

## PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI TPQ NURUL FATH

Joko Iswanto<sup>1</sup>, Mutiara Yulia Efendi<sup>2</sup>, Eka Mayasari<sup>3</sup>, Elmiwati<sup>4</sup>

Institut Agama Islam Miftahul Ulum Tanjungpinang<sup>1234</sup>

Email: iswantojoko21@gmail.com<sup>1</sup>, Mutiaraefendi15@gmail.com<sup>2</sup>, elmiwatibkd@gmail.com<sup>3</sup>, eka.maya.sari28@gmail.com<sup>4</sup>

### ABSTRACT

*Applications in the world of education provide space for educators to be more active in innovating in learning and teaching activities. One of the widely used applications is Quizizz, which plays an important role in teaching English, so it must be integrated into learning activities, both formal and informal learning. For this reason, the purpose of this activity is to provide English learning and mentoring using the Quizizz Application face-to-face to help students of TPQ Nurul Fath to improve their English vocabulary skills. The method used in this study is Participatory action research, which is a research approach that involves the active participation of all parties involved in a particular community or situation. The results of this study indicate that the use of the Quizizz application can improve English language skills, learning motivation, and build learning independence for students at TPQ Al Fath.*

**Keyword:** *Quizizz Applications, English Subject, Teaching and Learning Activities*

### ABSTRAK

*Aplikasi dalam dunia pendidikan memberikan ruang bagi pendidik untuk lebih aktif berinovasi dalam kegiatan belajar dan mengajar. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Quizizz, yang mana memainkan peran penting dalam pengajaran Bahasa Inggris, sehingga harus diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran baik pembelajaran formal atau informal. Untuk itu, tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pembelajaran dan pendampingan Bahasa Inggris menggunakan Aplikasi Quizizz secara tatap muka langsung guna membantu siswa/siswi TPQ Nurul Fath untuk meningkatkan kemampuan kosa kata berBahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Participatory action research, yaitu pendekatan penelitian yang melibatkan partisipasi aktif dari semua pihak yang terlibat dalam suatu komunitas atau situasi tertentu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan kemampuan berBahasa Inggris, motivasi belajar, serta membangun kemandirian belajar para santri di TPQ Al Fath.*

**Kata kunci:** *Aplikasi Quizizz, Pelajaran Bahasa Inggris, Kegiatan Belajar Mengajar*

### PENDAHULUAN

Salah satu tujuan utama mempelajari Bahasa Inggris di era saat ini adalah menguasai empat kemampuan dalam Bahasa Inggris. Salah satunya adalah percakapan (*conversation*), *conversation* dalam Bahasa Inggris masih dianggap sebagai salah satu keterampilan yang sulit dilakukan bagi siswa. (Beatty, 2013) Banyak siswa menghadapi beberapa kesulitan ketika mereka hendak berkomunikasi dengan Bahasa Inggris, walaupun mereka sudah belajar Bahasa Inggris selama bertahun-tahun.

Beberapa kesulitan yang sering dihadapi dan dikeluhkan siswa diantaranya adalah pertama, mereka tidak mampu berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris, karena mereka tidak menguasai kosa-kata Bahasa Inggris padahal ini menjadi basic Inggris yang

harus mereka kuasai. Kedua, mereka takut dan kurang percaya diri terhadap kemampuan untuk mengucapkan kosa kata Bahasa Inggris serta ketiga, belum adanya media dan metode pembelajaran yang menarik untuk melibatkan siswa berkomunikasi dengan Bahasa Inggris. (Akhtar, 2019)

Mengajarkan Bahasa Inggris ke anak-anak di tingkat dasar tidak mudah bagi kita tenaga pengajar. Diperlukan teknik dan metode dalam mempelajarinya, agar Bahasa Inggris dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Dengan penggunaan metode dan teknik yang bagus dan menyenangkan seorang pengajar (guru) dapat terus memotivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Salah satu metode pengajaran yang efektif dan memotivasi siswa dalam meningkatkan kosa-kata Bahasa Inggris adalah menggunakan aplikasi *Quizizz*. (Amalia, 2020) *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang memungkinkan mengintegrasikan multipemain ke dalam kelas dan memberikan hasil pembelajaran online dengan cara yang menyenangkan dan real-time. Selain itu, penggunaan *Quizizz* ini bisa dipakai sebagai alternatif penilaian belajar siswa dan juga bisa dimonitor untuk analisis dasar. (Aminuddin, 2021) *Quizizz* bisa diakses melalui perangkat elektronik milik siswa. Dengan aplikasi ini, siswa memiliki waktu untuk saling berkompetisi Bahasa Inggris di dalam aplikasi baik secara kelompok maupun individu. (Halim, 2020)

Dengan *Quizizz*, santri di TPQ Al Fath memiliki waktu untuk bersaing satu sama lain dalam pembelajaran Bahasa Inggris, mendorong satu sama lain untuk belajar, memeriksa peringkat secara langsung, terlibat, terlihat hebat, dan membimbing fokus para siswa. keterampilan memproses informasi mulai dari mengakses, mengorganisasikan, menginterpretasikan, mengkomunikasikan informasi. (Blanche, 1898)

Selain itu, metode pembelajaran ini sangat efektif dan efisien dalam membantu santri di TPQ Al Fath untuk memahami informasi yang diberikan. Dengan kata lain, metode pembelajaran ini saling mendukung sebagai sarana bagi siswa dalam memahami informasi yang diberikan. Metode yang efektif dan efisien dapat membantu siswa terlibat untuk belajar Bahasa Inggris dan sekaligus termotivasi untuk berkomunikasi dengan Bahasa Inggris (Dari, 2022).

## **METODE**

Penelitian ini ingin membuktikan betapa pentingnya penguasaan Bahasa Inggris di Provinsi Kepulauan Riau, khususnya di Tanjungpinang, membantu siswa/siswi TPQ Nurul Fath untuk meningkatkan kemampuan kosa kata berbahasa Inggris, dan memberikan pengajaran dan pendampingan secara tatap muka langsung menggunakan Aplikasi *Quizizz*.

Kegiatan ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR). *Participatory Action Research* (PAR) adalah metode riset yang dilaksanakan secara partisipatif di antara warga Masyarakat dalam suatu komunitas arah bawah yang semangatnya mendorong terjadinya aksi-aksi transformasi melakukan pembebasan masyarakat dari belenggu ideologi dan relasi kekuasaan (perubahan kondisi hidup yang lebih baik). (Afandi, 2020) Dalam metode ini menggunakan 3 tahapan antara lain: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi.

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama 3 bulan Mei - Juli 2024, dimulai pada 11 Mei sampai 06 Juli 2024 Kegiatan PKM diadakan dari jam 08.00 s.d 12.00 WIB di TPQ Nurul Fath Jl. Ganet, Kelurahan Pinang Kencana, Tanjungpinang Timur, Tanjungpinang. Prov. Kepulauan Riau.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi tingkat dasar TPQ Nurul Fath sebanyak 35 orang. Alasan pemilihan peserta adalah lokasi sekolah dasar yang relatif dekat dengan tempat penyelenggaraan. Kegiatan pengabdian ini memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa-siswi TPQ Nurul Fath. Berdasarkan hasil observasi sebelum pelaksanaan, beberapa siswa/siswi belum memahami beberapa kosa-kata Bahasa Inggris serta penggunaannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dalam penelitian ini, terdapat langkah-langkah dalam merealisasikan kegiatan pengabdian dengan judul Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris” di TPQ Nurul Fath, yaitu melaksanakan pertemuan awal untuk menentukan topik dan tema secara tematik, sekaligus mempersiapkan pengajaran dan kegiatan bagi siswa/siswi yang dihadiri oleh dosen, mahasiswa yang terlibat, dan pengurus TPQ Nurul Fath, Bpk. Abdul Hadi S.Pd.I. dan melaksanakan pengajaran terstruktur sesuai dengan jadwal kegiatan yang telah disepakati. Pengajaran diberikan dalam jadwal sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pengajaran Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* di TPQ Nurul Fath

Hari/Tgl	Aktifitas
11 Mei 2024	<p><u>Pre-teaching</u> Dosen yang bertugas memperkenalkan aplikasi <i>Quizizz</i> kepada murid. Menjelaskan cara mengakses dan menggunakan aplikasi tersebut. dosen yang bertugas menyampaikan materi akan diajarkan dan disiapkan soal-soal yang sesuai dengan materi dalam format di <i>Quizizz</i>. Materi dengan judul ‘ANIMAL Part 1’</p>
08.00-12.00	<p><u>While teaching</u> Mulai <i>Quizizz</i> dengan memberikan kode atau link kepada para murid untuk bergabung. Berikan waktu kepada para murid untuk menjawab soal dalam waktu yang telah ditentukan. Memantau progress para murid secara real time melalui dashboard <i>Quizizz</i>.</p> <p><u>Post teaching</u> Mengajak murid untuk merefleksi hasil kuis mereka. Berikan kesempatan untuk melihat jawaban salah dari soal-soal yang mereka jawab. Berikan beberapa pertanyaan setelah mereka menyelesaikan <i>Quizizz</i> untuk mengoreksi apakah mereka sudah paham dengan topik yang diajarkan atau belum.</p>
18 Mei 2024	<p><u>Pre-teaching</u> Dosen yang bertugas menanyakan kabar dan me-review pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. dosen yang bertugas menyampaikan materi akan diajarkan selanjutnya dan menyiapkan soal-soal yang sesuai dengan materi dalam format di <i>Quizizz</i>. Materi dengan judul ‘ANIMAL Part 2’</p>
08.00-12.00	<p><u>While teaching</u> Mulai <i>Quizizz</i> dengan memberikan kode atau link kepada para murid untuk bergabung. Berikan waktu kepada para murid untuk menjawab soal dalam waktu yang telah ditentukan. Memantau progress para murid secara real time melalui dashboard <i>Quizizz</i>.</p> <p><u>Post teaching</u></p>

	<p>Mengajak murid untuk merefleksikan hasil kuis mereka. Berikan kesempatan untuk melihat jawaban salah dari soal-soal yang mereka jawab. Berikan beberapa pertanyaan setelah mereka menyelesaikan <i>Quizizz</i> untuk mengoreksi apakah mereka sudah paham dengan topik yang diajarkan atau belum.</p>
25 Mei 2024	<p><u><i>Pre-teaching</i></u> Dosen yang bertugas menanyakan kabar ke siswa dan me-review pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Dosen yang bertugas menyampaikan materi akan diajarkan selanjutnya dan menyiapkan soal-soal yang sesuai dengan materi dalam format di <i>Quizizz</i>. Materi dengan judul 'MY FAMILY'.</p> <p><u><i>While teaching</i></u> Mulai <i>Quizizz</i> dengan memberikan kode atau link kepada para murid untuk bergabung. Berikan waktu kepada para murid untuk menjawab soal dalam waktu yang telah ditentukan. Memantau progress para murid secara real time melalui dashboard <i>Quizizz</i>.</p> <p><u><i>Post teaching</i></u> Mengajak murid untuk merefleksikan hasil kuis mereka. Berikan kesempatan untuk melihat jawaban salah dari soal-soal yang mereka jawab. Berikan beberapa pertanyaan setelah mereka menyelesaikan <i>Quizizz</i> untuk mengoreksi apakah mereka sudah paham dengan topik yang diajarkan atau belum.</p>
08.00-12.00	
01 Juni 2024	<p><u><i>Pre-teaching</i></u> Dosen yang bertugas menanyakan kabar ke siswa dan me-review pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Dosen yang bertugas menyampaikan materi akan diajarkan selanjutnya dan menyiapkan soal-soal yang sesuai dengan materi dalam format di <i>Quizizz</i>. Materi dengan judul 'PART OF THE BODY'.</p> <p><u><i>While teaching</i></u> Mulai <i>Quizizz</i> dengan memberikan kode atau link kepada para murid untuk bergabung. Berikan waktu kepada para murid untuk menjawab soal dalam waktu yang telah ditentukan. Memantau progress para murid secara real time melalui dashboard <i>Quizizz</i>.</p> <p><u><i>Post teaching</i></u> Mengajak murid untuk merefleksikan hasil kuis mereka. Berikan kesempatan untuk melihat jawaban salah dari soal-soal yang mereka jawab. Berikan beberapa pertanyaan setelah mereka menyelesaikan <i>Quizizz</i> untuk mengoreksi apakah mereka sudah paham dengan topik yang diajarkan atau belum.</p>
08.00-12.00	
08 Juni 2024	<p><u><i>Pre-teaching</i></u> Dosen yang bertugas menanyakan kabar ke siswa dan me-review</p>

<p><b>08.00-12.00</b></p>	<p>pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Dosen yang bertugas menyampaikan materi akan diajarkan selanjutnya dan menyiapkan soal-soal yang sesuai dengan materi dalam format di <i>Quizizz</i>. Materi dengan judul ‘PART OF THE BODY 2’.</p> <p><u>While teaching</u> Mulai <i>Quizizz</i> dengan memberikan kode atau link kepada para murid untuk bergabung. Berikan waktu kepada para murid untuk untuk menjawab soal dalam waktu yang telah ditentukan. Memantau progress para murid secara real time melalui dashboard <i>Quizizz</i>.</p> <p><u>Post teaching</u> Mengajak murid untuk merefleksi hasil kuis mereka. Berikan kesempatan untuk melihat jawaban salah dari soal-soal yang mereka jawab. Berikan beberapa pertanyaan setelah mereka menyelesaikan <i>Quizizz</i> untuk mengkoreksi apakah mereka sudah paham dengan topik yang diajarkan atau belum.</p>
<p>15 Juni 2024</p> <p><b>08.00-12.00</b></p>	<p><u>Pre-teaching</u> Dosen yang bertugas menanyakan kabar ke siswa dan me-review pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Dosen yang bertugas menyampaikan materi akan diajarkan selanjutnya dan menyiapkan soal-soal yang sesuai dengan materi dalam format di <i>Quizizz</i>. Materi dengan judul ‘TASTE OF FOOD 1’.</p> <p><u>While teaching</u> Mulai <i>Quizizz</i> dengan memberikan kode atau link kepada para murid untuk bergabung. Berikan waktu kepada para murid untuk untuk menjawab soal dalam waktu yang telah ditentukan. Memantau progress para murid secara real time melalui dashboard <i>Quizizz</i>.</p> <p><u>Post teaching</u> Mengajak murid untuk merefleksi hasil kuis mereka. Berikan kesempatan untuk melihat jawaban salah dari soal-soal yang mereka jawab. Berikan beberapa pertanyaan setelah mereka menyelesaikan <i>Quizizz</i> untuk mengkoreksi apakah mereka sudah paham dengan topik yang diajarkan atau belum.</p>
<p>22 Juni 2024</p> <p><b>08.00-12.00</b></p>	<p><u>Pre-teaching</u> Dosen yang bertugas menanyakan kabar ke siswa dan me-review pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Dosen yang bertugas menyampaikan materi akan diajarkan selanjutnya dan menyiapkan soal-soal yang sesuai dengan materi dalam format di <i>Quizizz</i>. Materi dengan judul ‘TASTE OF FOOD 2’</p> <p><u>While teaching</u> Mulai <i>Quizizz</i> dengan memberikan kode atau link kepada para murid untuk bergabung. Berikan waktu kepada para murid untuk untuk menjawab soal dalam waktu yang telah ditentukan.</p>

	<p>Memantau progress para murid secara real time melalui dashboard <i>Quizizz</i>.</p> <p><u>Post teaching</u></p> <p>Mengajak murid untuk merefleksi hasil kuis mereka.</p> <p>Berikan kesempatan untuk melihat jawaban salah dari soal-soal yang mereka jawab.</p> <p>Berikan beberapa pertanyaan setelah mereka menyelesaikan <i>Quizizz</i> untuk mengkoreksi apakah mereka sudah paham dengan topik yang diajarkan atau belum.</p>
29 Juni 2024	<p><u>Pre-teaching</u></p> <p>Dosen yang bertugas menanyakan kabar ke siswa dan me-review pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>Dosen yang bertugas menyampaikan materi akan diajarkan selanjutnya dan menyiapkan soal-soal yang sesuai dengan materi dalam format di <i>Quizizz</i>. Materi dengan judul 'WEATHER 1'.</p> <p><u>While teaching</u></p> <p>Mulai <i>Quizizz</i> dengan memberikan kode atau link kepada para murid untuk bergabung.</p> <p>Berikan waktu kepada para murid untuk menjawab soal dalam waktu yang telah ditentukan.</p> <p>Memantau progress para murid secara real time melalui dashboard <i>Quizizz</i>.</p> <p><u>Post teaching</u></p> <p>Mengajak murid untuk merefleksi hasil kuis mereka.</p> <p>Berikan kesempatan untuk melihat jawaban salah dari soal-soal yang mereka jawab.</p> <p>Berikan beberapa pertanyaan setelah mereka menyelesaikan <i>Quizizz</i> untuk mengkoreksi apakah mereka sudah paham dengan topik yang diajarkan atau belum.</p>
08.00-12.00	
06 Juli 2024	<p><u>Pre-teaching</u></p> <p>Dosen yang bertugas menanyakan kabar ke siswa dan me-review pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>Dosen yang bertugas menyampaikan materi akan diajarkan selanjutnya dan menyiapkan soal-soal yang sesuai dengan materi dalam format di <i>Quizizz</i>. Materi dengan judul 'WEATHER 1'.</p> <p><u>While teaching</u></p> <p>Mulai <i>Quizizz</i> dengan memberikan kode atau link kepada para murid untuk bergabung.</p> <p>Berikan waktu kepada para murid untuk menjawab soal dalam waktu yang telah ditentukan.</p> <p>Memantau progress para murid secara real time melalui dashboard <i>Quizizz</i>.</p> <p><u>Post teaching</u></p> <p>Mengajak murid untuk merefleksi hasil kuis mereka.</p> <p>Berikan kesempatan untuk melihat jawaban salah dari soal-soal yang mereka jawab.</p> <p>Berikan beberapa pertanyaan setelah mereka menyelesaikan <i>Quizizz</i> untuk mengkoreksi apakah mereka sudah paham dengan topik yang diajarkan atau belum.</p>
08.00-12.00	

Kegiatan penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan berbicara dengan pelafalan kosa kata dalam Bahasa Inggris untuk Kegiatan pengabdian siswa-siswi tingkat dasar TPQ Nurul Fath, Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, sekaligus untuk mempersiapkan siswa untuk mengikuti lomba-lomba yang bisa meningkatkan reputasi sekolah apabila siswa tersebut memenangkan lomba.



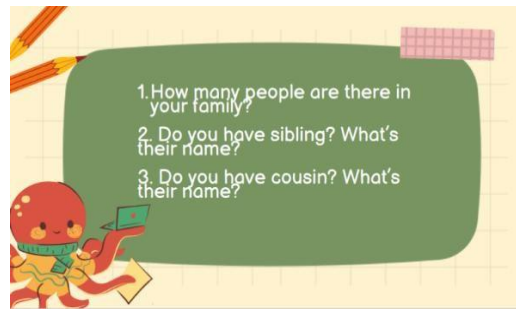
Gambar 1. Animals



Gambar 2. Taste of Food



Gambar 3. Weather



Gambar 4. Family

### Pembahasan

Setelah secara rutin memberi pengajaran serta pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz*, yaitu metode belajar yang berpusat pada kompetensi kecakapan siswa dalam menguasai Bahasa Inggris. Pengajar berfungsi sebagai pengarah, sedangkan siswa aktif mencari dan mempelajari materi yang diberikan, yang nantinya diakhir akan diadakan kompetisi di antara mereka. Dengan adanya metode ini, kondisi di kelas lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sesuai dengan target pencapaian akhir yang diinginkan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa/siswi di TPQ Nurul Fath, siswa/siswi mendapat banyak kosakata baru dan cara pengucapan yang benar menggunakan, lebih percaya diri untuk berbicara Bahasa Inggris di depan teman-teman sekelasnya. (Dhamayanti, 2024)

Dengan aplikasi ini diharapkan siswa-siswi di TPQ Nurul Fath dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris melalui kosa-kata dan kalimat sederhana, karena dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* siswa-siswi mampu mengutamakan keaktifannya dengan cara berkompetisi antara satu dengan yang lainnya, serta menghargai keunikan yang ada pada diri setiap anak.

Selanjutnya, diharapkan kepada santriwan dan santriwati agar dapat terus mempelajari Bahasa Inggris dan mengimplementasikannya dalam lingkungan sekitar tempat tinggal dan sekolah agar nantinya menjadi lebih paham dan mengerti dalam menggunakan Bahasa Inggris.

## SIMPULAN

Para peserta siswa-siswi tingkat dasar TPQ Nurul Fath mempunyai kemampuan yang masih perlu diasah terutama dalam hal kepercayaan diri. Dimana hal ini merupakan salah satu aspek penting dalam penguasaan Bahasa Inggris karena bahasa dalam penguasaannya perlu pembiasaan.

Semakin sering siswa/siswi dimotivasi untuk tampil di depan umum, mereka akan mampu tampil di depan publik dengan tata cara yang sudah diajarkan secara teori sebelumnya. Penelitian dalam bentuk pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris kepada anak-anak sebaiknya dapat dilakukan secara berkala agar diperoleh keberhasilan yang optimal.

Mengingat besarnya manfaat kegiatan ini, maka selanjutnya peneliti perlu bersabar menghadapi berbagai karakter anak yang beragam, seperti ada yang malu-malu dan masih kurang percaya diri. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan secara personal agar tercipta proses pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing dapat berlangsung dengan baik dan lancar. Kemudian, adanya kesinambungan program pasca kegiatan pengabdian ini sehingga para siswa/siswi benar-benar dapat mempraktikkan keterampilan berbahasa Inggris dengan lebih baik lagi. Selanjutnya, kegiatan serupa dapat dikembangkan tidak hanya dalam materi pengajaran Bahasa Inggris tetapi juga pada mata pelajaran yang lain. Hal ini dimaksudkan untuk mengurangi perbedaan mutu pendidikan anak-anak di kota besar dengan anak-anak yang bertempat di kota kecil, Sehingga para anak-anak yang berada di kota kecil dapat berkompetisi di kota besar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, A. (2020). Participatory Action Research (PAR) Metodologi Alternatif Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Transformatif. In *Workshop Pengabdian Berbasis Riset Di LP2M UIN Maulana Malik Ibrahim Malang* (Vol. 53, No. 9, pp. 1689-1699).
- Akhtar, H., Hasanati, N., & Istiqomah, I. (2019). Game-Based Learning Teachr's Attitude and Intention to Use *Quizizz* in the Learning Process.
- Amalia, D. F. (2020). *Quizizz* Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 7 (1), 1-8.
- Aminuddin, Cakra. (2021) Pemanfaatan Fitur Lesson *Quizizz* sebagai Media Alternatif Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)*
- Beatty, K. (2013). *Teaching & Researching: Computer-assisted Language Learning*. Routledge.
- Blanche, P., & Merino, B. J. (1989). Self Assessment of Foreign Language Skills: Implications for Teachers and Researchers *Language learning*, 39 (3), 313 – 338.
- Dari, Y. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Dhamayanti, M. Z., Hidayati, D., Hasanah, E., & Sukirman, S. (2024). Pengalaman peserta didik kelas 1 SD dalam menggunakan Quizizz sebagai sarana belajar interaktif. *Manajemen Pendidikan*, 1-15.
- English Vocabulary For Daily Conversation. (2020). (n.p.): Genta Group Production.





Halim, M. S. A. A., Hashim, H., & Yunus, M. M. (2020). Pupils' Motivation and Perceptions on ESL Lessons through Online Quiz Games. *Journal of education and E-Learning Research*,7 (3), 229 -234.