

Implementasi Paper Mode Quizziz Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas V Di Min 2 Bandung Barat

Santika Komalasari ^(1*) Moh Ali ⁽²⁾ Ade Hidayat ⁽³⁾

^(1,2,3) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia

Received: 2026, 04,03 Accepted: 2026, 05,17
Available online: 2026, 06, 26

*Corresponding author.

E-mail addresses: santikatriono1@gmail.com

KEYWORDS	ABSTRACT
<p>Keywords: Akidah Akhlak, Learning Evaluation, Quizziz, Paper Mode</p> <p>Conflict of Interest Statement: The author(s) declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.</p> <p>Copyright © 2026 EDU. All rights reserved.</p>	<p>This study aims to describe the implementation of the Quizziz Paper Mode feature in fifth-grade Akidah Akhlak learning at MIN 2 Bandung Barat and to identify the supporting and inhibiting factors in its application. The study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed to assess the implementation process, students' responses, and the technical aspects of using this digital assessment medium. The findings indicate that the implementation of Quizziz Paper Mode was highly successful, with an average implementation rate of 85%. The learning process and students' responses achieved a score of 87.5% (very good category), while the technical aspect scored 75% (good category). The use of this feature was proven to increase students' learning motivation and participation, facilitate teachers in the assessment process, and create a more interactive and enjoyable learning environment. However, several challenges were identified, including print quality limitations and teachers' readiness to operate the feature optimally. The implications of this study suggest that Quizziz Paper Mode has strong potential as an innovative assessment medium for Akidah Akhlak and other subjects. Therefore, technical training for teachers and adequate infrastructural support are needed to ensure effective and sustainable implementation.</p>

Introduction

Pengertian dan tujuan Pendidikan yang dijelaskan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi : "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam sistem pendidikan di Indonesia.¹ Salah satu tujuan utama pembelajaran PAI adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Pendidikan Agama Islam penting sebagai pembimbing pola berpikir maupun pembentukan sikap.² Dalam konteks pendidikan dasar Islam, mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki posisi strategis karena berperan dalam pembentukan karakter, moral, dan pengamalan nilai-nilai keislaman sejak usia dini.

Pembelajaran Akidah Akhlak berperan dalam membentuk keyakinan, memperkuat praktik keagamaan, menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama, serta meningkatkan pengetahuan

¹ Sujalmo, Hayatina, and Amiroh, "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak."

² Hidayat, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Merdeka Belajar: Tantangan Dan Peluang."

dan penerapan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan siswa.³ Materi dalam pendidikan Aqidah Akhlak tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan keagamaan, tetapi juga bertujuan membentuk kepribadian siswa agar memiliki iman dan takwa yang kokoh serta menjalani kehidupan dengan akhlak mulia di mana pun mereka berada.⁴ Oleh karena itu, proses pembelajaran memerlukan strategi, bahan ajar, dan evaluasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pada dasarnya, belajar adalah sebuah proses mental dan berpikir yang melibatkan pemanfaatan seluruh potensi individu secara maksimal untuk mencapai perubahan perilaku secara menyeluruh, yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya.⁵ Dalam kegiatan pembelajaran, proses penilaian menjadi salah satu komponen penting untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Evaluasi pembelajaran adalah rangkaian dari proses pembelajaran.⁶ Dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, evaluasi tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik, sehingga dibutuhkan metode penilaian yang variatif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah berkembang pesat, sehingga, guru harus melek teknologi.⁷ Pemanfaatan aplikasi yang terintegrasi dengan teknologi dan internet dapat membantu mempermudah proses evaluasi yang dilakukan oleh guru maupun siswa.⁸ Salah satu platform yang populer digunakan guru dalam kegiatan evaluasi adalah Quizizz. Quizizz adalah sebuah aplikasi berbasis permainan edukatif yang memiliki karakteristik naratif dan fleksibel.⁹ Selain berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi, Quizizz juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Saat ini tersedia berbagai aplikasi untuk mendukung penilaian digital, salah satunya adalah Paper Mode Quizizz.¹⁰ Paper Mode Quizizz berguna untuk memainkan kuis di kelas tanpa menggunakan smartphone. Paper Mode Quizizz dapat diikuti secara offline menggunakan lembaran kertas bergambar QR Code (Q-Cards)¹¹.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan hasil positif terkait penggunaan Quizizz Paper Mode. Pemanfaatan aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mengurangi kebosanan, meningkatkan antusiasme, serta membantu pemahaman materi.¹² Quizizz Paper Mode efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.¹³ Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa Quizizz Paper Mode memiliki potensi besar sebagai media evaluasi inovatif.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu umumnya berfokus pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar secara umum, serta belum banyak mengkaji implementasinya pada mata pelajaran berbasis nilai keagamaan seperti Akidah Akhlak di jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Padahal, evaluasi pada

³ Maemonah and Atin, "INTERNALISASI NILAI-NILAI KARAKTER RELIGIUS MELALUI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH."

⁴ Kurniawati, "Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah."

⁵ Fitriyah and Khusna, "PAPER MODE QUIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII SMP IT BAITUL MUSLIM, WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR."

⁶ Purwati and Nugroho, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir Di Sma N 1 Prambanan."

⁷ Yani, "Mengapa Guru Harus Melek Teknologi: Menyongsong Era Pendidikan Digital."

⁸ Kristanto and Yuniarta, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz Dengan Soal PISA Konten Quantity."

⁹ Rahmawati et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam."

¹⁰ Winarsih and Nisa, "Paper Mode Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD."

¹¹ Jati, "PENGUNAAN PAPER MODE QUIZZ PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI BULUS, KEC. PAKEM, KEMBANGAN, SLEMAN, YOGYAKARTA."

¹² Azizah, Hermawan, and Farida, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang."

¹³ Rizka and Hadi, "Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabraja 02."

mata pelajaran ini memerlukan pendekatan khusus agar penggunaan teknologi tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga tetap selaras dengan tujuan pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai keislaman.

Sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam pada jenjang dasar, MIN 2 Bandung Barat terus berupaya mengembangkan inovasi pembelajaran melalui integrasi teknologi pendidikan. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan Quizizz Paper Mode dalam proses evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak kelas V. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis implementasi penggunaan media tersebut dalam konteks madrasah dasar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ruang lingkup penelitian difokuskan pada implementasi Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas V di MIN 2 Bandung Barat, termasuk faktor pendukung dan penghambatnya. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan Paper Mode Quizizz serta mengidentifikasi efektivitas dan kendala yang muncul selama penerapan. Kebaruan penelitian ini terletak pada kajian implementasi fitur terbaru Quizizz, yaitu Paper Mode, pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah sebagai kontribusi terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran digital berbasis nilai.

Research Design and Methodology

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam implementasi Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas V MIN 2 Bandung Barat. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengeksplorasi proses pembelajaran secara alami serta memahami pengalaman subjektif guru dan siswa dalam penggunaan media evaluasi berbasis teknologi.

Penelitian dilaksanakan di MIN 2 Bandung Barat yang beralamat di Jl. AMD No.2, Desa Mandalasari, Kecamatan Cicalongwetan, Kabupaten Bandung Barat. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan siswa kelas V. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan bahwa mereka terlibat langsung dalam implementasi Quizizz Paper Mode.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.¹⁴ Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, dan tanggapan guru maupun siswa terhadap penggunaan Quizizz Paper Mode. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, partisipasi siswa, serta interaksi kelas selama pelaksanaan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, catatan pembelajaran, dan hasil penilaian.

Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik guna memastikan konsistensi serta validitas informasi yang diperoleh dari berbagai sudut pandang

Findings and Discussion

Findings

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, implementasi Paper Mode Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas V di MIN 2 Bandung Barat berlangsung secara sistematis dan efektif. Media ini digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran, terutama pada kondisi madrasah yang belum memungkinkan seluruh siswa menggunakan perangkat digital secara mandiri.

Proses implementasi diawali dengan tahap perencanaan, yaitu guru menyusun soal pada platform Quizizz, mencetak kartu jawaban berkode QR, serta menyiapkan perangkat pendukung berupa laptop, proyektor, dan smartphone yang terhubung dengan aplikasi Quizizz. Sebelum kegiatan dimulai, guru memberikan arahan mengenai tata cara penggunaan kartu jawaban agar siswa memahami prosedur pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, soal ditampilkan melalui proyektor, kemudian siswa menjawab

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

dengan memutar posisi kartu sesuai pilihan jawaban A, B, C, atau D. Guru selanjutnya memindai jawaban siswa menggunakan smartphone dan sistem secara otomatis merekam hasil penilaian. Hasil observasi implementasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Implementasi *Paper Mode Quizizz*

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Pelaksanaan pembelajaran	6	24	21	87,5%	Sangat Baik
2	Respons siswa	4	16	14	87,5%	Sangat Baik
3	Aspek teknis	2	8	6	75%	Baik
	Rata-rata			41	85%	Sangat Baik

Source: Data Peneliti.

Sebagaimana terlihat pada Tabel 1, implementasi *Paper Mode Quizizz* memperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Aspek pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa guru mampu menyiapkan perangkat, memberikan instruksi, dan mengelola kelas secara efektif. Respons siswa juga menunjukkan hasil sangat baik, ditandai dengan antusiasme, keaktifan, dan minat belajar yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, aspek teknis memperoleh kategori baik, meskipun masih ditemukan kendala seperti kualitas cetakan kartu jawaban dan ketelitian saat proses pemindaian.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan *Paper Mode Quizizz* mempermudah proses evaluasi karena penilaian dilakukan secara otomatis tanpa koreksi manual. Guru juga menyampaikan bahwa siswa tampak lebih semangat karena evaluasi berlangsung seperti permainan. Namun demikian, guru mengakui masih terdapat hambatan berupa ketergantungan pada perangkat, koneksi internet, serta kesiapan teknis pengguna.

Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa kegiatan evaluasi lebih menarik dibandingkan ulangan konvensional. Mereka menilai metode ini menyenangkan, tidak membosankan, dan membantu memahami materi. Meskipun demikian, beberapa siswa mengaku masih membutuhkan penyesuaian pada awal penggunaan kartu jawaban.

Discussion

Temuan penelitian menunjukkan bahwa *Paper Mode Quizizz* mampu menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Kondisi ini terjadi karena evaluasi dikemas dalam bentuk permainan edukatif, sehingga siswa tidak merasakan tekanan seperti pada tes tertulis biasa. Suasana belajar yang menyenangkan mendorong meningkatnya motivasi, partisipasi, dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis permainan edukatif yang fleksibel dan menarik digunakan dalam pembelajaran.¹⁵ Temuan ini juga mendukung penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁶ Dengan demikian, implementasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak membuktikan bahwa media digital tidak hanya relevan untuk mata pelajaran umum, tetapi juga efektif diterapkan pada mata pelajaran berbasis nilai.

Dari sisi guru, penggunaan *Paper Mode Quizizz* memberikan efisiensi dalam penilaian karena hasil jawaban dapat diproses secara otomatis oleh sistem. Hal ini membantu guru menghemat waktu, mempercepat umpan balik hasil belajar, serta memudahkan monitoring capaian siswa. Dalam konteks pembelajaran modern, efisiensi tersebut penting agar guru dapat lebih fokus pada pembinaan karakter dan pendampingan belajar siswa.

Namun demikian, keberhasilan implementasi masih dipengaruhi oleh kesiapan teknis. Kualitas cetakan kartu, kestabilan internet, serta kemampuan guru mengoperasikan aplikasi menjadi faktor

¹⁵ Rahmawati et al., "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam."

¹⁶ Azizah, Hermawan, and Farida, "Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang."

penting yang menentukan kelancaran pelaksanaan. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi digital dalam pendidikan tidak cukup hanya menyediakan aplikasi, tetapi juga memerlukan dukungan sarana dan peningkatan kompetensi pendidik.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa Paper Mode Quizizz berpotensi menjadi solusi evaluasi digital bagi sekolah atau madrasah yang memiliki keterbatasan perangkat siswa. Secara ilmiah, penelitian ini memperkuat kajian mengenai integrasi teknologi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya dalam pengembangan evaluasi yang menyenangkan, efektif, dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar

Conclusion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Paper Mode Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas V di MIN 2 Bandung Barat berjalan sangat baik dan efektif sebagai media evaluasi yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Proses pelaksanaan dilakukan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa aspek pelaksanaan pembelajaran dan respons siswa masing-masing memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat baik, sedangkan aspek teknis memperoleh 75% dengan kategori baik. Rata-rata keseluruhan sebesar 85% menunjukkan bahwa media ini layak dan berhasil diterapkan. Selain itu, penggunaan Paper Mode Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memudahkan guru dalam proses penilaian.

Penelitian ini memiliki arti penting dalam pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di madrasah ibtidaiyah. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi digital dapat diterapkan secara efektif meskipun dalam kondisi keterbatasan perangkat siswa melalui penggunaan mode kertas. Kebaruan penelitian ini terletak pada kajian implementasi fitur Paper Mode Quizizz sebagai alternatif evaluasi digital pada pembelajaran berbasis nilai keagamaan, sehingga dapat menjadi rujukan bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan sistem penilaian yang lebih adaptif, menarik, dan efisien.

Penelitian ini masih terbatas pada satu lokasi penelitian dengan jumlah subjek yang terbatas serta berfokus pada pendekatan kualitatif deskriptif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah atau madrasah, menggunakan pendekatan kuantitatif maupun mixed methods, serta mengkaji pengaruh Paper Mode Quizizz terhadap hasil belajar, motivasi, dan pembentukan karakter siswa secara lebih luas.

Acknowledgment

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala MIN 2 Bandung Barat, guru mata pelajaran Akidah Akhlak, serta seluruh siswa kelas V yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak madrasah yang telah menyediakan fasilitas dan data pendukung sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, penulis mengapresiasi semua pihak yang telah memberikan masukan, saran, dan dukungan akademik dalam penyusunan artikel ini hingga selesai.

References

- Azizah, Balqista Yolanda, Iwan Hermawan, and Nur Aini Farida. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang." *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 6, no. 2 (2023): 281-300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>.
- Fitriyah, and Diana Ni'matul Khusna. "PAPER MODE QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII SMP IT BAITUL MUSLIM, WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR." *JPPG: Jurnal Pengembangan Profesi Guru* 6, no. 1 (2021): 1-10.
- Hidayat, M. A. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Merdeka Belajar: Tantangan Dan Peluang." *Jurnal Pendidikan Islam* 18, no. 1 (2021): 45-58.
- Jati, Rasi A'yun Andhini. "PENGGUNAAN PAPER MODE QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI BULUS, KEC. PAKEM, KEMBANGAN, SLEMAN, YOGYAKARTA." *PROGRAM STUDI PENDIDIKAN*

AGAMA ISLAM JURUSAN STUDI ISLAM FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA. UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA, 2024.

- Kristanto, Bagas Prima, and Tri Nova Hasti Yunianta. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz Dengan Soal PISA Konten Quantity." *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 02 (2021): 64-72. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v11i02.12449>.
- Kurniawati, Fitri Erning. "Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Penelitian* 9, no. 2 (2015): 367-88. <https://doi.org/10.21043/jupe.v9i2.1326>.
- Maemonah, Maemonah, and Sri Atin. "INTERNALISASI NILAI-NILAI KARAKTER RELIGIUS MELALUI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 20, no. 3 (2022): 323-37.
- Purwati, Dwi, and Alifi Nur Prasetya Nugroho. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir Di Sma N 1 Prambanan." *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah* 4, no. 1 (2018): 1-10. <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19398>.
- Rahmawati, Dhian Nuri, Ana Fitrotun Nisa, Dwi Astuti, Fajariyani Fajariyani, and Suliyanti Suliyanti. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022): 55-66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>.
- Rizka, Fauziah, and Muhamad Sofian Hadi. "Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabraja 02." *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 3 (2023).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2023.
- Sujalmo, Condro, Lamy Hayatina, and Amiroh Amiroh. "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak." *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 1 (2024): 211-21. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i1.884>.
- Winarsih, and Ana Fitrotun Nisa. "Paper Mode Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1-12. Yogyakarta, 2023. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semhas_dikdasUST/article/view/1106.
- Yani, Melia Fitri. "Mengapa Guru Harus Melek Teknologi: Menyongsong Era Pendidikan Digital." Kompasiana, 2023. <https://www.kompasiana.com/meliafitriyani4529/647406e64addee46671d3aa3/mengapa-guru-harus-melek-teknologi-menyongsong-era-pendidikan-digital>.