

Media *Quizizz* Sebagai Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Teks Eksplanasi Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Annisa Dikna Nurwono¹, Muhammad Syaiful Ismail¹, Shinta Lailatul Jannah¹, Yosi Wulandari², Fitriana Yuniastuti³

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan, ³SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Key Words:

Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, *Quizizz*

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mendorong peserta didik untuk termotivasi dalam belajar. Salah satu faktor keberhasilan suatu proses pembelajaran yaitu adanya motivasi belajar peserta didik. Dorongan motivasi peserta didik untuk terus belajar dapat memberikan dampak baik bagi hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada materi teks eksplanasi mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Hasil penelitian diperoleh bahwa media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan presentase 22,7% sangat setuju dan 54,5% setuju. Peserta didik menjadi lebih antusias dan semangat untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran menggunakan media *Quizizz*.

How to Cite: Nurwono, Ismail, Jannah . (2023). Media *Quizizz* Sebagai Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Teks Eksplanasi Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) saat ini sudah berkembang pesat hingga mempengaruhi dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan ternilai positif karena pendidik dan peserta didik dapat lebih mudah mengakses segala informasi dari berbagai sumber. Tentunya dengan memanfaatkan teknologi, kegiatan belajar mengajar lebih asik dan memiliki nilai pembaharuan tersendiri. Dunia pendidikan erat hubungannya dengan perangkat pembelajaran. Hal ini dikarenakan perangkat pembelajaran merupakan pedoman untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Adanya perangkat pembelajaran yang terpenuhi membuat kegiatan pembelajaran berjalan sesuai tujuan yang dirancang.

Sebagai pendidik, perangkat pembelajaran yang mumpuni juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor keberhasilan suatu proses pembelajaran. Motivasi adalah dorongan keinginan untuk melakukan suatu tindakan agar tercapainya tujuan (Solikah, 2020). Dampak baik bagi hasil belajar peserta didik juga diperoleh adanya dorongan motivasi untuk terus belajar. Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan dan mendorong peserta didik untuk termotivasi dalam belajar adalah penggunaan dan pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran (Moto, 2019). Sejalan dengan pendapat Moto, menurut Yaumi (2017), media pembelajaran adalah peralatan fisik yang didesain secara sistematis untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dengan maksud menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, teks, objek nyata, audio, visual, video, internet, dan berbagai media interaktif lainnya.

Media pembelajaran yang disusun secara baik dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Namun beberapa fakta masih banyak pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Kurang optimalnya pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Realitanya seperti siswa di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang dalam proses belajar mengajarnya memiliki motivasi belajar yang kurang. Hanya sebagian siswa yang memperhatikan pembelajaran karena merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Dengan begitu perlu adanya sebuah inovasi dan pembaharuan media pembelajaran untuk menarik perhatian sekaligus memotivasi peserta didik. Hal ini membuat motivasi peserta didik sebagai acuan dari hasil belajar peserta didik karena jika motivasi belajar rendah, maka hasil belajar yang dicapai juga rendah atau tidak sesuai dengan target (Solikah, 2020).

Kecanggihan teknologi dapat memudahkan para pendidik untuk merancang media pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran dapat dirancang melalui berbagai aplikasi salah satunya *Quizizz*. *Quizizz* dapat dimanfaatkan pendidik sebagai media pembelajaran interaktif dan mudah diakses menggunakan smartphone maupun laptop. Menurut Rosiyanti (2020), penggunaan *Quizizz* cukup mudah karena poin-poin dalam kuis yang disusun bisa langsung ditambahkan dan diatur sesuai keinginan baik berupa gambar, lagu maupun opsi pilihan lainnya. *Quizizz* dapat diakses melalui link atau kode yang dibagikan kepada peserta didik. Tersedianya data statistik dari hasil kuis peserta didik yang dapat diunduh dengan mudah dalam bentuk *spreadsheet excel* menjadi salah satu kelebihan dari media *Quizizz*. Komponen dalam *Quizizz* berupa pertanyaan interaktif untuk membantu dalam penilaian formatif atau evaluasi belajar peserta didik yang dapat disajikan berupa game atau berbasis game (Nurfaizah, 2022).

Walaupun kecanggihan teknologi dinilai positif dalam dunia pendidikan, tetapi masih banyak kendala jaringan internet yang terkadang sulit ditemukan diberbagai tempat, tidak terkecuali di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta memiliki banyak fasilitas dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah adanya wifi di setiap kelas. Namun, wifi di sekolah tersebut terkadang tidak dapat diandalkan karena berebutan dengan pengguna peserta didik lainnya. Sementara itu, jaringan internet di sekolah tersebut juga terbilang susah sinyal.

Penelitian terdahulu yang meneliti mengenai media pembelajaran yaitu dilakukan oleh Solikah (2020), yang berjudul "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". Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Hasil yang diperoleh dari penelitian Solikah (2020) yaitu adanya perbedaan yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif karena pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz*. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki perbedaan yang terletak pada subjek penelitian yaitu materi teks persuasif, sedangkan persamaannya terletak pada objek penelitian yaitu penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan konteks tersebut, penulis tertarik untuk meneliti dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada materi teks eksplanasi mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Di sekolah tersebut pendidik masih belum memanfaatkan dan menggunakan kecanggihan teknologi sebagai proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan situasi sekolah yang tidak mendukung dengan adanya kendala susah sinyal. Akan tetapi ada beberapa kelas yang jaringan internetnya masih stabil dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu kelas yang jaringan internetnya stabil yaitu kelas XI MIPA 2 dan MIPA 4. Di kelas tersebut proses pembelajaran yang digunakan sudah berbasis teknologi dan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang digunakan.

Penerapan media *Quizizz* pada kelas XI MIPA 2 dan MIPA 4 SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta digunakan untuk penilaian formatif atau untuk melihat kemajuan belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung dengan mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Penggunaan media *Quizizz* pada kelas tersebut juga memberikan sebuah pembaharuan yang inovatif. Pembaharuan ini meningkatkan peserta didik untuk lebih termotivasi dalam belajar dan mengerjakan umpan balik atau evaluasi sebagai penyempurnaan proses pembelajaran. Penilaian formatif dengan media *Quizizz* digunakan dan terfokus pada materi teks eksplanasi mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI. Adanya pemantapan materi pada teks eksplanasi kelas XI MIPA 2 dan MIPA 4 membuat para peserta didik lebih termotivasi dan tergerak untuk mengerjakan dan mempelajari kembali materi yang telah disajikan

METODE

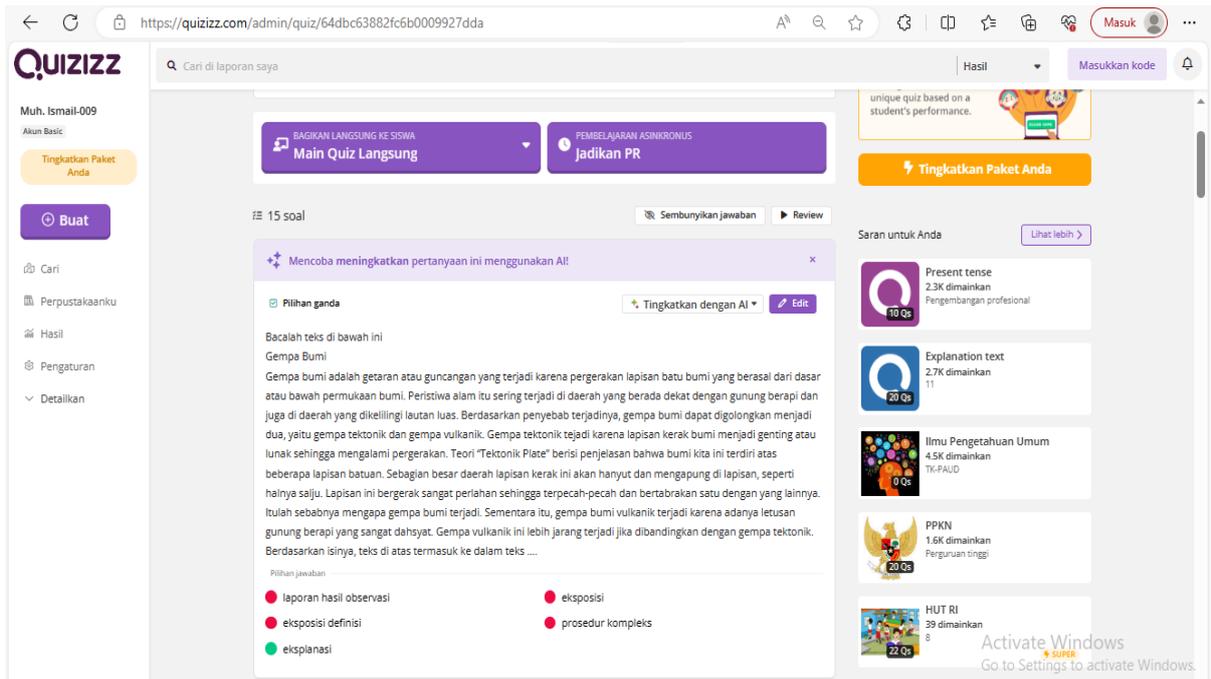
Pendekatan di dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Kualitatif pendekatan merupakan pendekatan yang menjelaskan secara mendalam tentang apa yang diteliti baik secara langsung atau tidak langsung. Sugiyono menyatakan bahwa ada lima ciri penelitian kualitatif: (1) dilakukan di lingkungan alamiah, (2) data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar bukan angka, (3) berfokus pada proses produk, (4) menganalisis data secara induktif, dan (5) menekankan makna. Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang digunakan. Penelitian deskripsi adalah jenis penelitian yang mengumpulkan data sebanyak mungkin dan kemudian memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana media *Quizizz* sebagai peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran teks eksplanasi di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Metode pengumpulan data, pengolahan data, dan deskripsi hasilnya adalah cara penelitian ini dilakukan. Secara objektif dan realistis, deskripsi yang dianalisis sesuai dengan situasi saat penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi penelitian sebagai tempat memperoleh data dan informasi di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta., dengan populasi kelas XI MIPA 1, 2, 3, 4, dan 5. Sampel yang digunakan adalah kelas XI MIPA 2 dan 4. Waktu penelitian dilaksanakan yaitu pada tanggal 9 Agustus - 8 September 2023. Dalam penelitian dibutuhkan instrumen penelitian untuk memudahkan pelaksanaan penelitian seperti angket/*google form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini mengnjelaskan terkait tujuan penelitian yang sedang berlangsung, yaitu mengetahui gambaran peningkatan motivasi belajar peserta didik atau siswa XI MIPA 2 dan 4 SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta menggunakan media *Quizizz* pada materi teks eksplanasi. Data diperoleh melalui pengamatan saat pembelajaran, angket/ kuesioner dan hasil *Quizizz* teks eksplanasi.

Berikut materi teks eksplanasi yang diterapkan pada *Quizizz* untuk siswa kelas 11 MIPA 2 dan 4.



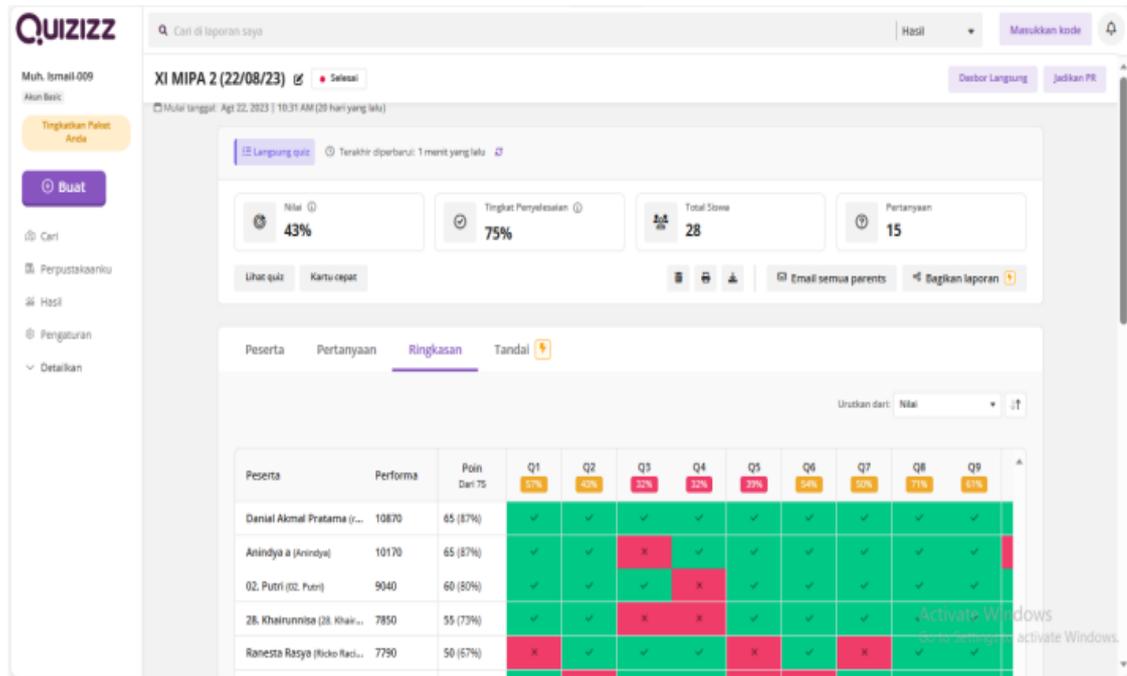
Gambar 1. Soal Teks Eksplanasi melalui Quizizz

Di bawah ini adalah evaluasi yang diberikan oleh responden terkait penggunaan media Quizizz pada siswa kelas XI MIPA 2 dan 4.

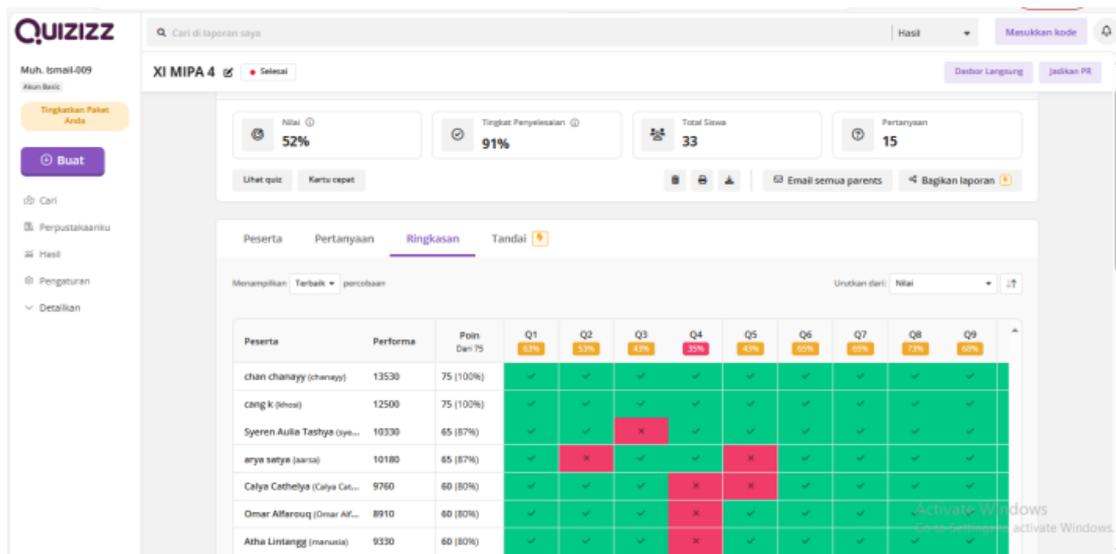
Tabel 1. Hasil kuesioner responden pada penggunaan media Quizizz

No	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1	Apakah media pembelajaran Quizizz dapat membantu Anda memahami materi teks eksplanasi?	27,3%	50%	13,6%	9,1%
2	Saya lebih termotivasi untuk belajar teks eksplanasi dengan media yang dirancang melalui Quizizz	22,7%	54,5%	13,6%	9,1%
3	Saya lebih mudah memahami materi teks eksplanasi dengan media Quizizz	13,6%	50%	22,7%	13,6%
4	Saya lebih antusias mengikuti pembelajaran teks eksplanasi dengan media Quizizz	13,6%	36,4%	40,9%	9,1%
5	Saya lebih senang jika guru memberikan latihan soal menggunakan media Quizizz	27,3%	50%	18,2%	4,5%

Berikut hasil data statistik jawaban siswa kelas XI MIPA 2 dan 4 materi teks eksplanasi pada media *Quizizz*.

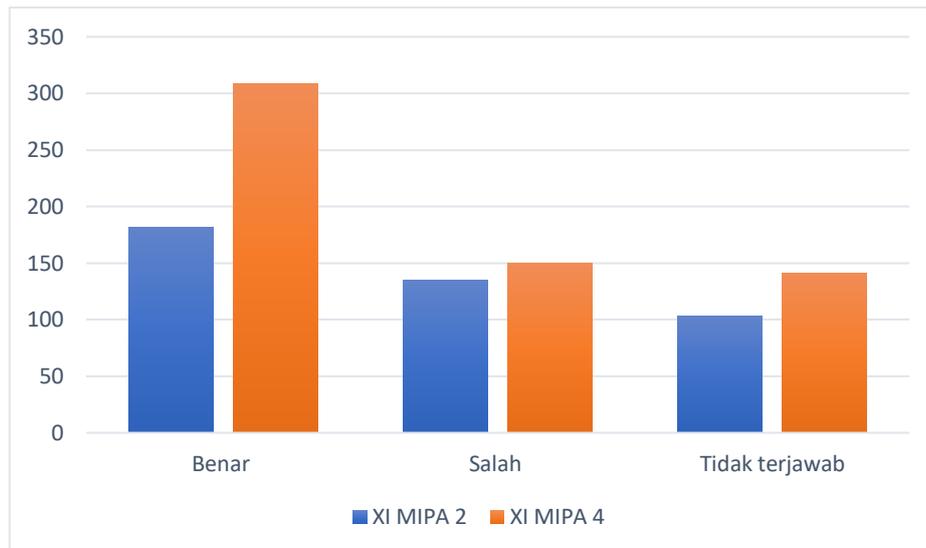


Gambar 2. Data Statistik Hasil Jawaban Siswa XI MIPA 2 Melalui *Quizizz*



Gambar 3. Data Statistik Hasil Jawaban Siswa XI MIPA 4 Melalui *Quizizz*

Untuk mempermudah, peneliti membuat gabungan data statistik hasil jawaban siswa XI MIPA 2 dan 4 materi teks eksplanasi pada media *Quizizz* menjadi diagram sebagai berikut.



Gambar 4. Data Diagram Jawaban Quizizz XI MIPA 2 dan 4

Pembahasan

Siswa kelas XI MIPA 2 dan 4 SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta memiliki karakter yang heterogen. Karakter tersebut menjadi tantangan bagi para pendidik untuk menunjang motivasi belajar siswa. Media *Quizizz* contohnya yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik dalam pemantapan atau evaluasi pembelajaran. Hasil pemanfaatan media *Quizizz* dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks eksplanasi, mencerminkan seperti yang ditemukan dalam penilaian responden pada penggunaan media *Quizizz* yang tercantum di bawah ini.

Tabel 1. Hasil kuesioner responden pada penggunaan media *Quizizz*

No	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1	Apakah media pembelajaran <i>Quizizz</i> dapat membantu Anda memahami materi teks eksplanasi?	27,3%	50%	13,6%	9,1%
2	Saya lebih termotivasi untuk belajar teks eksplanasi dengan media yang dirancang melalui <i>Quizizz</i>	22,7%	54,5%	13,6%	9,1%
3	Saya lebih mudah memahami materi teks eksplanasi dengan media <i>Quizizz</i>	13,6%	50%	22,7%	13,6%
4	Saya lebih antusias mengikuti pembelajaran teks eksplanasi dengan media <i>Quizizz</i>	13,6%	36,4%	40,9%	9,1%

5	Saya lebih senang jika guru memberikan latihan soal menggunakan media <i>Quizizz</i> .	27,3%	50%	18,2%	4,5%
---	--	-------	-----	-------	------

Melalui hasil kuesioner tersebut terpampang dengan jelas apakah *Quizizz* mampu atau membawa peningkatan motivasi belajar siswa. pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian menurut Salam, Mudinillah, & Agustina (2022); Hafiyya & Hadi (2023); Mulyati & Evendi (2020) yang mendeskripsikan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat memberikan peningkatan pada motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki dampak terhadap rendahnya motivasi belajar peserta didik. Guru hanya menerapkan metode pembelajaran tradisional dengan komunikasi yang hanya berjalan satu arah, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang kurang menarik dan monoton. Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Rismawati & Khairiati (2020) mendeskripsikan bahwa Faktor utama yang dominan dalam memengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa adalah faktor kejenuhan dan ketidakmenarikan dari sarana belajar.

Selanjutnya lima kriteria pertanyaan yang ada pada kuesioner, yaitu apakah media pembelajaran *Quizizz* dapat membantu anda memahami materi teks eksplanasi, saya lebih termotivasi untuk belajar teks eksplanasi dengan media yang dirancang melalui *Quizizz*, saya lebih mudah memahami materi teks eksplanasi dengan media *Quizizz*, saya lebih antusias mengikuti pembelajaran teks eksplanasi dengan media *Quizizz*, saya lebih senang jika guru memberikan latihan soal menggunakan media *Quizizz*.

Melalui pertanyaan apakah media pembelajaran *Quizizz* dapat membantu anda memahami materi teks eksplanasi maka diperoleh hasil 27,3 persen sangat setuju, lima puluh persen setuju, 13,6 persen kurang setuju, dan 9,1 persen tidak setuju. Selanjutnya pernyataan saya lebih termotivasi untuk belajar teks eksplanasi dengan media yang dirancang melalui *Quizizz* memperoleh hasil 22,7 persen sangat setuju, 54,5 persen setuju, 13,6 persen kurang setuju, dan 9,1 persen tidak setuju. Pernyataan ketiga berupa saya lebih mudah memahami materi teks eksplanasi dengan media *Quizizz* memperoleh hasil 13,6 persen sangat setuju, 50 persen setuju, 22,7 persen kurang setuju, dan 13,6 persen tidak setuju. Pernyataan keempat berupa saya lebih antusias mengikuti pembelajaran teks eksplanasi dengan media *Quizizz* memperoleh hasil 13,6 persen sangat setuju, 36,4 persen setuju, 40,9% kurang setuju, dan 9,1 persen tidak setuju. Terakhir pernyataan saya lebih senang jika guru memberikan latihan soal menggunakan media *Quizizz* memperoleh hasil 27,3 persen sangat setuju, 50 persen setuju, 18,2 persen kurang setuju, dan 4,5 persen tidak setuju. Melalui hasil kuisonir tersebut terlihat bahwa siswa kelas XI MIPA 2 dan 4 SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta lebih termotivasi belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan, saya lebih termotivasi untuk belajar teks eksplanasi dengan media yang dirancang melalui *Quizizz* dengan hasil 22,7 persen menjawab sangat setuju dan 54,5 persen menjawab setuju.

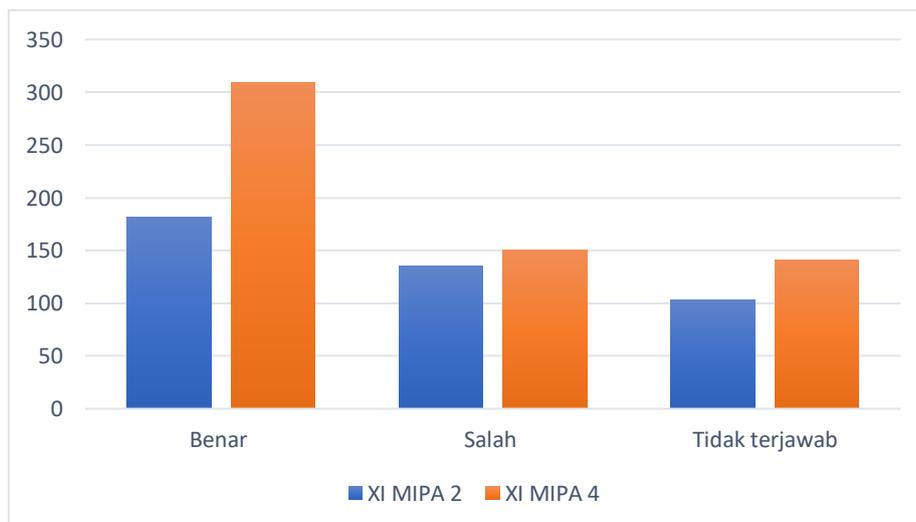
Data kuesioner tersebut sejalan dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Siswa XI MIPA 2 dan 4 SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta cenderung antusias saat menggunakan media *Quizizz* pada materi teks eksplanasi seperti pada gambar 4.



Gambar 5. Proses pembelajaran menggunakan media Quizizz

Siswa kelas XI MIPA 2 dan 4 tampak berbeda saat tidak menggunakan media *Quizizz*. Para siswa cenderung banyak mengobrol dengan teman sebangku, bermain *handphone*, keluar kelas, dan tidur hanya 50 sampai 65 persen siswa yang memperhatikan atau fokus dalam penjelasan dari guru atau pendidik. Berbeda dengan saat menggunakan media *Quizizz* siswa lebih tenang. Mereka antusias dalam mengerjakan soal untuk memperoleh peringkat pertama. Siswa yang awalnya tidak memperdulikan dalam pembelajaran berubah total saat disuguhkan media *Quizizz*. Mereka tampak lebih fokus dalam pembelajaran. Tidak jarang mereka membuka catatan ataupun materi pembelajaran demi dapat menjawab soal yang ada. tentu ada beberapa siswa yang tetap tidak kondusif atau tidak memperdulikan pembelajaran. Namun dengan menggunakan media *Quizizz* jumlah persentase meningkat dari 50 sampai 65 persen siswa yang memperhatikan pembelajaran menjadi 75 sampai 90 persen. Hal tersebut tentu membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Hasil jawaban siswa kelas XI MIPA 2 dan 4 sudah cukup bagus dibandingkan dengan penugasan menggunakan LKPD. Siswa jarang mengerjakan latihan yang diberikan melalui LKPD. Berbeda dengan menggunakan media *Quizizz* hampir seluruh siswa mengerjakan, tetapi ada beberapa siswa yang yang awalnya mengerjakan namun dikarenakan jaringan yang kurang bagus. Siswa tersebut menjadi asyik bermain sendiri. Ada juga beberapa siswa yang terpentol dikarenakan jaringan yang kurang bagus bergabung dengan teman semejanya dan mengerjakan bersama-sama.



Gambar 4. Data Diagram Jawaban Quizizz XI MIPA 2 dan 4

Hasil yang diperoleh antara kelas XI MIPA 2 dan 4 tidak terpaut jauh. XI MIPA 2 memperoleh nilai 43 persen secara keseluruhan dengan jumlah jawaban benar 182, jawaban salah berjumlah 135, dan tidak terjawab 103 dengan jumlah siswa yang mengerjakan 28. Sementara itu, siswa XI MIPA 4 memperoleh nilai 52 persen secara keseluruhan dengan jumlah jawaban benar 309, jawaban salah 150, dan tidak terjawab 141 dengan jumlah siswa yang mengerjakan 40. Soal-soal yang tidak terjawab pada masing-masing kelas dikarenakan kurangnya siswa dalam mengelola waktu saat mengerjakan soal.

KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan metode penelitian ini merupakan jenis penelitian penelitian deskriptif. Menggunakan metode penelitian deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas tentang media *Quizizz* sebagai peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran teks eksplanasi di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Peneliti menemukan bahwa peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi di kelas XI MIPA 2 dan 4 dapat lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz*. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan solusi baru bagi sekolah dan guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil penilaian responden pada penggunaan media *Quizizz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Eksplanasi siswa kelas XI MIPA 2 dan 4 SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, kami dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berupa artikel. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat tugas luaran PLP 2 atau Program Lapangan Persekolahan 2. Kami menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi kami untuk menyelesaikan artikel ini. Oleh sebab itu kami mengucapkan terima kasih kepada Ibu Yosi Wulandari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan (DPL), serta kepada tim yang telah bekerjasama untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Edcomtech*, 1 (1), 9-20.
- 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.
- 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://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Fauziyyah, U. (2019). Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN. Skripsi: Universitas Pasundan.
- Hafiyya, N. & Hadi, M.S. (2023). Implementasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4 (2), 1646-1652.
- Hartati Putri, A.N., & Irawan, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang. *JPB: Jurnal Pembelajaran Biologi*, 8 (2), 85-91.

- Mawaddah, A.W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & 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.
- Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi *Quizizz* Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa.
- 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).
- Mulyati, S. & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (1), 64-73.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3 (1), 20-28.
- Nurfaizah, AP. & Said, A. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6 (2), 375-382.
- Nurjannah, F., & Faznur, L.S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media *Quizizz*. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 9 (1), 45-51.
- 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.
- Rismawati, M., Khairiati, E., & Khatulistiwa, S. P. (2020). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 203-212.
- Rosiyanti, H., Widiyarsari, R. Adriansyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020). Pengaruh *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. *Prosiding Semnaslit LPPM UMJ*.
- Solikhah, 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 Bapala*, 7 (3), 1-8.
- Sutikno, Y. (2019). Pentingnya Penilaian Formatif Dosen Terhadap Mahasiswa Pendidikan Keagamaan Buddha. *Jurnal Pencerahan*, 12 (1), 45-53.
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. *Makalah: Universitas Muhammadiyah*.
- Zamidar, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 4 Banda Aceh. *Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*.