Educatioanl Journal: General and Specific Research
Vol. 4 No. 3 Oktober 2024, page 616-623
e-ISSN: 2808-5418

HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DI UPTD SMPN 4 KECAMATAN LAREH SAGO HALABAN

Filtra Yeni *
UPTD SMPN 4 Kecamatan Lareh Sago Halaban
Email: *filtrayeni@gmail.com*

Zulfani Sesmiarni
UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi
Email: *zulfanisesmiarni@uinbukittinggi.ac.id*

Rodi
UPTD SDN 18 Padang Kunik Kecamatan Kamang Magek
Email: *rodi.koto18@gmail.com*

Mutammimul Hayati
UPTD SMPN 4 Kecamatan Payakumbuh
Email: *hayatimutammimul@gmail.com*

Abstract: *Engaging and enjoyable learning is a condition that students aspire to. When students are enthusiastic and highly motivated in their learning, their academic performance will improve. To achieve engaging learning, various media can be used, one of which is the Quizizz application, a medium for learning while playing. This research aims to describe the improvement in Islamic Religious Education learning outcomes using the Quizizz application in class IX.2 UPTD SMPN 4 Lareh Sago Halaban District. The approach that will be used in this research is classroom action research (CAR) with pre-cycle, cycle 1, cycle 2, and cycle 3. The type of research used in this study is descriptive quantitative. The research results indicate that the students' learning completeness at the initial condition before using the Quizizz application was 31%. After using the Quizizz application in the pre-cycle, the percentage of students' learning outcomes reached 42%, in Cycle I it increased to 54%, in Cycle II it increased to 65%, and in Cycle III it increased to 81%. Based on the results of the classroom action research that has been conducted, it can be concluded that the application of the Quizizz application as an assessment medium in Islamic Religious Education and Character Education subjects effectively improves students' learning outcomes. The increase in the percentage of learning completeness from 42% in the pre-cycle to 81% in Cycle III indicates that the use of the Quizizz application can be an interesting alternative to enhance students' learning outcomes.*
Keywords: Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Quizizz Application

Abstrak: Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan kondisi pembelajaran yang didambakan oleh siswa, apabila siswa bersemangat dan memiliki antusias tinggi dalam pembelajaran maka hasil belajar siswa akan meningkat. Adapun untuk memperoleh pembelajaran yang menarik maka bisa menggunakan media, salah satunya yaitu aplikasi Quizizz yang merupakan media belajar sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan adanya peningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas IX.2 UPTD SMPN 4 Kecamatan Lareh Sago Halaban. Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pra siklus, siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif.

Hasil Penelitian dapat dikemukakan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada kondisi awal sebelum menggunakan aplikasi Quizizz yaitu 31%. Setelah menggunakan aplikasi Quizizz pada pra siklus maka presentase hasil belajar siswa mencapai 42%, siklus I meningkat menjadi 54%, siklus II meningkat menjadi 65% dan siklus III meningkat menjadi 81%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz untuk media penilaian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan presentase ketuntasan belajar dari 42% pada pra siklus menjadi 81% pada siklus III menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
Kata Kunci : Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Aplikasi Quizizz

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik di Indonesia. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap religius dan spiritual yang mendasari perilaku sehari-hari siswa. Meskipun demikian, berbagai tantangan seringkali muncul dalam proses pembelajaran PAI, terutama dalam hal peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu permasalahan yang sering ditemui adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Di UPTD SMPN 4 Kecamatan Lareh Sago Halaban, berdasarkan pengamatan awal dan hasil evaluasi, diketahui bahwa hasil belajar PAI siswa masih berada di bawah standar yang diharapkan.

Dalam pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis, banyak siswa merasa jenuh dan kurang terlibat secara aktif. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi pasif, dan materi yang disampaikan sulit diserap secara optimal. Penurunan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI ini tentu menjadi tantangan bagi guru, khususnya dalam menghadirkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, platform pembelajaran digital semakin banyak digunakan di dunia pendidikan. Salah satu platform yang populer dan mudah diakses oleh siswa serta guru adalah Quizizz, sebuah aplikasi berbasis web yang menawarkan metode evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, guru dapat menyusun soal-soal yang variatif dalam format kuis yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital mereka. Berbeda dengan metode evaluasi tradisional, Quizizz memungkinkan siswa untuk mengikuti kuis secara real-time dengan format gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti Quizizz, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan platform ini dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar, karena suasana yang tercipta lebih interaktif dan kompetitif secara positif. Selain itu, Quizizz juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat mengetahui hasil kinerjanya secara real-time dan termotivasi untuk memperbaiki kelemahan yang ada.

Melihat potensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar PAI di UPTD SMPN 4 Kecamatan Lareh Sago Halaban. Diharapkan, dengan implementasi Quizizz dalam proses pembelajaran, siswa dapat lebih termotivasi dalam mempelajari materi PAI dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, pemanfaatan Quizizz diharapkan dapat menjadi inovasi dalam proses evaluasi yang lebih variatif dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan mengkaji apakah penggunaan Quizizz dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar PAI di UPTD SMPN 4 Kecamatan Lareh Sago Halaban, serta melihat sejauh mana aplikasi ini dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan mixed methods yaitu gabungan antara pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitaif sederhana. Penelitian Tindakan Kelas ini dengan model siklus yang terdiri dari empat siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yang terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian adalah siswa kelas IX.2 UPTD SMPN 4 Kecamatan Lareh Sago Halaban yang berjumlah 26 orang.

Pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan aplikasi Quizizz, membuat rencana pembelajaran yang sesuai, membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, menyusun alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Pada tahap pelaksanaan (*acting*), peneliti melakukan pembelajaran dimulai dengan pengenalan materi, menjelaskan cara penggunaan Quizizz kepada siswa dan mengajak mereka untuk ikut serta dalam kuis interaktif. Setiap siswa mengakses kuis melalui perangkat yang tersedia dan mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan. Siswa mengerjakan kuis secara individu dan guru dapat memantau hasil kuis secara langsung melalui dashboard Quizizz. Hasil evaluasi ditampilkan secara real-time sehingga siswa dapat melihat skor mereka setelah menyelesaikan setiap soal.

Pada tahap pengamatan (*observation*), peneliti mengamati situasi dan kondisi proses belajar mengajar, melihat kemampuan siswa dalam diskusi kelompok/mengemukakan pendapatnya, dan melihat respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz.

Pada tahap refleksi (*reflecting*), peneliti menganalisis hasil kuis dari Quizizz untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi tersebut. Nilai rata-rata kelas dihitung dan dibandingkan dengan hasil sebelum tindakan untuk melihat adanya perbaikan atau peningkatan. Hasil refleksi ini dimanfaatkan sebagai masukan pada tindakan selanjutnya. Kelemahan-kelemahan dan kendala yang ditemukan pada pra siklus diperbaiki pada siklus I dan kekuatan yang ada direkomendasikan pada siklus I. Berdasarkan pada kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada pra siklus disusun kembali perencanaan untuk pelaksanaan siklus I sampai pada pelaksanaan siklus III.

Penelitian ini menggunakan beberapa sumber data, yaitu: 1) Hasil tes belajar siswa, yang diperoleh melalui tes menggunakan aplikasi Quizizz yang diberikan pada akhir setiap siklus pembelajaran. Hasil tes ini dugunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan game edukasi Quizizz. 2) Lembar observasi, yang mencakup aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mencatat/menulis dan kerja kelompok.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Pra Siklus

Pada pra siklus ini, kegiatan pembelajaran dilakukan satu kali pertemuan yaitu hari Sabtu, 14 September 2024 selama 2 JP (2 x 40 menit), dengan materi pengertian penyembelihan hewan dan ketentuan penyembelihan hewan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan menggunakan metode diskusi.

Berdasarkan hasil asessmen diakhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang dilakukan terhadap 26 orang siswa, terdapat 11 orang siswa yang sudah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran, dan sisanya 15 orang siswa belum memiliki pemahaman yang baik mengenai materi pembelajaran. Dari sini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas ada 42% dan yang belum tuntas ada 58%.

Pada pra siklus ada sembilan siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas rata-rata. Dengan perolehan skor 100 tiga anak, skor 90 lima anak, dan skor 80 tiga anak. Dari hasil refleksi ini rekomendasi untuk peneliti adalah peneliti terus mendampingi sembilan siswa yang memperoleh skor hasil belajar di atas KKTP agar siswa bisa mempertahankan semangatnya dalam belajar, dan bagi siswa yang skor hasilnya dibawah KKTP agar aktif dalam pembelajaran dan mengikuti proses dan alur pembelajaran. Dari hasil refleksi ini rekomendasi untuk peneliti adalah peneliti harus fokus kepada siswa yang kurang aktif dan cenderung pasif tanpa respon pada saat pembelajaran, dan peneliti harus lebih membimbing, intensif selalu mengingatkan, tidak bosan menyapa dan terus mengajak agar siswa merasa diperhatikan dan memiliki tanggung jawab yang lebih sehingga bisa mengikuti pembeajaran dengan disiplin dan baik serta hasil belajaranya meningkat. Dari tanggapan observer bahwa game *Quizizz* ini adalah bagus digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran karena dalam game *Quizizz* ini siswa bisa langsung melihat rangking siswa lainnya, membuat siswa tidak mau kalah sehingga peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar, walaupun masih banyak yang bingung pada penerapan awal, itu hal yang biasa. Fokus penelitian untuk kedepannya adalah selalu mengarahkan agar siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan kedepannya.

Hasil Penelitian Siklus I

Tindakan siklus I dilakukan satu kali pertemuan yaitu hari Senin, 23 September 2024 selama 2 JP (2 x 40 menit), dengan materi tata cara penyembelihan secara tradisional dan mekanik serta manfaat dari penyembelihan hewan, menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan menggunakan metode diskusi.

Berdasarkan hasil asessmen diakhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang dilakukan terhadap 26 orang siswa, terdapat 14 orang siswa yang sudah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran, dan sisanya 12 orang siswa belum memiliki pemahaman yang baik mengenai materi pembelajaran. Dari sini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas ada 54% dan yang belum tuntas ada 46%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I ini dapat disimpulkan bahwa dilihat dari lembar penilaian siswa telah mengalami peningkatan sedikit dari pra siklus. Oleh karena itu peneliti tetap melanjutkan penelitian pada siklus II, hal ini disebabkan skor yang diperoleh siswa masih banyak yang belum tuntas.

Hasil Penelitian Siklus II

Tindakan siklus II dilakukan satu kali pertemuan yaitu hari Rabu, 02 Oktober 2024 selama 2 JP (2 x 40 menit), dengan materi akikah, menggunakan model pembelajaran Diferensiasi Based Learning (DBL) dan menggunakan metode diskusi.

Berdasarkan hasil asessmen diakhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang dilakukan terhadap 26 orang siswa, terdapat 17 orang siswa yang sudah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran, dan sisanya 9 orang siswa belum memiliki pemahaman yang baik mengenai materi pembelajaran. Dari sini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas ada 65% dan yang belum tuntas ada 35%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II ini dapat disimpulkan bahwa dilihat dari lembar penilaian siswa telah mengalami peningkatan dari siklus I. Oleh karena itu peneliti tetap melanjutkan penelitian pada siklus III, hal ini disebabkan skor yang diperoleh siswa masih ada yang belum tuntas.

Hasil Penelitian Siklus III

Tindakan siklus III dilakukan satu kali pertemuan yaitu hari Senin, 07 Oktober 2024 selama 2 JP (2 x 40 menit), dengan materi kurban, menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan pendekatan Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) dan menggunakan metode diskusi.

Berdasarkan hasil asessmen diakhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang dilakukan terhadap 26 orang siswa, terdapat 21 orang siswa yang sudah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran, dan sisanya 5 orang siswa belum memiliki pemahaman yang baik mengenai materi pembelajaran. Dari sini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas ada 81% dan yang belum tuntas ada 19%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus III ini dapat disimpulkan bahwa dilihat dari lembar penilaian siswa telah mengalami peningkatan dari siklus II. Oleh karena itu peneliti menetapkan pada penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus III, hal ini disebabkan skor yang diperoleh siswa telah mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti saat awal sebelum melakukan penelitian.

Tentunya dari tanggapan yang akan dimintai peneliti kepada siswa dan observer setelah proses game Quizizz dilakukan tidak jauh berbeda dari siklus sebelumnya bahwa game Quizizz adalah media yang cocok untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, sesuai yang dikatakan belajar sambil bermain.

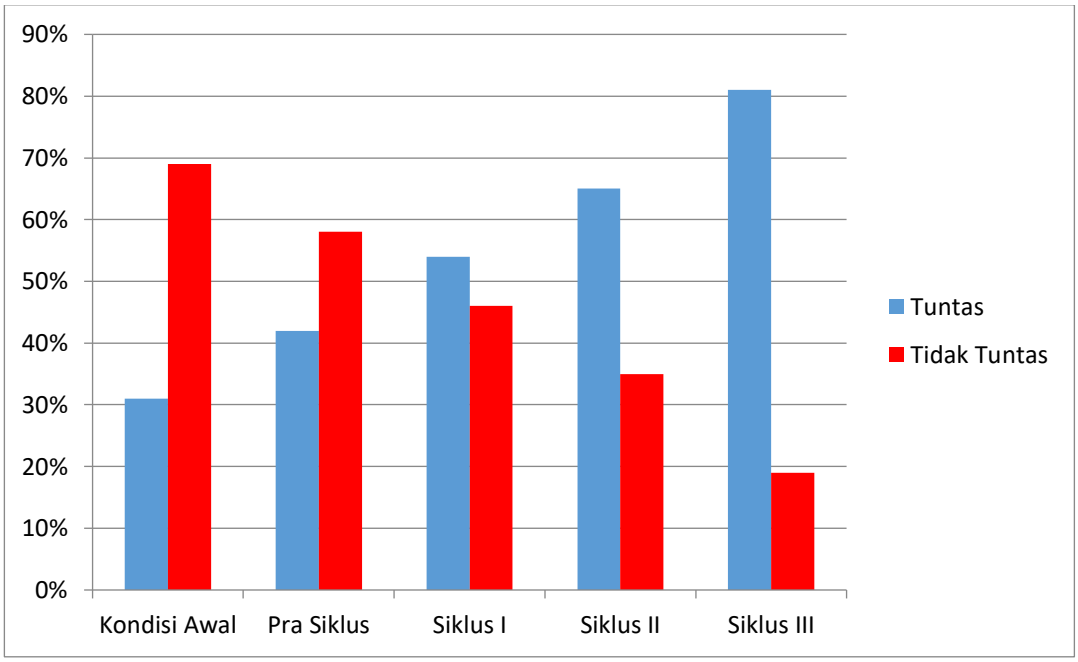
Dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III, serta telah dilalukan pengambilan data dengan evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX.2 UPTD SMPN 4 Kecamatan Lareh Sago Halaban terdapat adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Berikut ini merupakan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III:

Tabel 1. Tingkat Ketuntasan Siswa Menggunakan Aplikasi Quizizz Kelas IX.2 UPTD SMPN 4 Kec. Lareh Sago Halaban

No	Tahap	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Kondisi Awal	8	31%	18	69%
2	Pra Siklus	11	42%	15	58%
3	Siklus I	14	54%	12	46%
4	Siklus II	17	65%	9	35%
5	Siklus III	21	81%	5	19%

Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dapat mendukung dalam meningkatkan ketuntasan siswa. Sehingga siswa akan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dan bisa bersaing dengan siswa yang lain dalam melakukan penilaian menggunkan aplikasi Quizizz. Selanjutnya akan disajikan data perkembangan hasil belajar siswa dalam bentuk grafik beikut:

Gambar 1. Perbandingan Jumalah Siswa yang Mencapai KKTP



Melalui penggunaaan aplikasi Quizizz untuk penilaian diakhir pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.2. selain hasil belajar siswa di atas, keberhasilan peningkatan siswa dari pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III dapat terlihat juga berdasarkan hasil penelitian setelah diberikan tindakan pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III, siswa jadi terlatih untuk menggunakan aplikasi Quizizz sehingga peneliti tidak susah lagi untuk mengarahkan siswa dalam penggunaan aplikasi Quizizz.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa kondisi awal sebelum menggunakan aplikasi Quizizz ketuntasan siswa yaitu 31% dengan siswa yang tuntas sebanyak 8 orang. Selanjutnya peneliti menggunakan aplikasi Quizizz pada tahap pra siklus dengan presentase ketuntasan mencapai 42% dengan siswa yang tuntas sebanyak 11 orang. Kemudian dilanjutkan pada tahap siklus I dengan presentase ketuntasan mencapai 54% dengan siswa yang tuntas sebanyak 14 orang. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka dilanjutkan pada tahap siklus II presentase ketuntasan mencapai 65% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 orang. Maka dari itu peneliti melanjutkan pada tahap siklus III presentase ketuntasan 81% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 orang.

Peningkatan ini sangat signifikan saat peneliti menggunakan aplikasi Quizizz untuk penilaian hasil belajar siswa. Peneliti menganalisis bahwa dengan menggunakan aplikasi Quizizz siswa bisa bersaing dalam penilaian tersebut dan siswa juga akan berpacu dalam kecepatan menjawab, sehingga mereka lebih bersemangat dalam menjawab soal-soal yang diberikan.

Dari hasil data yang diperoleh dari pra siklus, siklus I, II, dan III, dapat diketahui bahwa penerapan penilaian dengan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan

Budi Pekerti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pra siklus sebesar 42%, siklus I meningkat menjadi 54%, siklus II meningkat menjadi 65%, dan siklus III meningkat menjadi 81%, sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ketercapaian kriteria keberhasilan penelitian hasil belajar siswa telah tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan penelitian yang peneliti lakukan dalam pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III telah menunjukkan bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menerapkan aplikasi Quizizz dalam penilaian mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.2 UPTD SMPN 4 Kec. Lareh Sago Halaban. Hal ini bisa dilihat dari hasil perolehan yang telah dicapai pada masing-masing tahapan siklus yang telah dilakukan, yaitu pra siklus 42%, siklus I 54%, siklus II 65%, dan siklus III 81%.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar, memberikan umpan balik yang cepat, serta memantau perkembangan belajar siswa secara individual. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru dalam memilih metode asesmen yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Dimyati dan Mudjiono. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah

Jalil, Abdul. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1.

Gikas, Joan, dan Michael M. Grant. 2013. Mobile Computing Devices in Higher Education: Student Perspectives on Learning with Cellphones, Smartphones & Social Media." *The Internet and Higher Education* 19.

Hwang, Gwo-Jen, dan Chin-Chung Tsai. 2011. Research Trends in Mobile and Ubiquitous Learning: A Review of Publications in Selected Journals from 2001 to 2010. *British Journal of Educational Technology* 42, no. 4.

Wardhani, Igak, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 1995. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Daradjat, Zakiah. 1995. Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam. Jakarta : Bumi Aksara.

Daulay, Haidar Putra. 2004. Pendidikan Islam. Jakarta : Kencana.

Purba, L. S. 2019 Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui, *Jurnal Dinamika Pendidikan*.

Salsabila, Unik Hanifa, dkk. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol 4 No.2.