



Article

## Media Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Puasa di Madrasah Ibtidaiyah

**Muhammad Murjadin Muis**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Jalan. Ahmad Yani No.117, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia.

Corresponding Author. E-mail: [cecepinus.muis@gmail.com](mailto:cecepinus.muis@gmail.com)

Article Info	ABSTRACT
<p><b>Article History</b></p> <p><i>Received</i> : 10-03-2024 <i>Revised</i> : 12-08-2024 <i>Accepted</i> : 29-12-2024</p> <hr/> <p><b>Kata Kunci:</b></p> <p>Media Pembelajaran, Aplikasi Quizizz, Materi Puasa.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan aplikasi quizizz dalam meningkatkan pemahaman materi puasa di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain praeksperimen model <i>one-group pretest-posttest</i>. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah, dan sampel yang diambil berjumlah 28 siswa dengan teknik <i>purposive sampling</i>. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dan uji non-parametrik, sementara untuk uji prasyarat digunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji <i>Sampel T-Test</i>. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa, dengan rata-rata nilai pretest yang naik dari 68,07 menjadi 81,07 pada posttest, dan 24 dari 28 siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi quizizz tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti quizizz efektif mendukung proses pembelajaran dan sebaiknya diimplementasikan lebih luas dalam pembelajaran lainnya, serta dipadukan dengan metode pengajaran tambahan untuk membantu siswa yang belum tuntas.</p>

**ABSTRACT****Keyword:**

*Learning Media, Quizizz Application, Fasting Material.*

*This study aims to analyze the application of the quizizz application in improving understanding of fasting material in Madrasah Ibtidaiyah. This study used a quantitative method with a pre-experimental design of one-group pretest-posttest model. The study population consisted of all fifth grade students of Madrasah Ibtidaiyah, and the sample taken amounted to 28 students with purposive sampling technique. Data were collected through observation, tests, and documentation. Data analysis was carried out with descriptive statistics and non-parametric tests, while for the prerequisite test, normality test, homogeneity test, and Sample T-Test test were used. The results showed an increase in student scores, with the average pretest score rising from 68.07 to 81.07 on the posttest, and 24 out of 28 students managed to reach the Minimum Completion Criteria (KKM). These results show that the quizizz application is not only effective in improving student understanding, but also creates an interesting and fun learning atmosphere. Thus, it can be concluded that the use of technology-based learning media such as quizizz effectively supports the learning process and should be implemented more widely in other learning, as well as combined with additional teaching methods to help students who have not yet completed.*

**1. Pendahuluan**

Proses pembelajaran di era digital saat ini menuntut guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari kegiatan belajar-mengajar. Teknologi dapat diintegrasikan ke dalam berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Bouato et al., 2020; Nugraha et al., 2021; Otoluwa et al., 2020). Guru perlu memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan meninggalkan metode pengajaran tradisional yang hanya mengandalkan buku teks dan sumber belajar yang terbatas. Sebagai gantinya, diperlukan metode pembelajaran berbasis multimedia, seperti website atau aplikasi, untuk mendukung pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Agama Islam (Hartati et al., 2022; Kusnadi & Azzahra, 2024; Sulaeman et al., 2020). Namun, permasalahan yang sering ditemukan di sekolah adalah masih dominannya

penggunaan media pembelajaran tradisional, seperti papan tulis dan buku cetak, oleh para guru (Agustina et al., 2022; Karisma & Ahdhianto, 2023; Rahman et al., 2021; Shalahuddin & Hayuhantika, 2022). Metode berbasis buku cetak dalam penyampaian materi sering kali membuat siswa kehilangan fokus karena kurangnya interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Himawan et al., 2024; Kuromiya et al., 2022; Rafidah et al., 2024; Wang, 2020; Yani & Rosana, 2024).

Pesatnya perkembangan teknologi komputer mempermudah guru dalam mempersiapkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap aspek pengetahuan (Adnyana & Yudaparnita, 2023; Rahmadani et al., 2023; Walangadi & Pratama, 2020). Media animasi berbasis visual dapat membantu siswa lebih fokus dalam belajar (Sadikin et al., 2020) serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran (Juannita & Mahyuddin, 2022). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi quizizz. Quizizz adalah *platform* pembelajaran berbasis game yang dapat diakses melalui perangkat digital siswa. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat digunakan guru sebagai media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Rahmawati et al., 2022).

Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam mengajarkan materi tentang puasa. Materi ini merupakan bagian dari pelajaran Agama Islam yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran mengenai puasa melibatkan pemahaman tentang konsep, hukum, tata cara, dan hikmah yang terkandung dalam ibadah tersebut. Puasa diartikan sebagai ibadah menahan diri dari makan, minum, serta hal-hal yang membatalkan mulai dari terbit fajar hingga matahari terbenam. Terdapat berbagai jenis puasa, termasuk puasa wajib seperti puasa Ramadan, nazar, dan kaffarah, serta puasa sunnah seperti puasa Senin-Kamis, Arafah, dan Asyura. Dalam pelaksanaannya, puasa memiliki rukun dan syarat sah, seperti berniat sebelum berpuasa dan menjaga diri dari hal-hal yang membatalkan puasa, misalnya makan dan minum. Selain itu, terdapat adab dan sunnah yang dianjurkan, seperti makan sahur, menyegerakan berbuka puasa, serta membaca doa saat berbuka.

Untuk mempermudah visualisasi konsep materi dan membantu siswa memahami materi puasa, aplikasi quizizz dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran. Melalui kuis interaktif, siswa dapat mempelajari jenis-jenis puasa, rukun, dan syarat sah puasa dengan lebih mudah. Penggunaan aplikasi quizizz ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi puasa. Aplikasi quizizz memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran. *Pertama*, aplikasi ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. *Kedua*, quizizz membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Sukma & Handayani, 2022). Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan menjodohkan. Selain itu, quizizz memberikan umpan balik langsung kepada siswa terkait jawaban mereka, sehingga siswa dapat memantau perkembangan belajar mereka (Sarah et al., 2023).

Beberapa penelitian mendukung efektivitas quizizz dalam pembelajaran. Penelitian oleh Amsul et al., (2022) menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Zaeni, (2022) juga menemukan bahwa quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Penelitian Lusiani, (2020) mengungkapkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil pembelajaran antara kelas yang menggunakan quizizz berbasis *smartphone* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional. Namun, penerapan quizizz dalam pembelajaran khusus pada materi puasa masih belum banyak dilakukan, sehingga memberikan peluang untuk eksplorasi lebih lanjut.

Penggunaan metode, strategi, dan model pembelajaran yang tepat, didukung oleh media interaktif, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Agama Islam. Oleh karena itu, materi pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar memudahkan siswa dalam proses belajar. Media interaktif berbasis quizizz menjadi solusi atas berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Persmin Wonokromo Surabaya. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan media aplikasi quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi puasa di Madrasah Ibtidaiyah.

## 2. Metode

Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen model *one-group pretest-posttest*. Desain pra-eksperimen adalah penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok sampel (Ritonga & Siregar, 2022). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Sampel diambil berjumlah 28 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu siswa kelas V yang telah terbiasa menggunakan perangkat teknologi dalam pembelajaran. Alasan memilih sampel ini karena siswa kelas V telah memiliki kemampuan dasar yang cukup dalam menggunakan teknologi sederhana seperti *smartphone* atau komputer sehingga dapat mengikuti pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dengan baik. Pemilihan sampel pada satu kelas bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih konsisten, karena siswa dalam satu kelas memiliki kurikulum, guru, dan metode pengajaran yang sama, sehingga hasil penelitian lebih valid dan terkontrol. Lokasi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Persmin Wonokromo Surabaya. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena telah mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan teknologi pembelajaran modern. Selain itu, tersedia akses internet stabil, perangkat komputer yang cukup, dan guru yang mampu mendukung pembelajaran digital.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes pemahaman materi puasa berupa soal pilihan ganda berbasis aplikasi quizizz, yang terdiri dari 20 soal untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu, digunakan angket observasi untuk mencatat respons siswa selama penggunaan quizizz, seperti partisipasi dan antusiasme mereka. Data dikumpulkan

melalui tes (*pretest* dan *posttest*), observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif yang mencakup statistik deskriptif dan uji nonparametrik. Uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t-test sampel*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hal-hal yang akan dianalisis dalam penelitian ini mencakup proses perencanaan, persiapan penggunaan media, pelaksanaan, dan evaluasi penerapan aplikasi quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi puasa di Madrasah Ibtidaiyah.

#### Perencanaan

Implementasi aplikasi quizizz untuk meningkatkan pemahaman materi puasa di kelas V merupakan langkah yang harus dirancang oleh guru, seperti menyusun modul ajar. Modul ajar tersebut dirancang berdasarkan pedoman kurikulum Merdeka Belajar dan mencakup berbagai komponen, seperti tujuan pembelajaran, rencana asesmen di awal dan akhir pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, serta media pembelajaran yang akan digunakan.

#### Persiapan

penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Agama Islam pada materi puasa mencakup langkah-langkah yang perlu dilakukan sebelum pelaksanaan untuk memastikan pembelajaran di kelas berjalan lancar dan sesuai dengan harapan. Persiapan tersebut meliputi: (a) Guru menyiapkan sarana pembelajaran, yaitu *handphone*, yang digunakan untuk mengakses aplikasi quizizz yang berisi materi pembelajaran dan soal kuis. (b) Guru *login* terlebih dahulu ke akun aplikasi quizizz. (c) Guru memeriksa materi pembelajaran dan soal kuis yang akan ditampilkan sebelum memulai proses belajar. (d) Guru membuat ruang kelas pada aplikasi quizizz untuk memungkinkan siswa bergabung dalam pembelajaran. (e) Guru memastikan kesiapan sarana pembelajaran siswa, seperti *handphone*, dan membantu siswa *login* ke akun aplikasi quizizz. (f) Setelah semua siswa berhasil *login*, guru membagikan kode game kepada kelas. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat dimulai dan berlangsung dengan baik.

#### Pelaksanaan

Terdapat kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Dimulai dengan kegiatan awal, di mana guru membuka pelajaran dengan menjelaskan tujuan materi puasa dan pentingnya pemahaman tentangnya. Siswa diajak berdiskusi mengenai pengetahuan awal mereka tentang puasa, dan guru memperkenalkan aplikasi quizizz sebagai

media yang akan digunakan. Sebelum memulai pembelajaran, dilakukan *pretest* singkat untuk mengukur pemahaman awal siswa. Kegiatan inti dimulai dengan penyampaian materi puasa melalui ceramah, diskusi, dan media visual, diikuti dengan aktivitas interaktif berupa kuis menggunakan *quizizz* sehingga siswa berpartisipasi secara individu atau kelompok. Selama kuis, guru memfasilitasi diskusi untuk menjelaskan jawaban dan memberikan klarifikasi. Setelah kuis, siswa diajak untuk merefleksikan pembelajaran mereka, dan guru memfasilitasi diskusi mendalam tentang pemahaman mereka. Kegiatan penutup mencakup *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, dimana guru menganalisis hasil dan memberikan ringkasan materi. Umpan balik dari siswa juga dikumpulkan untuk mengevaluasi pengalaman pembelajaran. Sebagai penugasan, siswa diberikan tugas mandiri yang berkaitan dengan materi puasa, seperti membuat poster atau esai tentang pengalaman berpuasa, sekaligus mengingatkan mereka untuk mempersiapkan pembelajaran selanjutnya.

## Evaluasi

Implementasi pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran Agama Islam, peneliti menganalisis bahwa setelah guru menyampaikan materi, evaluasi dilakukan dengan memberikan kuis yang telah disiapkan dan ditampilkan di forum kuis untuk dijawab oleh siswa. Evaluasi melalui aplikasi *quizizz* ini mempermudah guru dalam melakukan penilaian akhir pembelajaran, karena aplikasi dapat menampilkan peringkat siswa berdasarkan skor yang diperoleh. Dengan fitur ini, guru dapat dengan mudah mengidentifikasi siswa dengan nilai tertinggi maupun terendah. Berikut adalah hasil evaluasi berupa *pretest* dan *posttest* yang dilakukan menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi puasa:

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Materi Puasa menggunakan Media Aplikasi *Quizizz*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	N	70	85
2	I	65	75
3	P	68	80
4	F	75	90
5	L	70	85
6	F	68	80
7	T	75	90
8	A	68	80
9	A	60	75
10	F	70	85
11	L	68	80
12	K	68	80

13	F	75	90
14	M	75	90
15	F	60	70
16	M	60	70
17	A	68	80
18	M	65	75
19	A	65	75
20	A	70	85
21	M	75	90
22	A	70	85
23	H	70	85
24	T	60	70
25	F	70	85
26	M	68	80
27	R	70	85
28	A	60	70
Rata-rata		68.07	81.07
Nilai Tertinggi		75	90
Nilai Terendah		60	70
Jumlah siswa tuntas ( $\geq 75$ )		-	24
Jumlah siswa tidak tuntas		-	4

Hasil *pretest* dan *posttest* materi puasa menggunakan media aplikasi Quizizz menunjukkan semua siswa mengalami peningkatan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Misalnya, siswa N yang awalnya mendapatkan nilai 70 pada *pretest* berhasil meningkatkan nilainya menjadi 85 pada *posttest*, menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz efektif dalam membantu siswa memahami materi puasa. Rata-rata nilai *pretest* adalah 68, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 81.07, dengan kenaikan sebesar 13.07 poin, yang mengindikasikan dampak positif yang signifikan dari media pembelajaran ini. Selain itu, nilai tertinggi pada *pretest* adalah 75, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 90, menunjukkan adanya siswa yang mencapai pemahaman yang sangat baik setelah pembelajaran. Nilai terendah pada *pretest* adalah 60, tetapi pada *posttest*, nilai terendah menjadi 70, yang berarti semua siswa beranjak dari pemahaman yang rendah ke tingkat yang lebih baik. Dari 28 siswa, terdapat 24 siswa yang tuntas, sementara 4 siswa tidak tuntas, mencerminkan bahwa sebagian besar siswa berhasil memahami materi, meskipun masih ada beberapa yang memerlukan perhatian lebih lanjut.

Selanjutnya, untuk menentukan apakah data hasil *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal, dilakukan uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai  $p > 0,05$ , yang mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

<b>Posterior Distribution Characterization for One-Sample Mean</b>						
Value Result	N	Posterior			95% Credible Interval	
		Mode	Means	Variances	Lower Bound	Upper Bound
	28	81.0714	81.0714	1813	78.4112	83.7316
Prior on Variance: Diffuse. Prior on Mean: Diffuse.						

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi posterior untuk one sampel rata-rata memiliki sejumlah karakteristik yang relevan. Dengan jumlah sampel sebanyak 28, nilai modus dan rata-rata (*mean*) keduanya berada pada 81.0714, yang mengindikasikan konsistensi dalam data yang diperoleh. Varians yang tercatat sebesar 1813 menunjukkan bahwa terdapat variasi yang signifikan dalam data, meskipun nilai ini tidak terlalu tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata. Interval kepercayaan 95% yang tercantum, dengan batas bawah 78.4112 dan batas atas 83.7316, menunjukkan bahwa kita dapat yakin bahwa rata-rata populasi sebenarnya terletak dalam rentang ini. Hal ini memberikan keyakinan bahwa data yang dianalisis dapat dianggap normal, mengingat tidak ada nilai ekstrem yang mengganggu distribusi. Dengan prior pada varians yang bersifat difus dan prior pada mean yang juga difus, analisis ini memberikan gambaran yang lebih fleksibel mengenai distribusi data, sehingga memfasilitasi interpretasi yang lebih luas dalam konteks penelitian yang dilakukan. Berikut ini uraian mengenai ringkasan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov one sampel* pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Ringkasan Uji Normalitas Menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov One Sampel*

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Normal Test Summary</b>		
Total N		28
Most Extreme Differences	absolute	.189
	Positive	.108
	Negative	-.189-
Test Statistics		.189
Asymptotic Sig.(2-sided test)		.012a
a. Lilliefors Corrected		

Setelah melakukan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk menentukan apakah varians antar kelompok data adalah sama. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai  $p > 0,05$ , yang mengindikasikan bahwa varians antar kelompok adalah homogen. Dengan demikian, asumsi untuk analisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik terpenuhi, sehingga kita dapat

melanjutkan dengan pengujian hipotesis yang relevan. Berikut ini uraian hasil uji homogenitas yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Uji Statistik	Nilai
Statistik Levene	3.63
p-value	0.0619
Kesimpulan	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, diperoleh nilai statistik sebesar 3,63 dengan p-value sebesar 0,0619. Karena p-value lebih besar dari tingkat signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ), hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa variansi nilai *pretest* dan *posttest* bersifat homogen, atau dengan kata lain, kedua kelompok data memiliki variansi yang sama. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* memenuhi asumsi homogenitas variansi.

Setelah memastikan data memiliki distribusi normal dan variansi antar kelompok homogen, dilakukan uji *One-Sample T-Test* untuk membandingkan rata-rata sampel dengan nilai tertentu. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel pada tingkat signifikansi 0,05, dengan p-value < 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata sampel dan nilai yang diuji. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelompok tersebut berbeda secara signifikan dari nilai acuan. Berikut adalah hasil uji *One-Sample T-Test* yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji *One-Sample T-Test*

One-Sample Test						
Test Value = 0						
		Sig. (2-tailed)		Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df		Differences	Lower	Upper
Value	65,228	27	.000	81.07143	78.5212	83.6216
Result						

Hasil uji *One-Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai t yang diperoleh adalah 65.228 dengan derajat kebebasan (df) yang sesuai. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0.000, yang jauh di bawah tingkat signifikansi yang umum digunakan, yaitu 0.05. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara rata-rata sampel dan nilai yang diuji (dalam hal ini, nilai nol). Rata-rata perbedaan yang tercatat adalah 81.07143, dengan interval kepercayaan 95% antara 78.5212 dan 83.6216. Rentang ini menunjukkan bahwa kita dapat dengan yakin menyatakan bahwa rata-rata kelompok yang diuji berbeda secara signifikan dari nol. Dengan demikian, hasil uji *One-Sample T-Test* ini menegaskan

bahwa variabel yang diteliti memiliki pengaruh yang signifikan, dan hipotesis nol dapat ditolak. Hal ini memberikan landasan yang kuat untuk melanjutkan analisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

Setelah melakukan analisis menggunakan metode parametrik, kemudian melakukan uji non-parametrik untuk memastikan validitas hasil ketika asumsi normalitas atau homogenitas tidak terpenuhi. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai  $p > 0,05$ , yang mengindikasikan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok yang diuji. Berikut uraian hasil uji non parametrik yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Non Parametrik

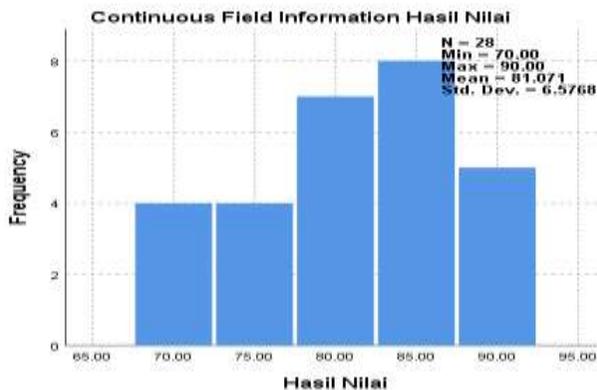
Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	test	Sig.	decision
1	The distribution of Result Values is normal with mean 81.07 and standard deviation 6.57677.	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	.012a	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is .050.

a. Lilliefors Corrected

Hasil uji non-parametrik menunjukkan bahwa hipotesis nol yang menyatakan bahwa distribusi nilai hasil adalah normal dengan rata-rata 81,07 dan standar deviasi 6,57677 telah diuji menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0.012, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0.050. Dengan demikian, kami menolak hipotesis nol, yang berarti bahwa distribusi nilai hasil tidak normal. Meskipun analisis parametrik sebelumnya memberikan hasil yang signifikan, asumsi normalitas tidak terpenuhi dalam konteks ini. Oleh karena itu, penggunaan metode non-parametrik sangat relevan dan diperlukan untuk memastikan validitas hasil analisis selanjutnya.

Berikut ini hasil dari berbagai uji yang dikonversikan dalam bentuk histogram, yaitu:



Gambar 1. Histogram Hasil Nilai

Histogram ini memberikan gambaran visual tentang distribusi hasil nilai dari 28 sampel, menunjukkan konsentrasi nilai yang terletak di sekitar rata-rata 81.071, dengan frekuensi tertinggi pada rentang 80 hingga 85. Selain itu, dengan nilai minimum 70 dan maksimum 90, histogram ini mencerminkan sebaran yang relatif terpusat dan menunjukkan adanya variasi dalam data, yang diindikasikan oleh standar deviasi sebesar 6.5768.

Pemanfaatan aplikasi quizizz diharapkan dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran, termasuk saat mempelajari materi puasa dalam mata pelajaran Agama Islam. Materi puasa berisi tentang berbagai aspek yang terkait dengan ibadah puasa, terutama puasa Ramadhan. Materi ini mencakup pengertian puasa, yang menjelaskan definisi dan makna ibadah ini sebagai bentuk pengabdian kepada Allah. Selain itu, terdapat penjelasan mengenai rukun dan syarat puasa yang harus dipenuhi, seperti niat dan kondisi tertentu yang memungkinkan seseorang untuk berpuasa. Kemudian mengenai hukum puasa mencakup puasa wajib, sunnah, serta ketentuan bagi mereka yang tidak dapat melaksanakan puasa.

Implementasi media aplikasi quizizz dalam pengajaran materi puasa di Madrasah Ibtidaiyah dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Aplikasi quizizz adalah media evaluasi pembelajaran berbentuk kuis. Dengan menggunakan aplikasi ini, proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dilengkapi dengan berbagai fitur dan tampilan warna yang menarik, aplikasi ini mampu menarik perhatian siswa. Salah satu fitur, yaitu skor dan peringkat, dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Aplikasi ini menawarkan *platform* interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis secara online, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur seperti *leaderboard* dan umpan balik instan, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan segera mengetahui kesalahan mereka, yang membantu memperbaiki pemahaman tentang materi puasa. Selain itu, variasi tipe pertanyaan yang dapat dibuat oleh guru dalam quizizz, seperti pilihan ganda dan benar/salah, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah pemahaman mereka dari berbagai sudut pandang. Aksesibilitas aplikasi ini dapat digunakan siswa belajar dimanapun dan kapanpun, sehingga mereka dapat mengulang materi sesuai kebutuhan.

Aplikasi quizizz menawarkan berbagai fitur menarik, seperti audio, gambar, musik, dan berbagai jenis permainan yang menyenangkan (Rofiq et al., 2022). Permainan edukasi ini mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membuat evaluasi belajar lebih seru. Penggunaan aplikasi quizizz dapat menunjang siswa memahami materi puasa agar lebih baik, serta mendorong untuk giat belajar. Guru sebaiknya menggunakan media yang interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media Evaluasi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar mampu merangsang motivasi dan kegiatan belajar siswa (Kusnadi & Azzahra, 2024). Siswa merasa bahwa pembelajaran yang dengan quizizz lebih menantang, sehingga mereka menjadi fokus pada soal yang disajikan.

Penggunaan media quizizz dalam pembelajaran memberikan beberapa keuntungan bagi guru, salah satunya adalah tidak perlu mengoreksi hasil jawaban siswa secara manual per individu. Guru dapat mengunduh hasilnya dalam format *Excel* atau langsung melihat melalui aplikasi quizizz. Seluruh data siswa terkait jawaban terekam dengan baik di aplikasi tersebut, yang mempermudah guru dalam merefleksikan pembelajaran. Guru juga dapat mengatur soal dengan berbagai cara, misalnya jika siswa menjawab soal dengan salah, aplikasi quizizz bisa diatur agar jawaban yang benar tidak ditampilkan. Sebaliknya, jika guru mengatur agar jawaban yang benar tidak muncul dan siswa menjawab soal dengan salah, siswa bisa mencoba lagi hingga mendapatkan nilai terbaik. Selaras dengan Rohmah, (2024), menyatakan aplikasi quizizz sangat mudah digunakan, karena siswa dapat langsung mengetahui jawaban benar atau salah, serta dapat melihat peringkat mereka, yang memotivasi siswa untuk berusaha menjadi yang terbaik.

Selain itu, guru dapat berkoordinasi dengan orang tua siswa untuk membagikan hasil belajar siswa yang telah tercatat di aplikasi quizizz melalui fitur “*share progress with parents.*” Aplikasi quizizz sangat mudah digunakan dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa tidak hanya diharuskan mengerjakan soal quizizz di kelas, melainkan dapat dilakukan dimana saja, sehingga dapat dikumpulkan tepat waktu sesuai batas waktu yang ditetapkan guru dalam aplikasi. Seiring dengan Astuti et al., (2024); Muhamad et al., (2023) mengungkapkan quizizz adalah media yang mampu menciptakan suasana baru dalam pembelajaran agar lebih menarik dan materi mampu disampaikan dengan baik. Selaras dengan pandangan Djuredje & Himawan, (2022); Januar, (2023) yang menjelaskan bahwa aplikasi quizizz memiliki beberapa keunggulan, seperti tampilan persamaan yang berbentuk tulisan, tidak gambar, setelah dimasukkan, sehingga tampak lebih menarik. Persamaan ini juga tidak memerlukan aplikasi tambahan misalkan *Mozilla* atau *Chrome* untuk menggunakannya.

Saat membuka halaman quizizz, guru mendesain jenis soal yang diinginkan, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, dan lain-lain. Soal-soal tersebut juga bisa dilengkapi dengan gambar, rekaman suara, atau video. Guru dapat *save* setiap pertanyaan yang dibuat, dan apabila akan menambah pertanyaan, mereka bisa menambahkannya di bagian bawah soal sebelumnya, dan seterusnya. Pada media quizizz, tidak ada batasan jumlah soal, sehingga guru dapat membuat sebanyak mungkin soal sesuai kebutuhan (Purwandari et al., 2024). Setelah soal selesai dibuat, guru memberikan link kuis untuk dikerjakan siswa. Link ini bisa disesuaikan keinginan menggunakan <https://tinyurl.com/app>. sehingga siswa dapat mengerjakan soal dan menikmati musik, bagi yang mendengarkannya saat mengerjakan, sementara bagi yang lebih suka tanpa suara, musik dalam quizizz dapat dimatikan.

Sebagian besar hasil yang diperoleh siswa sudah melampaui KKM, yang menunjukkan bahwa quizizz efektif digunakan untuk latihan soal. Karena tidak ada batasan ruang dan waktu, soal dapat dikerjakan kapan saja, membuatnya sangat fleksibel dan efisien. Penggunaan quizizz juga mengurangi kebutuhan akan kertas dan alat tulis, sehingga soal dikumpulkan sesuai keperluan dan kesepakatan antara

guru dan siswa. Selaras dengan [Alya et al., \(2024\)](#); [Mutmainah & Qurrotaini, \(2023\)](#); [Sunaryati et al., \(2024\)](#), mengatakan quizizz mampu menjadi alternatif penilaian pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik, sehingga memotivasi siswa agar belajar lebih giat. Pendapat ini didukung oleh [Asria et al., \(2021\)](#); [Ramadhan, \(2024\)](#); [Rofiq et al., \(2022\)](#); [Sitorus & Santoso, \(2022\)](#), yang menyebutkan aplikasi quizizz sangat efektif untuk pembelajaran karena membuat siswa lebih aktif dan menyesuaikan kemajuan teknologi.

#### 4. Simpulan dan Saran

Penggunaan media quizizz memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Proses perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur telah dilaksanakan dengan baik, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa antara *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,07 meningkat menjadi 81,07 pada *posttest*, yang menunjukkan efektivitas aplikasi dalam mendukung proses pembelajaran. Meskipun sebagian besar siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), beberapa siswa masih memerlukan perhatian lebih. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mencari metode tambahan yang dapat membantu siswa yang belum tuntas, seperti bimbingan belajar atau penggunaan media pembelajaran lain. Peneliti juga disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, serta bagaimana penerapan teknologi ini dapat lebih diintegrasikan dalam kurikulum pembelajaran lainnya.

#### 5. Kontribusi Penulis

Muhammad Murjadin Muis menyusun konsep dan desain penelitian, mengumpulkan data, dan menyajikan tabel serta menyusun pembahasan, kesimpulan dan abstrak.

#### 6. Daftar Pustaka

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Agustina, D., Nurjannah, A., Harahap, A., Lestari, V., & Hafizhah, Z. (2022). Konstruksi Pemahaman Pentingnya Sarana Prasarana di Sekolah. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1352–1359. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.4202>
- Alya, K. S. L., Achadi, W., & Luthfi, M. J. (2024). Persepsi Mahasiswa Terhadap Quizizz sebagai Media Evaluasi Materi Pembelajaran dalam Mata Kuliah

- Metodologi Penelitian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2309–2314. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3632>
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & Sudirman, P. (2022). Efektifitas penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas xi ipa man 2 sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Astuti, M., Hapipah, N., Nuha, F. K., & Kinanti, S. S. (2024). Penggunaan Quizizz sebagai Pendukung Media Pembelajaran IPAS yang Menarik di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 81–90. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.14022>
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Djuredje, R. A. H., & Himawan, R. (2022). Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular dalam Pembelajaran Teks Persuasi di SMP Kelas VIII. *Geram*, 10(2), 32–41. [https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(2\).10602](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(2).10602)
- Hartati, S., Fernadi, M. F., & Utama, E. P. (2022). Integrasi teknologi baru dalam meningkatkan pendidikan Islam di Indonesia. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 159–178. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v7i2.581>
- Himawan, R., Suyata, P., & Kusmiatun, A. (2024). Developing Project-Based Learning-Based eBook" Critical and Creative Reading" to Improve Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(1), 392–404.
- Januar, M. C. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Gamifikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Ppkn Di Smkn 1 Serang. *Academy of Education Journal*, 14(2), 348–358. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1664>
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3300–3313. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2246>
- Karisma, C. D., & Ahdhianto, E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265–276. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>
- Kuromiya, H., Majumdar, R., Miyabe, G., & Ogata, H. (2022). E-book-based learning activity during COVID-19: engagement behaviors and perceptions of

- Japanese junior-high school students. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 17(1), 12. <https://doi.org/10.1186/s41039-022-00184-0>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lusiani, L. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>
- Muhamad, S., Fitriani, L., & Aziz, A. (2023). Teams Games Tournament Method Assisted Quizizz Media in Mufradat Learning for Students of The Islamic Education Management Program. *Insyirah: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Studi Islam*, 6(2), 174–185. <https://doi.org/10.26555/insyirah.v6i2.9425>
- Mutmainah, M. P., & Qurrotaini, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz dengan Fitur Lesson Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 3656–3665. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10607>
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang bangun media pembelajaran berbasis augmented reality untuk pembelajaran tematik kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147. <http://dx.doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497>
- Otoluwa, Y., Eraku, S., & Yusuf, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis lectora inspire yang diintegrasikan dengan camtasia studio pada mata pelajaran geografi materi sistem informasi geografi. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4041>
- Purwandari, N., Jihadi, H., Maulana, D., Baskoro, B. H., Zulfikar, M., & Kelmah, S. M. (2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif dengan Aplikasi Quizizz dan Mentimeter bagi Guru-guru SD IT Al-Kautsar Cikarang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 1666–1676. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i2.21479>
- Rafidah, H. N., Rachmadiarti, F., & Prastiwi, M. S. (2024). Stepping together with nature of malang raya: the development environmental changes e-book based on problem based learning (PBL). *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 3556–3568. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i7.7377>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Rahman, F. Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Purnomo, I. I. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran buku digital menggunakan flipbook pada sdit

- sullamul 'ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 87–93. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.214>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Ramadhan, I. (2024). Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Model Active Learning Berbasis Aplikasi Quizizz Mode True Or False di SMA Swasta Mujahidin Pontianak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 847–856. <https://doi.org/10.58230/27454312.390>
- Ritonga, N., & Siregar, N. (2022). Efektifitas Edukasi Berbasis Audio Visual Terhadap Kepatuhan Minum Obat Hipertensi. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 457–459.
- Rofiq, A. A., Anjaina, A., Romdloni, R., & Ulwiyah, N. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 101–112. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.101-112.2022>
- Rohmah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Media Quizizz. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 9(1), 53–68. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v9i1.5647>
- Sadikin, A., Johari, A., & Suryani, L. (2020). Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis website dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01), 18–28. <http://dx.doi.org/10.33503/ebio.v5i01.644>
- Sarah, M. M., Munawaroh, N., & Usman, A. T. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Aplikasi Quizizz di Era New Normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 117–136. <http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8886>
- Shalahuddin, M. H., & Hayuhantika, D. (2022). Pengembangan e-LKPD berbasis kontekstual dengan media liveworksheets pada materi lingkaran di kelas VIII. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 71–86. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.1.71-86>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Sulaeman, A., Darodjat, D., & Makhrus, M. (2020). Information and Communication Technology dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam*, 81–95. <https://dx.doi.org/10.30595/islamadina.v0i0.7258>

- Sunaryati, T., Kurniari, B., Nurhaliza, N., Safitri, I., & Lestari, N. A. (2024). Analisis Pemanfaatan Quizizz sebagai Solusi dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 472–483. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16976>
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201–208. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.4.3.201-208.2018>
- Wang, Y.-H. (2020). Integrating games, e-books and AR techniques to support project-based science learning. *Educational Technology & Society*, 23(3), 53–67.
- Yani, A., & Rosana, D. (2024). Science Interactive E-Book Based Problem-Based Learning to Improve Creative Thinking Skills: Needs Analysis Based on Teacher Perception. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(11), 8936–8941. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i11.8969>
- Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 195–207.