN PAI
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SMP NEGERI 21 MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
RAIKHANATUL QURADHIYAH
NPM. 22001011030**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2025**

ABSTRAK

Quradhiyah, Raikhanatul 2024 Implementasi Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 21 Malang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Dian Mohammad Hakim, M.Pd.I. Pembimbing 2: Ibu Dr. Fita Mustafida, M.Pd.

Kata Kunci: Implementasi, Media Pembelajaran, Game *Quizizz*, Motivasi Belajar.

Media pembelajaran *Quizizz* adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan atau materi sebagai alat yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran untuk tercapainya suatu tujuan kegiatan pembelajaran. Pada aktivitas pembelajaran hubungan antara peserta didik serta lingkungan, fungsi media dapat diketahui sesuai dengan kelebihan media serta kendala atau kekurangan yang mungkin ada pada saat proses kegiatan pembelajaran.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan perencanaan, penggunaan dan evaluasi media pembelajaran *Game* edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 21 Malang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data terkumpul data di analisis dengan menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan tanya jawab secara lisan dengan sumber penelitian dan dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal – hal yang berupa catatan, data tentang sekolah, modul ajar, laporan – laporan dan sebagainya.

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti terkait implementasi media pembelajaran *Game* Edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 21 Malang sebagai berikut: a) perencanaan yang dimulai dengan: menyiapkan modul ajar, menyiapkan materi pembelajaran dan menyiapkan alat – alat yang akan digunakan. b) penggunaan media pembelajaran *Game Quizizz* antara lain: menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan membuat soal menarik, variatif. Kemudian memanfaatkan fitur yang ada di *Quizizz*. Lalu memberikan umpan balik kepada siswa dan mereview hasilnya. Serta memberikan penghargaan atau pujian kepada siswa. c) penilaian orientasinya lebih kepada aspek pengetahuan yang dilakukan dengan tes dan penugasan. Selain itu, untuk penilaian aspek sikap guru menggunakan instrument penilaian skala melihat dari sikap ketika mempraktikkan nilai-nilai Islam, seperti sopan santun, menghormati guru, dan kejujuran dalam kelas. Sedangkan penilaian kompetensi keterampilan menggunakan instrument tes dapat dilihat dari keterampilan membaca Al-Qur'an dengan benar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kegiatan pembelajaran merupakan pilar utama dalam proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan sumberdaya manusia yang unggul. Kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa menjadi lebih baik, dimana perubahan tersebut meliputi perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik pada siswa yang perlu diperhatikan oleh para guru (Ariani Nurlina, 2022). Dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa perlu adanya komunikasi interaktif agar siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif. Siswa dapat memahami konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar merupakan keberhasilan dalam proses pembelajaran (Hanifah Unik Salsabila dkk, 2020).

Belajar merupakan suatu proses yang rumit yang berlangsung sepanjang kehidupan setiap individu. Proses ini terjadi akibat adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran bisa terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu indikasi bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan perilaku yang mungkin disebabkan oleh perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dimilikinya (Hasan Muhammad dkk, 2021).

Teknologi yang semakin canggih dan kemajuan sumber daya manusia yang unggul ditandai dengan kemajuan suatu negara. Pendidikan merupakan pilar terpenting untuk mewujudkan cita-cita dalam memajukan kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam

mengembangkan strategi pembelajaran yang baik dan berkualitas tinggi yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, menjadi lebih mudah bagi guru untuk membuat media pembelajaran inovatif dan kreatif yang meningkatkan motivasi siswa (Basyith Abdul dkk, 2021). Melalui permainan peserta didik akan termotivasi karena adanya tantangan dan keingintahuan. Karakteristik utama dari pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya lingkungan yang tenang, aman, dan menarik, di mana anak tidak merasa ragu untuk melakukan apa yang diinginkannya, melibatkan seluruh indera, serta menunjukkan antusiasme dalam setiap kegiatan. (Jauhar, 2011).

Pendidikan agama Islam sangat penting untuk diajarkan di sekolah umum dan institusi pendidikan Islam, karena proses diperlukan untuk mengajarkan Islam kepada generasi Islam. Pendidikan Islam bertujuan untuk membangun individu muslim sepenuhnya dengan mengembangkan potensi setiap orang, baik jasmaniah maupun rohaniah. Pendidikan ini juga menumbuhkan hubungan yang harmonis setiap orang dengan Allah dan alam semesta (Haidar Putra Daulay, 2008). Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam implementasinya masih menunjukkan berbagai permasalahan yang kurang menyenangkan. Seperti halnya proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah-sekolah saat ini masih sebatas sebagai proses penyampaian “pengetahuan tentang agama Islam”. Selain itu, ternyata permasalahan yang terjadi adalah karena model pembelajaran ceramah yang diterapkan kurang efektif dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah pemilihan

penggunaan model pembelajaran yang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Perkembangan teknologi semakin memudahkan dalam melakukan segala hal. Begitu juga dalam bidang pendidikan, teknologi akan memudahkan pendidik dalam melaksanakan tugasnya di dalam kelas.

Permainan (*games*) merupakan kegiatan yang menimbulkan adanya interaksi antara siswa satu dengan lainnya dengan mematuhi aturan yang ada dalam permainan tersebut untuk mencapai tujuan tertentu (Rafika, 2021). *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, dan digunakan oleh guru sebagai media penyampaian materi. *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai media evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Siswa sangat tertarik dengan *Quizizz*, terutama karena fitur gamifikasi seperti poin, leaderboard, dan penghargaan. Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, memberikan umpan balik tentang materi dan berusaha memahaminya dengan cara yang lebih menyenangkan. Apabila siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, seperti mengamati, membandingkan, menemukan persamaan dan perbedaan, guru memberi siswa materi untuk berpikir dan berinteraksi, siswa secara aktif berpartisipasi dalam pengarahannya dan peran fasilitator, dan guru menggunakan berbagai metode, pembelajaran dikatakan efektif (Bambang Warsitha, 2008). Untuk PAI, media pembelajaran berbasis *Quizizz* dimasukkan secara sistematis ke dalam Modul Ajar. Materi PAI dirancang dengan format kuis interaktif *Quizizz* yang berfokus pada meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Guru melengkapi penggunaan *Quizizz* dengan berbagai metode pembelajaran, seperti diskusi dan tanya jawab, sehingga pembelajaran tetap seimbang dan efektif.

Sekolah memastikan bahwa setiap siswa memiliki perangkat teknologi yang dapat digunakan untuk mengakses *Quizizz* seperti tablet, smartphone, atau laptop. Sekolah juga memastikan koneksi internet yang stabil dan mencukupi, baik melalui jaringan Wi-Fi sekolah maupun paket data subsidi untuk siswa yang membutuhkannya. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru dan siswa memiliki akses ke listrik atau sumber daya baterai yang cukup. Oleh karena itu, karena aplikasi *Quizizz* mudah diakses, diharapkan para guru dapat menggunakan dan membuat media evaluasi untuk membantu siswa mencapai hasil akademik. Hasil evaluasi digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dalam materi yang disajikan maupun dalam metode pengajaran yang digunakan.

Game Quizizz memiliki fitur-fitur yang menarik dan memungkinkan siswa untuk berkompetisi dalam permainan, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan di SMP Negeri 21 Malang, sebelum menggunakan media pembelajaran game *Quizizz* guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut menggunakan metode *critical thinking* dan metode ceramah yang mana ditemukan beberapa masalah yaitu siswa kurang memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung, karena dia merasa jenuh dan bosan dengan metode pembelajaran yang seperti itu. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran karena tampak bahwa siswa tidak terlalu aktif dan terlalu ingin belajar. Selain itu, pembelajaran di kelas dianggap kurang menyenangkan dan tampak seperti ruang kelas tidak terlalu hidup.

Dengan fasilitas yang memadai, guru dapat menggunakan media teknologi yang menarik agar siswa tertarik pada pelajaran. *Game Quizizz* adalah salah satu contoh media pembelajaran yang menarik. Hal ini dapat membuat peneliti tertarik melakukan penelitian di SMP Negeri 21 Malang dengan judul “**Implementasi Media Pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 21 Malang**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian yang ada dalam konteks penelitian diatas, maka fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan Media Pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 21 Malang?
2. Bagaimana menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 21 Malang?
3. Bagaimana mengevaluasi Media Pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 21 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan Media Pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 21 Malang.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 21 Malang.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi Media Pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 21 Malang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan bermanfaat secara langsung maupun tidak langsung bagi dunia pendidikan. Oleh karena itu, diharapkan dapat digunakan dengan cara – cara berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini untuk memberikan gambaran atau masukan terkait implementasi *game* Edukasi *Quizizz* sebagai bentuk upaya yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Penelitian ini untuk memberikan gambaran atau masukan terkait implementasi *game* Edukasi *Quizizz* sebagai bentuk upaya yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b) Bagi Guru

Sebagai materi analisis dan penyempurnaan bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam pengimplementasian *game* Edukasi *Quizizz*.

c) Bagi Peserta Didik

Dengan Implementasi *Game* Edukasi *Quizizz* ini diharapkan siswa dapat termotivasi dalam proses belajar dan dapat meningkatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan siswa.

d) Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan pengalaman unik yang dapat digunakan sebagai bekal untuk meningkatkan pengetahuan mereka saat mereka bekerja sebagai guru, khususnya di bidang pendidikan agama Islam, di dunia nyata dengan menggunakan teknologi modern seperti aplikasi pembelajaran *Quizizz*.

E. Definisi Operasional

1. Implementasi

Implementasi adalah penerapan, pelaksanaan dan hasil dari metode yang digunakan dalam pembelajaran. Artinya segala sesuatu yang dilaksanakan dan dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah dirancang dan di susun oleh kurikulum kemudian dilaksanakan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan

zaman, media pembelajaran kini semakin maju pesat. Dahulu, guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi, sementara sekarang guru dapat menciptakan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan ajar di kelas, sehingga suasana kelas menjadi lebih menarik. Dalam pemilihan media, perlu diperhatikan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional dalam pengajaran.

3. *Game* Edukasi *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi *game online* yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa sekaligus sebagai alat evaluasi yang menyenangkan. Dalam permainan *Quizizz*, terdapat batasan waktu untuk menyelesaikan soal, dan peringkat peserta dapat langsung terlihat, yang memotivasi siswa untuk bersaing dan lebih giat belajar. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah ilmu yang mempelajari Pendidikan Agama Islam dan melakukan usaha berupa pengajaran, bimbingan, proses belajar yang mencakup materi Agama Islam dan mengamalkan ajaran Islam.

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang di

kehendaki dapat tercapai. Dalam motivasi belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan terkait Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 21 Malang, maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan guru Pendidikan Agama Islam dalam menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Quizizz* dilakukan beberapa tahap. Pertama guru menyusun modul ajar. Kedua, menyiapkan materi pembelajaran yang akan digunakan saat pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Ketiga, menyiapkan alat untuk penggunaan *Game Quizizz* seperti laptop, proyektor/LCD.
2. Penggunaan media pembelajaran *Game* Edukasi *Quizizz* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dimulai dengan memanfaatkan fitur yang ada di *Quizizz* seperti menambah *timer* setiap soal, mengaktifkan poin dan papan perangkat untuk menciptakan kompetisi yang sehat. Setelah itu guru memberikan umpan balik kepada siswa setelah mereka menjawab setiap pertanyaan dan memberikan penjelasan singkat. Kemudian mereview dan evaluasi hasilnya bersama siswa dan memberikan penghargaan atau pujian kepada siswa
3. Evaluasi media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam diambil dari penilaian aspek pengetahuan menggunakan *game Quizizz*. Untuk penilaian aspek sikap

guru menggunakan instrument penilaian skala. Sedangkan penilaian kompetensi keterampilan menggunakan instrument tes.

B. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan dalam penelitian ini, untuk perbaikan dan kesempurnaan, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam penerapan media pembelajaran *game Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan guru bisa memanfaatkan fitur *Quizizz* yang memberikan umpan balik langsung setelah siswa menjawab pertanyaan. Dan menggunakan media ini secara teratur agar pembelajaran tetap bervariasi dan *Quizizz* tetap menarik. Penggunaan terlalu sering juga dapat mengurangi minat siswa karena sifatnya yang berulang.

2. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan *Quizizz* dapat menginspirasi para siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan mendorong mereka untuk berkompetisi demi mencapai hasil belajar yang terbaik. Selain itu, juga dapat mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam kompetisi yang sehat, yang akan meningkatkan minat siswa untuk belajar.

3. Bagi Peserta Didik

Dengan Implementasi *Game* Edukasi *Quizizz* ini diharapkan siswa dapat termotivasi dalam proses belajar dan dapat meningkatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk menjadikan skripsi saya sebagai sumber dan rujukan khususnya bagi pihak – pihak yang ingin mendalami lebih jauh mengenai implementasi media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti selanjutnya juga diharapkan untuk mencari dan membaca referensi lain lebih banyak lagi sehingga hasil penelitian selanjutnya dapat lebih baik dan dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang baru.



DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, R., Setyaji, A., & Zahraini, D.A (2018). *Interactive Media in English for Math at Kindergarten: Supporting Learning, Language and Literacy with ICT. Arab World English, Journal (AWEJ) Special Issue on CALL* (4), pp.227-241
- Andi Kristanto, "*Media Pembelajaran*" (Penerbit Bintang Surabaya, 2016), 129
- Ariani Nurlina Hrp, dkk. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung. 2022, Hal 8
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (PT Raja Gafindo Persada. Jakarta:2004),3
- Handoko, T. Hani, 1992. *Manajemen personal dan sumber daya manusia*, edisi kedua, cetak ke empat. Penerbit Yogyakarta: UGM
- Hanifah Unik Salsabila, dkk, 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Masa SMA, Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. Vol 4, No 2, Hal 12*
- Hasan Muhjammad, dkk. *Media Pembelajaran. Klaten* : Tahta Media Group. 2021. Hal 2
- Irkhamiyati, "*Evaluasi Persiapan Perpustakaan Stikes 'Aisyiyah Yogyakarta Dalam Membangun Perpustakaan Digital,*" *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi Vol 13, No. 1* (2017): 41.
- Majid, A., & Andayani, D. (2004). *Pendidikan agama Islam berbasis kompetensi: konsep dan implementasi kurikulum 2004*: Remaja Rosdakarya.
- Masykur, H. (2015). *Eksistensi dan Fungsi Pendidikan Agama Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional*.
- Moleong, Lexy, 2010. *Metode penelitian kualitatif*, Bandung:PT Remaja Rodakarya
- Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: LkiS, 2019), 5.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan "Dengan Pendekatan Baru"*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010) 139
- Mustofa Abi Hamid, *media pembelajaran* (medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 04.
- Ngalim Purwanto, (2002), *Psikologi Pendidikan*, Bandung PT Remaja Rosdakarya

- Nurdin Usman, *konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Bandung:CV Sinar Baru, 2002),70
- Rafika. *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'le Gondanglegi*. UIN
- Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Sardiman, AM. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi guru dan calon guru*. 2005.*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo
- Sovandi Marwan, "*Tentang Quizizz*," Diakses tanggal 22 Maret 2020
- Sri Esti wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Gramedia, 2009), 397
- Sudjana, Nana. 2001. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono, 2012. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Suwarno, S. (2020). Studi Agama Islam Melalui Pendekatan Interdisipliner. Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora, 7(2), 140–154.
- Unik Hanifah Salsabila and others, '*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*', *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4.2 (2020), 163–173
- Uswatun Hasanah, "*Media Dan Sumber Belajar IPS Bagi Anak Usia Sd/MI*," *IJTIMAIYA:Journal of Social Science Teaching* 2, no. 1 (2018): 168,
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta,2011),211
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*,(Jakarta:Kencana, 2012), hlm. 23