



Model Pembelajaran *Inquiry Learning* Dengan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa

¹Tri Mei Mantalia, ²Hendrik Pratama

^{1,2}Prodi Pendidikan IPA, STKIP PGRI Nganjuk

Email Korespondensi: pratama@stkipnganjuk.ac.id

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: 25 Dec 2023 Revised: 27 Dec 2023 Published: 30 Dec 2023</p> <p>Keywords <i>Inquiry Learning; Quizizz; Critical Thinking Skills</i></p>	<p><i>This study aims to increase IPAS learning interest in students who are still low, because IPAS learning is a subject that is considered quite difficult for students. This is what encourages researchers to develop creativity in learning. Learning media can be used to make students interested in learning, the media used by researchers is the quizizz application. This study aims to see the effect of the quizizz application on the interest in learning IPAS of class X students of SMKN 2 Bagor. This research is quantitative research using Inquiry Learning learning media to improve students' critical thinking skills. Data collection techniques in research by conducting observations and tests. This test technique is done using a test test using the Quizizz application in the form of multiple choice. The research was conducted with 31 students in class X Culinary 2 SMKN 2 Bagor. The results obtained in this study were an increase in students' critical thinking skills from the pre-cycle stage, 35.29% of 11 students for the first cycle stage obtained 51.6% of 16 students, and at the second cycle stage amounted to 80.6%. This study proves that the application of the Inquiry Learning model using the Quizizz Application can improve students' critical thinking skills.</i></p>
Informasi Artikel	Abstrak
<p>Sejarah Artikel Diterima: 25 Des 2023 Direvisi: 27 Des 2023 Dipublikasi: 30 Des 2023</p> <p>Kata kunci <i>Inquiry Learning; Quizizz; Ketrampilan Berpikir Kritis</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Minat belajar IPAS pada siswa yang masih rendah, karena pembelajaran IPAS termasuk mata pelajaran yang dirasa cukup sukar bagi siswa. Hal ini yang mendorong peneliti untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membuat siswa tertarik pada pembelajaran. media yang digunakan oleh peneliti adalah aplikasi <i>quizizz</i>. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaruh aplikasi <i>quizizz</i> terhadap minat belajar IPAS siswa kelas X SMKN 2 Bagor. Penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan menggunakan media pembelajaran <i>Inquiry Learning</i> untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dengan melakukan Observasi dan tes. Teknik tes ini di lakukan dengan menggunakan tes uji soal menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam bentuk pilihan ganda. Penelitian di lakukan dengan 31 siswa di kelas X Kuliner 2 SMKN 2 Bagor. Hasil yang di peroleh dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan ketrampilan berpikir kritis siswa dari tahap pra siklus, 35,29% dari 11 siswa untuk tahap siklus I di peroleh 51,6% dari 16 siswa, dan pada tahap siklus II sebesar 80,6%. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Inquiry Learning</i> dengan menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa.</p>
<p>Sitasi: Mantalia, T. M., & Pratama, H. (2023). Model Pembelajaran <i>Inquiry Learning</i> Dengan Media <i>Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa. <i>Lambda: Jurnal Pendidikan MIPA dan Aplikasinya</i>, 3(3), 140-148.</p>	

PENDAHULUAN

Berpikir kritis (*critical thinking*) menjadi salah satu tuntutan kompetensi paling utama dan dominan dalam pembelajaran di abad 21. Hal ini tentu saja mengakibatkan dunia pendidikan memiliki tanggung jawab yang besar guna mencapai kompetensi yang dimaksud. Berpikir kritis (*critical thinking*) sangat penting dalam proses pembelajaran karena dipandang sebagai proses terampil dan tanggung jawab peserta didik untuk terlibat dalam pendapat, evaluasi dan refleksi untuk menelaah masalah dari perspektif yang dihadapi dan dapat menarik kesimpulan (Alfie, Sumarmi, Amirudin, 2016; Pratiwi & Setyaningtyas, 2020). Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat diperlukan seseorang agar dapat menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan bermasyarakat maupun personal.

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang baik dan menarik minat siswa tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran menurut Putri, E. S., & Syafi'i, M. (2023:21).

Quizizz adalah aplikasi gratis yang menyenangkan untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa, dengan beberapa fitur menarik di antaranya kecepatan siswa, bring your own device (dapat diakses dengan perangkat sendiri), jutaan kuis publik, bahan ajar, editor kuis, dan laporan. Aplikasi *quizizz* ini sangat mudah diakses dan dioperasikan, dengan panduannya yang bisa disesuaikan dengan bahasa Indonesia. Guru dapat mengumpulkan materi ajar dan kuis dengan mudah dan dapat menambahkan gambar dari internet atau pun diunggah sendiri secara otomatis.

Model pembelajaran inquiry adalah suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi dan atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis. Ciri utama yang dimiliki oleh pendekatan inquiry yaitu menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan (menempatkan siswa sebagai subjek belajar), seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*) serta mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental (Wina Sanjaya, 2009: 196-197).

IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang ada di setiap sekolah. Jenis pelajaran ini masuk dalam kategori Kurikulum Merdeka dimana didalamnya ada peleburan dua mata pelajaran. Disebut IPAS karena di dalam pelajaran ini mempelajari terkait IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Dengan demikian pelajaran ini membahas tentang fenomena alam atau sosial yang terjadi di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi dan tes pada siswa kelas X SMK NEGERI 2 BAGOR, bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas X pada mata pelajaran IPAS di SMK NEGERI 2 BAGOR masih rendah. Kegiatan pembelajaran IPAS hasilnya menunjukkan bahwa adanya siswa yang kurang aktif dan cenderung tidak terlibat dalam pembelajaran. Ketidaktifan dalam pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dalam keadaan yang tidak termotivasi untuk

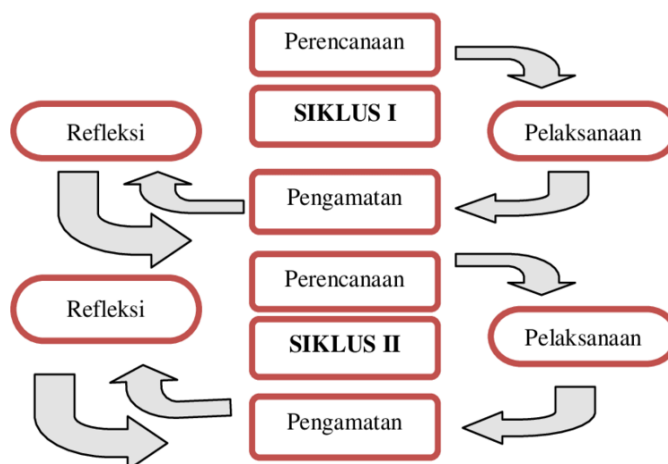
berpikir dan merespon pembelajaran dengan baik. Hal ini tentu juga menandakan tidak terjadinya kemampuan berpikir kritis. Sebab berpikir kritis ditandai dengan keaktifan dan kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, mengambil kesimpulan, memahami informasi yang diterima (Hassoubah,2007).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, mengingat pentingnya media dalam kegiatan belajar mengajar sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas. Maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Model Pembelajaran Inquiry Learning dengan Media *Quizizz* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa” .

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kemampuan berfikir kritis siswa meningkat setelah penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas, dimana yang semula kurangnya interaktif siswa didalam kelas yang cenderung diam beralih menjadi efektif dan menarik yaitu salah satunya dengan menggunakan media *Quizizz* serta penulis mengubah model pembelajaran menjadi inquiry, dimana pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpikir secara ilmiah, dan kreatif.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian PTK karena berupaya memecahkan permasalahan yang ada di dalam kelas serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan Pelajaran IPAS . Peneliti melakukan penelitian di tempat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 2 Bagor yang merupakan tempat dilaksanakannya penelitian dengan periode semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan Test yang akan mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembahasan masalah pada artikel ini, peneliti menggunakan populasi dan sampel yaitu kelas X Kuliner 2 yang berjumlah 31 siswa,dengan jumlah siswa Perempuan sebanyak 24 siswa dan 7 siswa laki-laki. Berikut adalah gambar prosedur pelaksanaan PTK yang penulis lakukan:



Gambar 1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan pemberian tes. Sebelum melakukan Pemberian tes, peserta didik diberikan Soal tes terlebih dahulu dan dilakukannya validasi, Kemudian dilakukan uji coba kepada siswa yang telah mendapatkan materi untuk ditentukan kelayakan soal yang digunakan sebagai tes. Tahap pertama dilakukannya prasiklus peserta didik akan diminta untuk mengerjakan soal dimana soal ini akan digunakan untuk mengetahui bagaimana kondisi awal dari peserta didik. Selanjutnya peneliti melaksanakan siklus I memberikan soal uji tes yang pertama kepada peserta didik, jika nilai dari siklus I belum mencapai target ketuntasan maka peneliti akan melaksanakan siklus II. Setelah memberikan uji tes peneliti akan melakukan penelian dari hasil uji tes peserta didik.

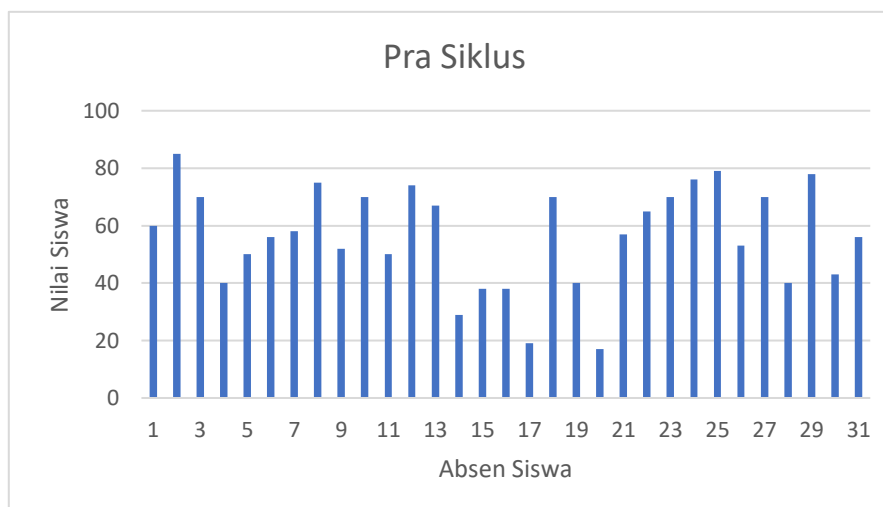
Tabel 1. Kriteria Interval Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Kategori	Interval Nilai
≤ 75	Rendah
75-85	Sedang
85-95	Tinggi
95-100	Sangat Tinggi

PTK ini dikatakan berhasil apabila prestasi belajar seluruh siswa kelas X – Kuliner 2 SMKN 2 Bagor pada muatan pelajaran IPAS pokok bahasan Klasifikasi Makhluk Hidup mencapai nilai minimum 75 (lebih dari KKM satuan pendidikan 70). Serta PTK ini dianggap berhasil jika presentase ketuntasan lebih dari 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

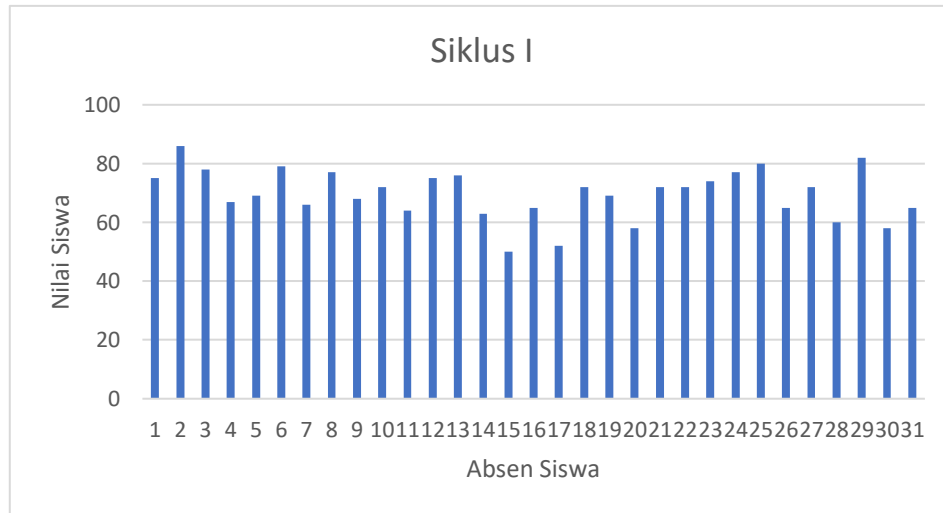
Berdasarkan kegiatan observasi dan tes yang sudah penulis lakukan, uraian di bawah ini menjelaskan hasil penelitian Tindakan kelas guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berikut adalah hasil dari test menggunakan *quizizz* yang sudah peneliti lakukan ;



Gambar 1. Diagram Hasil Prasiklus

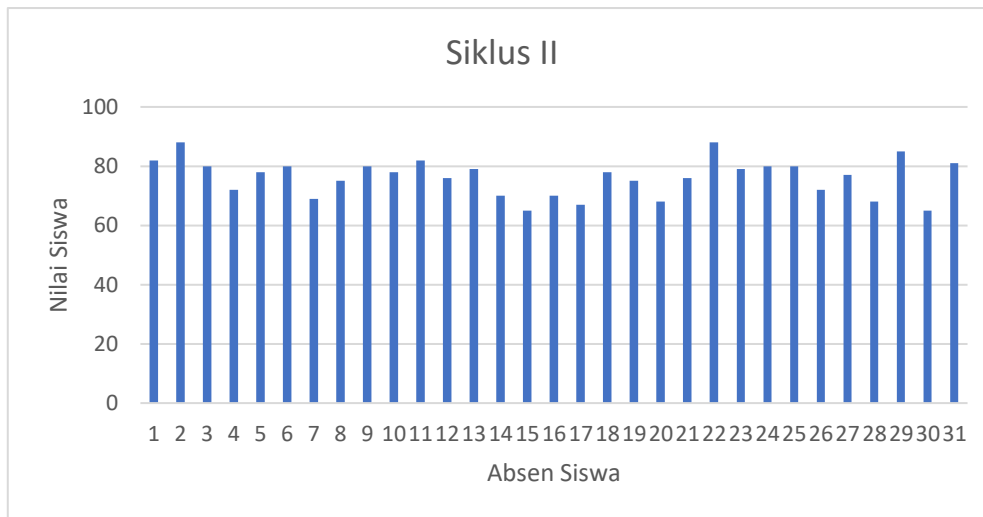
Berdasarkan gambar di atas di ketahui bahwa hasil dari prasiklus di kelas X Kuliner 2 SMKN 2 Bagor belum mencapai target ketuntasan di karenakan siswa yang nilainya di atas

KKM hanya mencapai 35,5% dari 11 siswa oleh sebab itu maka di ketahui pada bab pra siklus belum tercapainya target ketuntasan maka akan di laksanakan siklus I, Pada Aplikasi *quizizz* ada kelebihan yaitu siswa tidak dapat bertanya atau mencontek kepada temannya, karena adanya waktu yang telah ditentukan dalam satu soalnya, siswa dalam menjawab *quizizz* tidak punya kesempatan untuk bertanya dengan orang sekitar atau melihat buku catatan maupun mencari jawaban di platform google. setelah mengerjakan *quizizz*, siswa dapat mengetahui peringkat dari keseluruhan siswa yang telah mengerjakan *quizizz* tersebut. Siswa saat menjawab soal-soal didalam media *quizizz* dapat mengetahui jawaban yang benar dan salah dari soal yang telah dikerjakan. (Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. 2022)



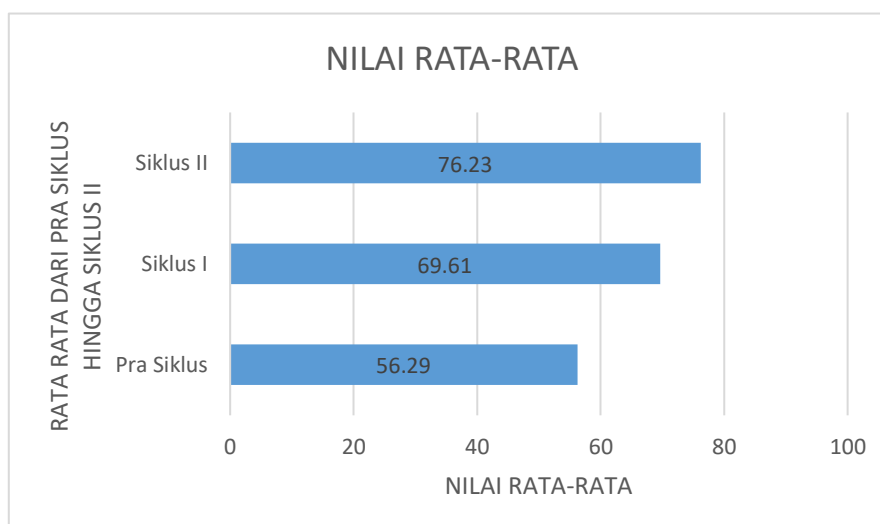
Gambar 2. Diagram Hasil Siklus I

Berdasarkan gambar diatas di ketahui bahwa hasil dari siklus I di kelas X Kuliner 2 SMKN 2 Bagor masih belum mencapai target memenuhi kriteria KKM, tetapi di siklus I ini peserta didik cenderung mengalami kenaikan sebesar 51,6% dari 16 siswa , dengan adanya variasi yang lebih menarik peserta didik lebih tertarik dalam mengerjakan soal *quizizz* pada tahap ini hasil tersebut belum memenuhi target ketuntasan siswa, maka peneliti melakukan bab selanjutnya yaitu siklus II. menurut Briggs (dalam Sadiman, dkk., 2010) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan benda nyata yang digunakan dalam penyajian informasi dan mendorong siswa dalam proses belajar, contohnya seperti video, buku, animasi, dan film bingkai. Media pembelajaran adalah sebuah benda yang difungsikan sebagai pengantar sebuah informasi oleh pengirim untuk penerima sehingga menimbulkan rangsangan perasaan, perhatian, pikiran, dan keinginan siswa maka timbul sebuah proses belajar (Sadiman, dkk., 2010).



Gambar 3. Diagram Hasil Siklus II

Berdasarkan gambar siklus II di atas peserta didik telah mengalami kenaikan nilai yang sangat pesat dengan mengalami kenaikan sebesar 80,6% dari 25 siswa, peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada tindakan siklus II telah berhasil diatas dengan adanya siklus II ini siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan KKM. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan dan menghibur namun tetap mampu berkontribusi pada kemampuan otak untuk menyelesaikan pemecahan masalah secara logika (Henry, 2010). Hal ini memperlihatkan bahwa latihan untuk pemecahan masalah merupakan bagian dari kemampuan berpikir kritis. Sehingga pemanfaatan *Quizizz* untuk mendorong siswa berpikir kritis adalah tepat.



Gambar 4. Diagram Nilai Rata-Rata

Berdasarkan diagram batang diatas di peroleh rata-rata nilai pada pra siklus sebesar 56,29. Perlu diketahui bahwa rata-rata nilai pada pra siklus belum mencapai target ketuntasan disebabkan nilai pada pra siklus mencapai target ketuntasan peneliti harus melakukan pertemuan selanjutnya yaitu siklus 1. Setelah di adakannya siklus 1 rata-rata nilai siswa

mengalami peningkatan yaitu sebesar 13,32%. Meskipun di siklus 1 sudah ada peningkatan nilai, peneliti harus tetap melakukan siklus selanjutnya yaitu siklus 2 pada pertemuan siklus 2 siswa banyak mengalami peningkatan nilai yaitu 6,62%. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kritis siswa dikatakan sangat penting dalam membantu siswa menghadapi kehidupan modern saat ini. Hal ini dikarenakan penyebaran informasi yang cukup cepat dan luas sehingga menuntut individu untuk memiliki kemampuan dalam mengenali informasi sebelum dijadikan landasan solusi. Tidak hanya itu, bicara mengenai kemampuan berpikir kritis juga menuntut siswa maupun yang sudah bekerja untuk bisa memiliki pemahaman yang lebih agar dapat mengambil keputusan data bekerja. Lebih lanjut, tidak hanya siswa pada dasarnya masyarakat juga perlu berupaya untuk menggabungkan berbagai informasi dari beberapa sumber berbeda kemudian membuat Keputusan (Wilson,2000).

Tabel 4. Data Ketuntasan Berpikir Kritis Siswa

Pembanding	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa tuntas KKM	11	16	25
% siswa tuntas	35,5%	51,6%	80,6%
Rata-rata nilai siswa	56,29	69,61	76,23

Berdasarkan pada tabel 4 dapat dilihat nilai ketuntasan siswa dari tahap pra siklus hingga siklus II pada tahap pra siklus diketahui siswa yang mengalami ketuntasan sebesar 35,5% dari 11 siswa, pada tahap siklus I siswa mengalami peningkatan dan lebih besar dari pra siklus yaitu 51,6% dari 16 siswa, selanjutnya pada siklus II siswa mengalami peningkatan sebesar 80,6% dari 25 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, ada pengaruh yang signifikan antara keterampilan siswa dalam berpikir kritis menggunakan model *Inquiry Learning* dengan *quizizz*. Hal tersebut dapat dikatakan model *Inquiry Learning* (IL) sebagai model pembelajaran yang inovatif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang hanya menekankan metode ceramah dengan diskusi dan tanya jawab.

Quizizz merupakan media pembelajaran yang layak diterapkan dalam pembelajaran karena mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Lalu bagi siswa, *Quizizz* dianggap menjadi media pembelajaran yang menarik, karena media *Quizizz* memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat. Beberapa fitur di antaranya berupa; adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Zhao dalam penelitiannya yang berbunyi, *Quizizz* di kelas menjadikan latihan yang menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran dan merangsang minat mereka dalam belajar.(Zhao, 2019:42) 4. Adanya sistem ranking yang ditampilkan dalam layar, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis. Hal tersebut

mendorong siswa untuk bersaing dengan teman sekelasnya. Siswa merasa tertantang dan berlomba-lomba memberikan pilihan jawaban terbaik mereka, meskipun terkadang kuis eror karena media ini merupakan media daring yang dipengaruhi oleh jaringan internet, hal tersebut tidak menurunkan semangat siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam kuis. Hal tersebut mendorong partisipasi siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan daari hasil penelitian sebelumnya maka jelas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dalam hal ini Quizizz, secara signifikan memberikan kontribusi positif pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMK Negeri 2 Bagor. Hal ini dinyatakan dalam hasil penilaian siswa pada pra siklus sebesar 35,5% dari 11 siswa, siklus I 51,6% dari 16 siswa, dan siklus II 80,6% dari 25 siswa. Untuk itu implikasi bagi guru adalah menguasai media pembelajaran, diantaranya *Quizizz* agar kedepannya dapat digunakan di dalam proses belajar mengajar sebagai media interaktif yang mampu memberikan warna berbeda dalam pembelajaran terutama upaya peningkatan berpikir kritis siswa. berbantuan media *quizizz* ini sehingga proses pembelajaran lebih bermakna sesuai tuntutan zaman. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengkaji perubahan-perubahan lain yang terkait dengan media pembelajaran khususnya *Quizizz*. boleh mengembangkan lagi media yang lebih menarik sesuai dengan differensiasi peserta didik pada era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Putri, E. S., & Syafi'i, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau. *JURNAL ARMADA PENDIDIKAN*, 1(1), 20-25.
- Maunino, G. Z. T., & Tacoh, Y. T. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Mata Pelajaran Informatika SMA Kristen 1 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 308-319.
- Nababan, C., Pasaribu, A., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Melalui Media Quizizz Kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 106-114.
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65-78.
- 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.
- Syamsunir, S., Takdir, M., Zain, S., & Sari, W. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN GRAFIS SISWA

- KELAS X SMK MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG. Jurnal Teknologi Pendidikan, e-ISSN: 3025-5392, 1(1), 11-20.
- Islami, M., & Soekamto, H. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 383-392.
- Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2022). Penggunaan Media Quizizz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201-210.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Tafonao, A. S. E. D. D. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(3).
- Sari, M., Susiaty, U. D., & Irvandi, W. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Quizizz terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis SPLTV. *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara*, 3(1), 57-67.
- 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.