



Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dalam Meminimalisir Tingkat Kecurangan Akademik Pada Siswa Akuntansi SMK Islam Batu

Fadli Iksan Artantio^{1*}, Khofifah Nuraini², Meylania Mardila³, Nujmatul Laily⁴, Eka Erny Setyaningsih⁵
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Malang
⁵SMK Islam Batu

*Fadli.iksan.1904216@students.um.ac.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif berbasis game seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan melalui tampilan yang sangat menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meminimalisir tingkat kecurangan akademik pada siswa akuntansi SMK Islam Batu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan narrative inquiry, dimana penelitian ini ditujukan kepada siswa X Akuntansi SMK Islam Batu yang telah menggunakan atau pernah memanfaatkan aplikasi Quizizz pada penyelenggaraan pembelajaran akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan (1) peserta didik melakukan tindakan kecurangan karena adanya kesempatan dan juga ketakutan peserta didik untuk memperoleh nilai dibawah rata-rata (2) Penggunaan media Quizizz mengurangi kecenderungan peserta didik untuk melakukan tindakan kecurangan akademik baik karena adanya keterbatasan atau aturan-aturan dalam media Quizizz. Media pembelajaran Quizizz menjadikan proses penilaian lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, kecurangan akademik, Quizizz

Abstract

The use of interactive game-based learning media such as Quizizz can increase students' learning motivation in working on the questions given through a very attractive display. This study aims to determine the application of Quizizz-based learning media in minimizing the level of academic fraud in accounting students at SMK Islam Batu. The research method used is qualitative research using a narrative inquiry approach, where this research is aimed at students of X Accounting at SMK Islam Batu who have used or have used the Quizizz application in the implementation of accounting learning. The results of the study show (1) students commit acts of cheating because of the opportunity and also the fear of students to get scores below the average (2) The use of media Quizizz reduces the tendency of students to commit acts of academic fraud either because of limitations or rules in media Quizizz. Quizizz learning media makes the assessment process more interactive and fun for students.

Keywords: Learning media, Academic fraud, Quizizz

PENDAHULUAN

Adanya pandemi covid 19 saat ini membawa dampak besar pada kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Sebagai dampak adanya pandemi covid, dunia pendidikan mengalami perubahan cukup besar dimana pada awalnya pembelajaran dilakukan secara langsung tatap muka berubah menjadi secara daring dengan memanfaatkan berbagai platform dan aplikasi digital dalam penyelenggaraan pembelajaran. Adanya kondisi tersebut membuat seluruh komponen dalam dunia pendidikan baik, siswa, pengajar maupun perangkat pembelajaran yang dibuat harus

dapat beradaptasi serta memanfaatkan penggunaan teknologi yang ada. Hal ini dilakukan sebagai salah satu alternatif agar masyarakat tetap mendapatkan pendidikan yang layak di tengah situasi saat ini yang membatasi interaksi antar manusia melalui penyelenggaraan pembelajaran secara daring.

Pembelajaran daring adalah suatu sistem penyelenggaraan pembelajaran yang dilakukan secara daring atau online dengan memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajarannya (Al Mawaddah et al., 2021). Meskipun dilaksanakan secara daring, suatu pembelajaran harus dapat mencapai pendidikan bermutu dengan terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan. Kualitas pembelajaran merupakan suatu keterkaitan yang sinergis antara guru, peserta didik, kurikulum serta bahan ajar, media, fasilitas dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses maupun hasil belajar yang maksimal sesuai dengan tuntutan kurikulum (Pusparani, 2020). Apabila suatu kualitas pembelajaran yang diselenggarakan rendah maka dapat diartikan efektivitas pembelajaran tersebut belum dapat tercapai secara maksimal. Salah satu faktor tercapainya pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Pusparani, 2020). Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru dan peserta didik pada saat melakukan proses pembelajaran serta dapat menimbulkan interaksi sosial yang menumbuhkan minat siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya (Citra & Rosy, 2020). Manfaat dari adanya media pembelajaran yakni dapat memperjelas dan meningkatkan proses belajar dan hasil belajar melalui penyajian materi dan informasi yang diberikan (Salsabila et al., 2020). Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang sangat membantu penyelenggaraan pembelajaran secara daring mulai dari Zoom Meeting, Google Meet, Google Classroom maupun Kahoot dan Quizizz.

Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi ini yang telah dikembangkan dan dimanfaatkan saat ini tentu saja membawa dampak positif maupun dampak negatif. Adapun dampak positif dari media pembelajaran berbasis teknologi tersebut yakni dapat membantu peningkatan pemahaman serta keterampilan peserta didik untuk mencapai kompetensi belajar yang ingin dicapai (Aini, 2019). Sedangkan apabila media pembelajaran berbasis teknologi tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik ataupun disalahgunakan maka juga dapat berpeluang meningkatkan kecurangan akademik. Hal ini diakibatkan karena kurangnya pengawasan guru terhadap peserta didik dalam penyelenggaraan pembelajaran secara daring. Meskipun saat ini pada beberapa wilayah telah menyelenggarakan pembelajaran secara *hybrid* dimana dalam pembelajaran ini sebagian peserta didik telah diperbolehkan mengikuti pembelajaran secara langsung atau tatap muka sedangkan sebagian masih tetap melakukan pembelajaran secara daring. Adanya pembelajaran secara *hybrid* tersebut juga tidak menutup kemungkinan siswa tidak dapat melakukan tindak kecurangan akademik. Tindak kecurangan akademik muncul karena faktor internal maupun faktor eksternal yang berasal dari lingkungan (Purnamasari, 2013). Adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif berbasis game seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan melalui tampilan yang sangat menarik. Media pembelajaran Quizizz juga dapat mendorong siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat (Setiawan et al., 2019). Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih mendalam yang bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meminimalisir tingkat kecurangan akademik pada siswa akuntansi SMK Islam Batu.

KAJIAN LITERATUR

Media Pembelajaran

Menurut Gagne (dalam Sadiman, dkk, 2010) media pembelajaran yaitu media pembelajaran dengan berbagai jenis bagian yang ada pada lingkungan peserta didik yang bisa merangsang peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan Briggs (dalam Sadiman, dkk, 2010) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan benda nyata yang digunakan dalam penyajian informasi dan mendorong peserta didik dalam proses pembelajaran. Contoh dari media pembelajaran seperti buku, e-book, modul, video, dan PowerPoint. Media pembelajaran (Irawati, 2018) adalah sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dilihat dari gagasan pengertian media pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat atau benda yang digunakan sebagai perantara yang dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses belajar yang dapat merangsang peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan (Sutjipto, 2013), mulai bermunculan inovasi baru yang berkaitan dengan media pembelajaran. Teknologi yang berbasis digital merupakan cara penyampaian materi menggunakan sumber-sumber berbasis microprocessor. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, besar harapan untuk kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Game Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Purba, 2019). Media Quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media Quizizz memiliki batasan waktu, peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media Quizizz. Kelebihan lain yang ada pada media Quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar yang menarik dan tampilan pada peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan.

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang disambungkan melalui internet. Media pembelajaran berbasis digital ini merupakan media interaktif yang bisa digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran Quizizz ini merupakan sebuah platform kuis interaktif yang biasa digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk penilaian harian dan penilaian akhir semester.

Tingkat Kecurangan Akademik

Anderman dan Murdock (2007:34) menyatakan bahwa perilaku kecurangan akademik merupakan penggunaan segala sesuatu dari materi ataupun bantuan yang tidak diperbolehkan digunakan dalam tugas-tugas akademik atau kegiatan yang mengganggu proses asesmen. McCabe (dalam Anderman dan Murdock, 2007: 38) mendefinisikan penjiplak sebagai seseorang yang dapat menerima atau melakukan kegiatan meng-copy atau menyalin (meniru) pekerjaan orang lain pada saat tes atau menggunakan catatan yang tidak diperbolehkan atau membantu seseorang dalam menyontek ketika tes atau ketika sedang ujian berlangsung. Menurut Cizek (dalam Anderman dan Murdock 2007: 34) perilaku kecurangan akademik merupakan perilaku yang terdiri atas tiga kategori yaitu (1) memberikan, menggunakan ataupun menerima segala informasi (2) menggunakan materi yang dilarang digunakan dan (3) memanfaatkan kelemahan seseorang, prosedur ataupun suatu proses untuk mendapatkan suatu keuntungan yang dilakukan pada tugas-tugas akademik.

Kecurangan akademik (Indriani, 2019) merupakan suatu perilaku tidak jujur yang dilakukan seseorang dalam bidang akademik untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan. Perilaku tidak jujur tersebut seperti menyontek, plagiasi, menjiplak, meniru, dan menyuap untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dalam sebuah karya dan mengaku bahwa karya tersebut adalah karyanya sendiri.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa tindakan kecurangan akademik adalah suatu tindakan tidak jujur yang dilakukan oleh siswa dengan mengelabui pengajar yang menghalalkan segala cara untuk mendapatkan hasil akhir yang memuaskan yang sesuai dengan keinginannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan *narrative inquiry*, dimana penelitian ini ditujukan kepada siswa X Akuntansi SMK Islam Batu yang telah menggunakan atau pernah memanfaatkan aplikasi Quizizz pada penyelenggaraan pembelajaran akuntansi. Penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna atau pengalaman yang dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari suatu permasalahan sosial atau kemanusiaan (Cresweel, 2010). Pendekatan *narrative inquiry* dipilih karena dapat mengumpulkan, menggambarkan serta menuliskan opini dan pandangan narasumber yang pernah menggunakan media pembelajaran Quizizz melalui wawancara.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer yang didapat melalui wawancara mendalam kepada siswa X Akuntansi SMK Islam Batu. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu terdiri dari tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1992). Pada penelitian ini uji kredibilitas dilakukan dengan triangulasi dan *member check*. Pengujian kredibilitas dilakukan untuk mengecek kebenaran dan kevalidan data dari berbagai sumber, teknik dan juga waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecurangan akademik merupakan penggunaan materi ataupun bantuan yang tidak diperbolehkan digunakan dalam proses asesmen atau tes dimana peserta didik menggunakan cara tidak jujur untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan. Pada saat proses pembelajaran pendidik akan dihadapkan dengan kendala ketika hendak melakukan proses asesmen atau pengambilan nilai, baik nilai ulangan harian maupun dalam kegiatan ujian semester, kendala yang dihadapi oleh pendidik datang dalam bentuk kecurangan akademik yang dilakukan oleh peserta didik. Banyak faktor yang menyebabkan peserta didik melakukan kecurangan akademik. Faktor yang paling mendasar yang menjadikan peserta didik melakukan kecurangan akademik adalah karena terdapat hal-hal yang mendukung untuk dilakukannya hal tersebut. Davis, Drinan dan Gallant (2009: 1) menjabarkan jika terjadinya kecurangan akademik disebabkan karena pelaku kecurangan tersebut takut gagal. Pelaku curang karena takut mendapatkan yang nilai kurang sempurna dari nilai rata-rata dikelas. Maka dari itu pendidik memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang merangsang agar peserta didik enggan untuk melakukan tindakan kecurangan akademik. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif, hadirnya inovasi Quizizz memberikan solusi pada

pendidik untuk mengurangi tingkat kecurangan akademik yang ada dikelas. Inovasi media pembelajaran menggunakan Quizizz untuk membantu dalam pengambilan nilai dinilai efektif untuk mengurangi kecurangan yang dilakukan peserta didik. Untuk mempelajari lebih dalam bagaimana Quizizz dalam mengurangi tingkat kecurangan akademik oleh peserta didik kami sudah melakukan wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mendapat data yang diinginkan.

Berdasarkan wawancara mendalam yang dilakukan kepada narasumber yang merupakan siswa X Akuntansi SMK Islam Batu, narasumber 1 menyatakan bahwa narasumber pernah melakukan tindakan kecurangan akademik berupa mencontek ketika sedang berlangsung ulangan harian.

“... kalau saya sendiri pernah mencontek ketika ulangan harian, karena saat itu otak saya sudah mentok, dan tidak bisa mendapat jawaban soal ulangannya. Saya mencontek juga karna takut dapat nilai rendah”

Pendapat dari narasumber 1 tersebut juga sejalan dengan hasil wawancara yang diungkap oleh narasumber 2, narasumber 2 mengungkapkan jika pernah melakukan kegiatan mencontek tidak hanya ketika ulangan harian namun juga ketiga ujian semester tengah berlangsung.

“... dulu saya pernah mencontek ketika ulangan harian, yaa karna soalnya susah susah. waktu ujian semester juga pernah, untuk alasannya mmm ya sama karna soal ujiannya susah-susah jadi ya terpaksa saya mencontek. Dan juga saya takut kalau dapat nilai jelek”

Adanya hasil yang diungkapkan responden tersebut sejalan dengan pendapat dimana menyatakan Kecurangan akademik (Indriani, 2019) merupakan suatu perilaku tidak jujur yang dilakukan seseorang dalam bidang akademik untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan.

Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa narasumber 1 pernah menggunakan media Quizizz. Dimana terdapat beberapa pendidik yang pernah memberikan asesmen menggunakan media Quizizz kepada peserta didik

“... saat itu ada guru yang pernah penilai aj menggunakan Quizizz. Ya waktu itu soalnya lumayan susah tapi waktu mengerjakan sih lebih menyenangkan dan tidak bikin nervous”

Narasumber 2 menyatakan juga pernah menggunakan media Quizizz sebagai media untuk melakukan penilaian, akan tetapi peserta didik juga menyebutkan pernah menggunakan media lain sebagai media penilai selain Quizizz yaitu menggunakan Google form.

“... kalo selama ini sih saya pernah pake Quizizz untuk penilaian sama guru. Selain quiziz juga saya pernah pakai Google form untuk media penialain.”

Hal tersebut sejalan dengan kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian kali ini. Yaitu peserta didik yang pernah menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran. Quizizz sendiri merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Purba, 2019).

Kemudian narasumber 1 mengungkap bahwa penggunaan Quizizz sendiri mempersulit mereka untuk melakukan tindakan mencontek.

“...yaa waktu pakai Quizizz, saya jadi sulit untuk curang karena di Quizizz itu kan ada jangka waktunya itu ya. jadi ya lebih susah kalo mau mencontek”

Hasil yang diungkap oleh narasumber 1 tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh narasumber 2.

“... wah waktu pakai Quizizz saya jadi susah menconteknya karna kan ada waktunya. Sama itu kan cuma bisa buka Quizizz nya doang, jadi ya sulit untuk mencontek”

Setelah membahas mengenai bagaimana perilaku mencontek yang dilakukan oleh peserta didik serta bagaimana penggunaan Quizizz oleh peserta didik. Peneliti melakukan pertanyaan lebih lanjut mengenai bagaimana kesan peserta didik dalam menggunakan aplikasi Quizizz.

“... kalau pake Quizizz sendiri lebih seru dan nggak bosanin ya. apalagi kalau pakai Quizizz itu kita kan bisa langsung tau kita ada diposisi berapa jadi bisa lebih semaangat ngerjainnya. Selain itu Quizizz juga punya sistem hadiah kalau ngerjainnya lebih cepet jadi ya lebih seru aja.”

Hal tersebut juga sejalan dengan yang disampaikan oleh narasumber 2 mengenai pendapatannya tentang penggunaan aplikasi Quizizz

“... ya kalo pake Quizizz lebih seru dan menantang karna bisa tau posisinya jadi ya lebih seru aja kalau pakai Quizizz”

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan terlihat bagaimana penggunaan Quizizz berpengaruh terhadap perilaku kecurangan peserta didik. Peserta didik lebih bisa menahan diri untuk tidak berbuat curang, baik karena keterbatasan dan karena bagaimana media Quizizz hadir lebih menarik bagi peserta didik untuk menggunakannya.

KESIMPULAN

Kecenderungan peserta didik untuk melakukan tindakan kecurangan akademik muncul karena adanya kesempatan dan juga disebabkan ketakutan peserta didik untuk mendapatkan nilai yang dibawah rata-rata. Penggunaan media Quizizz mengurangi kecenderungan peserta didik untuk melakukan tindakan kecurangan akademik baik karena adanya keterbatasan atau aturan-aturan dalam media Quizizz. Dan juga karena bagaimana media Quizizz menjadikan proses penilaian lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Seorang pendidik harus mampu melakukan penilaian terhadap peserta didik secara maksimal. Bagaimanapun penilaian sangat penting untuk mengukur pemahaman peserta didik akan suatu materi. Rendahnya pemahaman menandakan ada bagian materi yang masih harus dijelaskan. Namun demikian masih terdapat kendala dalam melakukan penilaian terhadap peserta didik, salah satunya adalah adanya kecurangan akademik. Peserta didik yang melakukan kecurangan akademik akan menjadikan hasil penilaian tidak efektif untuk mengukur pemahaman peserta didik. Yang pada akhirnya berdampak pada ketidaktercapain target pemahaman peserta didik yang harusnya tercapai. Sehingga menjadi penting bagi pendidik untuk menghadirkan solusi untuk mengatasi hal demikian. Salah satu solusi yang bisa dihadirkan adalah dengan menggunakan media inovatif seperti Quizizz. Dimana Quizizz dapat mengurangi kecenderungan peserta didik untuk melakukan kecurangan akademik.

Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini yakni ruang lingkup responden yang hanya terbatas pada satu sekolah dan satu jurusan sehingga masih diperlukan penelitian yang lebih luas.

Selain itu dengan digunakannya metode wawancara pada kedua responden maka data yang diperoleh hanya mencakup apa yang diutarakan oleh responden saja dan tidak menjangkau lingkup yang luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Anderman, E. M., & Murdock, T. B. (2007). *Psychology of Academic Cheating*. London: Academic Press, Inc.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Creswell, John W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriani, D. T. (2019). Bentuk Kecurangan Dikalangan Mahasiswa. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.
- Irawati, M. (2018). Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII 1 SMP Negeru 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. *Skripsi Universitas Sanata Dharma*
- Miles, Matthew B. Dan A. Michael Huberman, 1992, *Qualitative Data Analysis Terjemahan Tjetjep rohendi rohidi*. Jakarta: UI-Press
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29
- Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE), 2022, Vol. 2 No 3 ISSN 2797-0760
- Purnamasari, D. (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecurangan akademik pada mahasiswa. *Educational Psychology Journal*, 2(1), 13–21. <file:///D:/My Documents/Downloads/2581-Article Text-5082-1-10-20131203.pdf>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173.

<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN*, 167–173.

<http://prosiding.unimus.ac.id>

Sutjipto, C. K. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia