**MEDIA QUIZIZ DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN LITERASI INFORMASI PADA PEMBELAJARAN PAI**

Muhammad Asadullah Akbar 1, Ahmad Yusron Hafidzi 2, Muhammad Jaelani 3

1 Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, Indonesia

2 Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, Indonesia

3 Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, Indonesia

[240401041.mhs@uimataram.ac.id](mailto:240401041.mhs@uimataram.ac.id) 1, [240401023.mhs@uinmataram.ac.id2](mailto:240401023.mhs@uinmataram.ac.id2), 240401026.mhs[@uinmataram.ac.id](mailto:xxx@xxxxx.ac.id)3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Submit :  04 Pebruari 2025 | Revised:  10 Mei 2025 | Accepted:  4 Juni 2025 | Publised:  4 Juni 2025 |

Corresponding author:

Email : [240401041.mhs@uinmataram.ac.id](mailto:240401041.mhs@uinmataram.ac.id)

No HP (WA) : 087839449227

**Abstrack**

This research is motivated by the importance of mastering critical thinking and information literacy skills in 21st century learning, especially in Islamic Religious Education (PAI) subjects. The purpose of this study is to explore the role of the digital media application Quizizz in improving both skills at SMAN 1 Selong. This study uses a descriptive qualitative approach, with data collection techniques through observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was carried out using the Miles and Huberman interactive model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that Quizizz is able to stimulate students to think critically through analysis-based and evaluation questions. In addition, this application also helps improve information literacy skills, especially in identifying, evaluating, and using information effectively. Students showed high enthusiasm for the use of this media because the learning atmosphere became more interactive and enjoyable. This study concludes that the integration of digital media such as Quizizz in PAI learning can make a positive contribution to improving the quality of the teaching and learning process and equip students with essential skills in facing the challenges of the digital information society.

**Keywords**: information literacy; digital media; PAI; Quizizz; critical thinking

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penguasaan berpikir kritis dan keterampilan literasi informasi dalam pembelajaran abad ke-21, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi peran aplikasi media digital Quizizz dalam meningkatkan kedua keterampilan tersebut di SMAN 1 Selong. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz mampu merangsang siswa untuk berpikir kritis melalui soal-soal berbasis analisis dan evaluasi. Selain itu, aplikasi ini juga membantu meningkatkan keterampilan literasi informasi, terutama dalam mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan media ini karena suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media digital seperti Quizizz dalam pembelajaran PAI dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar dan membekali siswa dengan keterampilan esensial dalam menghadapi tantangan masyarakat informasi digital.

**Kata kunci**: literasi informasi; media digital; PAI; Quizizz; berpikir kritis

**PENDAHULUAN / INTRODUCTION**

Pendidikan merupakan proses strategis dalam meningkatkan kualitas manusia melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter. Proses ini tidak hanya bertujuan untuk pencapaian kognitif semata, melainkan juga integrasi aspek afektif dan psikomotorik secara seimbang. Dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, pendidikan memegang peranan krusial dalam menentukan kualitas sumber daya manusia yang pada gilirannya menjadi indikator kemajuan suatu bangsa.

Kemajuan teknologi digital telah mengubah secara drastis cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran, sebagai bagian integral dari pendidikan, tidak lagi hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi komponen utama dalam menyampaikan informasi secara visual, interaktif, dan menarik. Penggunaan media digital seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif kini menjadi praktik umum dalam pembelajaran modern. Di antaranya, aplikasi seperti Quizizz telah mendapatkan perhatian luas sebagai alat yang mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui mekanisme permainan edukatif yang menumbuhkan motivasi, memperkuat keterlibatan, dan mempermudah pemahaman konsep secara menyeluruh.

Penerapan teknologi komunikasi dalam pembelajaran sejatinya telah diperkenalkan sejak zaman dahulu, sebagaimana tercermin dalam Al-Qur’an melalui kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis (Q.S. An-Naml [27]: 29–30, 44). Pesan yang disampaikan melalui media (burung hud-hud) menggambarkan pentingnya alat komunikasi yang tepat dalam menyampaikan informasi secara efektif. Hal ini menguatkan bahwa media komunikasi dan visual telah lama diakui efektivitasnya, termasuk dalam konteks pembelajaran agama (PAI).

Seiring dengan kebutuhan pembelajaran yang lebih adaptif dan relevan terhadap karakteristik peserta didik abad 21, muncul pendekatan pembelajaran berbasis teknologi digital. Literasi informasi menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai oleh peserta didik. Menurut IFLA, literasi informasi mencakup kemampuan individu untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, menggunakan, dan mengkomunikasikan informasi secara efektif—kemampuan yang menjadi dasar dari pembelajaran sepanjang hayat dan partisipasi dalam masyarakat informasi.

**Penelitian sebelumnya** telah mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi seperti Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Gunawan & Murod, 2021), namun mayoritas studi terbatas pada pengukuran hasil pembelajaran kognitif dalam konteks yang sempit. Masih sedikit penelitian yang mengeksplorasi keterkaitan antara penggunaan aplikasi digital pembelajaran dengan pengembangan higher order thinking skills seperti berpikir kritis dan literasi informasi, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang Sekolah Menengah Atas.

**Kesenjangan ini** menjadi penting untuk ditelaah lebih lanjut mengingat dominasi pendekatan tradisional dalam pembelajaran PAI yang masih minim memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Selain itu, belum banyak kajian yang mengkaji secara komparatif efektivitas aplikasi seperti Quizizz dibandingkan dengan platform lain seperti Kahoot atau Google Classroom dalam membentuk keterampilan berpikir kritis dan literasi digital siswa.

**Penelitian ini bertujuan** untuk menganalisis efektivitas aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi informasi siswa SMA pada mata pelajaran PAI, membandingkan penggunaan Quizizz dengan aplikasi sejenis (Kahoot dan Google Classroom) dalam pembelajaran interaktif, dan mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat integrasi media digital dalam pembelajaran PAI.

**Kontribusi utama penelitian ini** adalah memberikan landasan konseptual dan praktis dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang responsif terhadap tantangan era digital. Studi ini tidak hanya mengisi kekosongan dalam literatur yang ada, tetapi juga menyediakan rekomendasi implementatif bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang integratif antara teknologi, nilai-nilai keislaman, dan pengembangan soft skills siswa.

**METODE PENELITIAN / METHOD**

Penelitian ini menggunakan **jenis penelitian kualitatif** dengan **pendekatan deskriptif**, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses transformasi pengetahuan, keterampilan, dan etika dalam literasi informasi di lingkungan SMAN 1 Selong. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara holistik dan kontekstual sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Sugiyono, 2018; Mukhtar, 2013).

**Sumber data** dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil wawancara dan observasi terhadap **guru dan siswa** SMAN 1 Selong, sedangkan data sekunder berasal dari dokumentasi terkait, seperti RPP, silabus, dan catatan aktivitas pembelajaran.

**Teknik pengumpulan data** dilakukan melalui tiga metode utama. Pertama, **observasi langsung**, untuk mengetahui aktivitas pembelajaran dan penggunaan media digital secara faktual.**Kedua, wawancara semi-terstruktur**, dilakukan dengan guru dan siswa sebagai informan utama untuk menggali persepsi, pengalaman, dan respons terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital. Dan ketiga **dokumentasi**, digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara dengan bukti tertulis dan visual.

**Teknik analisis data** menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan, yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan serta verifikasi. Proses ini berlangsung secara simultan dan berkesinambungan sejak data mulai dikumpulkan hingga interpretasi akhir diperoleh (Miles & Huberman, 2014).

Subjek penelitian dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran berbasis media digital, dengan mempertimbangkan keberagaman karakteristik peserta didik dan guru dalam mempraktikkan literasi informasi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN / RESULT AND DISCUSSION**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis peran aplikasi media digital Quizizz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan literasi informasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Selong. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, serta dokumentasi pembelajaran. Temuan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang telah diuraikan dalam metode.

### Media Quizizz dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Quizizz terbukti berperan dalam mendorong siswa untuk melakukan refleksi dan analisis terhadap soal yang diberikan. Guru mengungkapkan bahwa siswa lebih aktif dalam menanggapi pertanyaan yang bersifat problematis dan terbuka. Mereka tidak hanya menjawab pertanyaan secara langsung, tetapi mulai menunjukkan pola berpikir kritis, seperti menelaah makna teks agama atau memahami konteks dalil dalam praktik kehidupan sehari-hari.

Temuan ini sejalan dengan hasil observasi di kelas, di mana siswa terlihat lebih aktif bertanya dan berdiskusi setelah sesi Quizizz. Pertanyaan-pertanyaan dalam Quizizz yang dirancang berbasis higher order thinking skills (HOTS), seperti analisis perbandingan nilai-nilai dalam Al-Qur’an dengan realitas sosial, mendorong proses berpikir lebih mendalam.

Penelitian ini memperkuat temuan Gunawan Santoso & Murod (2021), bahwa pendidikan yang optimal harus mendorong keterlibatan kognitif tingkat tinggi. Selain itu, seperti dijelaskan oleh Hidayat & Khotimah (2019), media digital memiliki potensi untuk mengklarifikasi materi yang sulit, khususnya dalam pelajaran bernuansa normatif seperti PAI.

### Media Quizizz dalam Pengembangan Literasi Informasi

Penggunaan Quizizz juga memberikan dampak positif terhadap literasi informasi siswa. Saat menjawab kuis, siswa secara aktif mencari referensi tambahan untuk memastikan jawaban mereka benar. Ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu mengenali, mengevaluasi, dan memilih informasi secara kritis—kompetensi dasar dalam literasi informasi menurut IFLA (2005).

Selain itu, wawancara menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi dari guru secara pasif, tetapi mulai membandingkan sumber-sumber keislaman seperti tafsir, hadits, dan pendapat ulama dari berbagai platform digital. Ini memperlihatkan kemampuan berpikir reflektif dan kritis terhadap informasi berbasis nilai-nilai keagamaan.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Asmawati (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan media digital secara bijak dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan informasi dan kebutuhan peserta didik.

### Respons Siswa terhadap Media Digital Quizizz

Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara, siswa menganggap kuis digital tersebut sebagai metode belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini berdampak pada peningkatan partisipasi mereka dalam kelas, baik secara individual maupun kelompok.

Motivasi belajar meningkat seiring dengan nuansa kompetitif yang diciptakan dalam permainan. Fitur visual dan interaktif Quizizz dianggap mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan ini mendukung studi sebelumnya oleh Khotimah (2019), yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan.

### Integrasi Quizizz dan Literasi Informasi dalam Pembelajaran PAI

Kombinasi antara Quizizz dan penguatan literasi informasi dalam PAI mampu membentuk pendekatan pembelajaran yang holistik. Tidak hanya aspek kognitif yang terasah, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa terlibat, terutama saat siswa menanggapi kasus-kasus keagamaan yang disajikan dalam bentuk studi kasus interaktif di Quizizz.

Pendekatan ini menjawab kebutuhan generasi digital yang lebih terbuka terhadap media visual dan interaktif. Hal ini juga menjadi solusi terhadap tantangan penyebaran misinformasi keagamaan di era digital. Literasi informasi menjadi bekal utama agar siswa mampu memverifikasi kebenaran dan bersikap kritis terhadap konten agama yang mereka temui secara daring.

### Tabel 1

**Temuan Dampak Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran PAI**

| **No** | **Aspek yang Dikaji** | **Indikator Temuan** | **Dampak pada Siswa** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** | **Berpikir Kritis** | **Kemampuan analisis dan evaluasi materi** | **Lebih aktif berdiskusi dan bertanya** |
| **2** | **Literasi Informasi** | **Kemampuan mencari dan menilai informasi** | **Meningkatkan selektifitas informasi** |
| **3** | **Motivasi Belajar** | **Antusiasme dalam mengikuti pelajaran** | **Peningkatan partisipasi kelas** |
| **4** | **Respons terhadap Media Digital** | **Kepuasan terhadap tampilan dan format** | **Merasa belajar menjadi menyenangkan** |

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran PAI bukan hanya mempercepat penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Meleong (2013), pendekatan yang berbasis konteks aktual dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai yang diajarkan.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatannya yang mengaitkan keterampilan literasi informasi dengan pembelajaran PAI berbasis media digital, yang selama ini cenderung hanya difokuskan pada aspek hafalan atau pemahaman dasar teks agama. Temuan ini juga memberikan kontribusi praktis bagi guru, khususnya dalam mengadopsi strategi pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya informatif tetapi juga transformatif.

Dengan demikian, aplikasi Quizizz terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan berpikir kritis dan keterampilan literasi informasi siswa pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Selong. Hasil ini mendukung pentingnya transformasi pembelajaran berbasis teknologi untuk menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital saat ini. Integrasi media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membentuk siswa yang kritis, reflektif, dan cerdas dalam memilih informasi di tengah derasnya arus informasi global.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Selong, dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan berpikir kritis dan literasi informasi siswa.

Pertama, *Quizizz* terbukti mampu membentuk pola berpikir reflektif dan analitis pada siswa, yang ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dalam proses diskusi, kemampuan mengevaluasi argumen keagamaan, serta keberanian mengemukakan pendapat berdasarkan konteks nilai-nilai Islam. Hal ini menjawab tujuan penelitian untuk mengkaji efektivitas media digital dalam meningkatkan berpikir kritis pada pembelajaran PAI.

Kedua, aplikasi ini juga terbukti efektif dalam menstimulasi keterampilan literasi informasi. Siswa mulai terbiasa melakukan pencarian informasi yang relevan, mengevaluasi keabsahan sumber digital, dan menginterpretasikan data sebelum mengambil kesimpulan. Ini menunjukkan bahwa *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu evaluasi, tetapi juga sebagai fasilitator proses pencarian dan pemaknaan informasi secara kritis.

Ketiga, penggunaan *Quizizz* secara konsisten dapat memperkuat motivasi belajar siswa, menciptakan atmosfer pembelajaran yang kompetitif sekaligus menyenangkan, dan memperkuat hubungan pedagogis antara guru dan siswa. Oleh karena itu, integrasi aplikasi digital semacam ini sangat relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang lekat dengan budaya digital.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan rasa syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan moril, materil, maupun ilmiah selama proses penelitian berlangsung.

Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. **Kepala Sekolah SMAN 1 Selong** yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di lingkungan sekolah.
2. **Para guru Pendidikan Agama Islam** di SMAN 1 Selong yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan data serta informasi yang sangat berharga.
3. **Siswa-siswi SMAN 1 Selong** yang telah menjadi partisipan aktif dalam proses penelitian ini, serta memberikan respon dan pandangan yang membangun.
4. **Dosen pembimbing dan para akademisi** yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan konstruktif dalam penyusunan laporan penelitian ini.
5. **Rekan-rekan peneliti dan teman sejawat**, atas diskusi dan motivasi yang diberikan selama proses penelitian berlangsung.

Tanpa dukungan dan bantuan dari semua pihak tersebut, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Semoga segala kebaikan yang diberikan menjadi amal jariyah yang mendapatkan balasan dari Allah SWT.

**DAFTAR PUSTAKA**

*Al-Qur’an Terjemahan*, Surah An-Naml, Ayat 29-30. <https://quran.kemenag.go.id/sura/27/29>

*Al-Qur’an Terjemahan*, Surah An-Naml, Ayat 44. <https://quran.kemenag.go.id/sura/27/44>

Asmawati, A. (2021). “Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Proses Pembelajaran: Peluang dan Tantangan”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1).

<https://www.academia.edu/download/121721248/pdf.pdf>

Aulia, A. R., & Asbari, M. (2022). “Hakikat Manusia Sebagai Homo Faber”, *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/jupetra.v2i1.5547>

Diani, R. (2016), “Kualitas Sumber Daya Manusia dan Pendidikan: Suatu Tinjauan”, *Jurnal Pendidikan dan* *Pembelajaran*, 4(2). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pendidik-dan-pembelajaran/article/view/1824>

Ely Syafitri, (2021), “Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis”, *Journal of Science and Social Research*, 4(3). <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/jssr/article/view/6647>

Fisher, A. (2009). “*Critical Thinking: An Introduction”*. Cambridge, England. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511804645>

Fitri Perdana & Dian Sinaga, (2023), “Meningkatkan Keterampilan Literasi Informasi Guru Dan Siswa Di Era Digital”, *Jurnal Kajian Budaya dan Humaniora*, (5)1. <https://ejournal.upi.edu/index.php/kbh/article/view/57434>

Gunawan Santoso dkk, (2021) “Transformasi Literasi Informasi Guru Menuju Kemandirian Belajar , *Jurnal* *Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, (2)1.

<https://jupetra.org/index.php/jupetra/article/view/302>

Hidayat, N., & Khotimah, K. (2019). “Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpp/article/view/13342>

Inawati, (2023), “Keterampilan literasi informasi pustakawan Universitas Negeri Malang dalam implementasi layanan berbasis inklusi social”, *Jurnal Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, (19)1.

<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/jbipi/article/view/10836>

Kwan, Y. W. (2015). “The Development of Critical Thinking: A Literature Review”. *Journal of Educational Research and Practice*, 5(1).

<https://doi.org/10.5590/JERAP.2015.05.1.02>

Lovandri Dwanda Putra & Suci Zhinta Ananda Pratama, (2023), “Pemanfatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran”, *Journal Transformation Of Mandalika*. (4)8.<https://journal.mandalanursa.org/index.php/JTM/article/view/5185>

Meleong, A. (2013), “Fase-Fase dalam Penelitian Kualitatif: Pendekatan Sistematis untuk Mengumpulkan Data Signifikan”, *Jurnal Metodologi Penelitian*, 8(2).

Mukhtar. (2013), “Metode Penelitian Kualitatif Deskriptif: Penggabungan Informasi dan Tingkah Laku Subjek”, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 10(1).

Rukajat, A. (2018), “*Manajemen pembelajaran”*, Yogyakarta, Indonesia, Deepublish. <https://deepublishstore.com/book/manajemen-pembelajaran/>

Santoso, G. (2021), “Metode Penelitian Kualitatif dalam Pembelajaran: Pendekatan dan Teknik Pengumpulan Data”, *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 15(2).

Santoso, G. (2021). “Civic Education Based on 21st Century Skills in Philosophical”, Theoretical and Futurist Resolution Dimensions at Muhammadiyah University of Jakarta:(UMJ). *World Journal of Business Research*, 1(2).

<https://wjbr.sppjournals.org/index.php/wjbr/article/view/12>

Sugiyono. (2018), “Metode Penelitian Kualitatif”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1). <https://www.researchgate.net/publication/339725237>

Unik Hanifah Salsabila dkk, (2020)“Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, (4)2. <https://jurnal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/10824>