

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD

Armi Yustina¹., Banun Havifah Cahyo Khosiyono²

¹)SD Negeri Kiyaran 2 Cangkringan

^{1,2})Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia
Email: armiyustina94@gmail.com , banun@ustjogja.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 31-Mei-2023

Disetujui: 28-Juli-2023

Kata Kunci:

Media Quizizz;

Motivasi Belajar

ABSTRAK

Abstrak: Motivasi belajar memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi terutama kelas VI dalam menjelang ujian akhir. Banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya dengan media pembelajaran berbasis quizizz. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VI menjelang ujian akhir sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 Siklus. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah diskripsi kualitatif. Data diperoleh dari pengamatan, lembar kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini diperoleh hasil penggunaan media pembelajaran quizizz mempengaruhi motivasi belajar, terbukti nilai rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal siswa sebesar 67 masuk dalam kategori tinggi meningkat pada siklus I menjadi 77 masuk dalam kategori tinggi dan siklus II menjadi 85 masuk dalam kategori sangat tinggi.

Abstract: Student learning motivation makes it easy for students to understand material, especially for class VI before the final exam. Many ways can be used to increase student motivation. One of them is using Quizizz-based learning media. The purpose of this study is to apply quizizz learning media to the learning motivation of class VI students towards the end of school exams. This research is a classroom action research using 2 cycles. In this study the method used is a qualitative description. Data obtained from questionnaires, interviews and observations. From this study, the results obtained were that the use of quizizz learning media could affect learning motivation, it was proven that the average value of student learning motivation had increased from the initial condition of students of 67 included in the high category increased in cycle I to 77 included in the high category and cycle II to 85 fall into the very high category.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia. Menurut UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan hal tersebut pendidikan nasional bertugas untuk membentuk individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan membantu siswa memaksimalkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa. Kegiatan pembelajaran di sekolah membantu dalam pembentukan watak dan pengembangan kemampuan siswa, seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi pembelajaran pun terus berkembang (Hasibuan et al., n.d.).

Saat ini masih banyak guru melakukan pembelajaran satu arah yang berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga siswa merasa bosan, jenuh, kurang fokus belajar dan monoton. Hal tersebut dapat dilihat dari pengamatan di SD Negeri Kiyaran 2. Siswa kelas VI SD saat tahun ajaran memasuki semester II, guru banyak memberikan *drill* latihan soal menjelang ujian akhir sekolah. Hal ini dilakukan karena nilai dari hasil ujian akhir sekolah dijadikan salah satu patokan untuk nilai kelulusan dan mendaftar di SMP. Banyak siswa merasa bosan dengan pembelajaran monoton, sehingga kurang termotivasi dalam mengerjakan soal dan berdampak pada hasil yang diperoleh siswa yang rendah dibawah KKM sekolah. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran agar siswa memiliki motivasi dalam belajar, dengan menerapkan model atau metode pembelajaran yang sesuai, dan menggunakan media pembelajaran menarik, inovatif, dan kreatif (Kurniawan, 2020).

Astuti (2022) media pembelajaran adalah sesuatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan sarana meningkatkan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya, peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. *Media can expand people's everyday experiences, and they can contribute to the cognitive organization of these experiences* (Seel & Winn, 2012). Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa dan membantu siswa dalam memahami materi tertentu. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik kelas, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, seperti audio, visual, audio visual alat peraga, media interaktif berupa ICT.

Tahun 2023 anak usia SD masuk dalam golongan generasi Z (lahir tahun 1997-2012), siswa tidak asing dengan perubahan dan penggunaan teknologi yang ada. Pembelajaran dituntut melakukan perubahan dengan mengedepankan karakteristik pembelajaran abad 21 untuk mencapai kompetensi 4C (*critical, collaboration, communication, and creative*). Pembelajaran dapat mengkolaborasikan berbagai materi/media dengan teknologi sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Dampak positif teknologi dengan berbagai media dapat membantu peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar. Media interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan salah satunya adalah quizizz.

Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk latihan interaktif atau evaluasi akhir pembelajaran (Solikah, 2020). Menurut Degirmenci (2021) *Quizizz is an online quiz platform in which learners compete against one another so as to get the highest point. The teacher prepares a quiz by himself/herself or chooses quizzes from the library including other quizzes created by the other educators.* Dijelaskan bahwa quizizz adalah kuis online dimana siswa bersaing untuk mendapatkan nilai tertinggi, guru dapat menggunakan soal-soal yang ada di perpustakaan quizizz. Penggunaan quizizz mengkolaborasikan materi dan teknologi dalam bentuk evaluasi dan kuis, sehingga membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, tidak mudah bosan serta konsep pembelajaran mudah dipelajari. Siswa dapat mengambil kuis pada waktu yang bersamaan dan melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat. Dengan ditampilkannya peringkat skor yang diperoleh, siswa menjadi lebih termotivasi sehingga menimbulkan rasa ingin bersaing dengan teman yang lain. Quizizz penting digunakan untuk proses pembelajaran karena memudahkan guru dalam melakukan evaluasi, dapat mengukur peningkatan kompetensi siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa (Al Mawaddah et al., 2021).

Widayanti dkk (2021) Media pembelajaran quizizz ini memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Keunggulan quizizz yaitu: (1) Dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung, (2) Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan salah. Sedangkan kelemahan dalam quizizz ini adalah: (1) Memakan banyak data dan (2) Sulit mengontrol siswa saat membuka halaman tab baru, (3) Tidak semua siswa memiliki HP. Langkah-langkah menggunakan media aplikasi quizizz seperti berikut: (1) Siswa harus memiliki HP dan kuota internet, (2) Siswa *join* melalui *link* yang diberikan guru, (3) Selanjutnya masukkan kode dan nama lalu *enter games*. Penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz membuat siswa lebih termotivasi mengikuti latihan soal menjelang ujian akhir sekolah. Motivasi diperlukan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu faktor penentu prestasi belajar. Rosiyanti dkk (2020) menyatakan motivasi belajar adalah sebuah perasaan yang berasal dari dalam diri, ditandai dengan munculnya perasaan senang dan bersemangat ketika melakukan aktifitas pembelajaran. Motivasi belajar yang dimiliki siswa akan mempengaruhi proses belajar siswa. Life (2011) menjelaskan bahwa: *Students who are high in achievement motivation will perform differently on certain academic tasks when working independently. Students low in achievement motivation will need more supervision, direction, and structure in some curriculum areas. The high motivation student, if he is working in an area of he values, will require little encouragement or direction.* Dari penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa yang rendah dalam motivasi berprestasi dan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan tampil berbeda pada tugas akademiknya. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah akan membutuhkan lebih banyak pengawasan dan arahan dari guru. Sementara itu, siswa dengan motivasi tinggi akan membutuhkan sedikit dorongan atau arahan

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor Amrai dkk (2011) menjelaskan bahwa *motivation is influenced by four factors of context (environment and external stimuli), temper (the internal condition of an organism), goal (goal of behavior, purpose and inclination) and instruments (instruments for achieving the goal).* Motivasi dipengaruhi oleh empat faktor yaitu kontek (lingkungan dan rangsangan eksternal), sifat/watak (kondisi internal suatu siswa), tujuan (target yang dicapai) dan alat (sarana untuk mencapai tujuan). Faktor internal berasal dari dalam diri siswa seperti keinginan untuk meraih prestasi, faktor dari luar bisa berupa metode atau media pembelajaran. Rahman (2021) Motivasi penting dalam proses pembelajaran siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasi belajar tinggi, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, prestasi belajarnya rendah.

Tinggi rendah motivasi belajar dapat menentukan tinggi rendah usaha atau semangat siswa untuk beraktivitas, sehingga menentukan hasil belajar (Nizaar et al., 2022).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD menjelang ujian akhir sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quiziz pada siswa kelas VI SD yang diharapkan dapat memberikan dampak pada motivasi belajar khususnya dalam latihan soal-soal menjelang ujian akhir sekolah.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). (Bria & Muhsam, n.d.) menjelaskan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru kelas melalui kegiatan refleksi dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Dalam desain penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis-Mc. Taggart dengan Langkah-langkah adalah 1) rencana, 2) tindakan, 3) pengamatan dan 4) refleksi. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diskripsi kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif menekankan pada kualitas proses dan hasil. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kiyaran 2, Cangkringan, Sleman. Subyek penelitian adalah siswa kelas VI tahun pelajaran 2022/2023 yang akan mengikuti ujian akhir sekolah. Pemilihan subyek penelitian ini karena siswa kelas VI pada semester 2 melaksanakan *tryout* setiap bulan, sehingga siswa merasa bosan sehingga diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjelang ujian sekolah. Obyek penelitian adalah penggunaan quizizz dan motivasi belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara non-tes yaitu pengamatan, lembar kuesioner, wawancara dan dokumentasi (Muhsam et al., 2021). Teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan data yang valid. Pengamatan dilakukan pada subyek penelitian yaitu siswa kelas VI SD sebelum siswa menggunakan media pembelajaran quizizz dan saat siswa mengerjakan soal dengan quizizz. Pengamatan didukung dengan lembar kuesioner yang diberikan kepada siswa sebelum menerapkan quizizz, setelah siklus I dan siklus II. Wawancara dilakukan kepada siswa untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz. Dalam pneliti ini menggunakan beberapa indikator motivasi belajar siswa dari Uno (2014) seperti: adanya keinginan berhasil menyelesaikan tugas, ketelitian siswa dalam belajar, memiliki rasa percaya diri, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan belajar yang menarik dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Data motivasi siswa diperoleh dari lembar kuesioner yang diisi oleh siswa. Untuk mengukur nilai sikap siswa menggunakan skala likert, siswa mengisi lembar kuesioner dengan memilih skor 1-4 sesuai dengan yang dirasakan. Skor 1 jika tidak setuju, 2 jika kurang setuju, 3 jika setuju dan 4 untuk sangat setuju. Kualifikasi motivasi belajar siswa dapat diketahui dengan Patokan Acuan Penilaian (PAP) II menurut Prijowuntato (dalam Agustin, 2022). Kualifikasi motivasi belajar dapat dilihat pada berikut:

Rentang nilai	Tingkat Motivasi Belajar
81-100	Motivasi belajar sangat tinggi
66-80	Motivasi belajar tinggi
56-65	Motivasi belajar sedang
46-55	Motivasi belajar rendah
0-45	Motivasi belajar sangat rendah

Nilai motivasi belajar siswa diperoleh dari total nilai siswa dibagi nilai maksimal kemudian dicari nilai rata-rata kelas. Hasil rata-rata kelas yang diperoleh kemudian di bandingkan sebelum menggunakan quizizz, setelah menggunakan quizizz pada siklus I dan siklus II.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri Kiyaran 2, dengan subyek penelitian adalah siswa kelas VI tahun pelajaran 2022/2023. Pemilihan subyek penelitian ini dikarenakan siswa kelas VI akan mengikuti ujian akhir sekolah, sebagai salah satu faktor penentu kelulusan tingkat SD. Menjelang ujian akhir sekolah siswa difokuskan pada latihan soal ujian/*tryout* yang dilakukan oleh sekolah maupun pemerintah daerah. Berdasarkan pengamatan guru kelas pada hasil *tryout* siswa, didapatkan hasil rata-rata rendah yakni 54-58 sedangkan KKM adalah 71 sehingga masih jauh dari nilai yang diharapkan. Guru melakukan wawancara kepada siswa kelas VI SD didapatkan informasi bahwa siswa merasa bosan dengan latihan soal yang sering dilakukan. Sehingga guru memutuskan untuk menggunakan aplikasi quizizz sebagai salah satu cara agar siswa lebih termotivasi mengerjakan soal latihan ujian pada pembelajaran sehari-hari. Menurut Sholikah (2020)

quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran quizizz memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis Mc. Tanggart yang memiliki 4 langkah kegiatan seperti rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan peneliti menyampaikan materi dan indikator soal-soal yang digunakan terdiri dari soal bahasa indonesia, matematika dan IPA. Penelitian menyiapkan media pembelajaran quizizz untuk memberikan inovasi baru dalam evaluasi pembelajaran siswa. Tampilan quizizz yang menarik dengan kombinasi warna dan gambar, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan soal. Sistem kerja quizizz sama seperti saat siswa bermain *game*, siswa dapat melihat peringkat secara langsung dan nilai disetiap soal. Dalam aplikasi quizizz terdapat jutaan soal sesuai dengan matapelajaran, materi, dan kelas dengan kebutuhan masing-masing guru, guru dapat menggunakan soal yang sudah tersedia dalam platform quizizz atau menggunakan soal yang sudah dibuat. Setelah pembuatan soal guru menyiapkan lembar kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Lembar kuesioner diberikan sebelum tindakan dan setelah dilakukan tindakan menggunakan media pembelajaran quizizz. Lembar kuesioner terdiri dari 12 soal indikator tentang motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pengisian lembar kuesiner siswa diperoleh kondisi awal siswa sebesar 67 yang masuk dalam kategori motivasi belajar siswa tinggi.

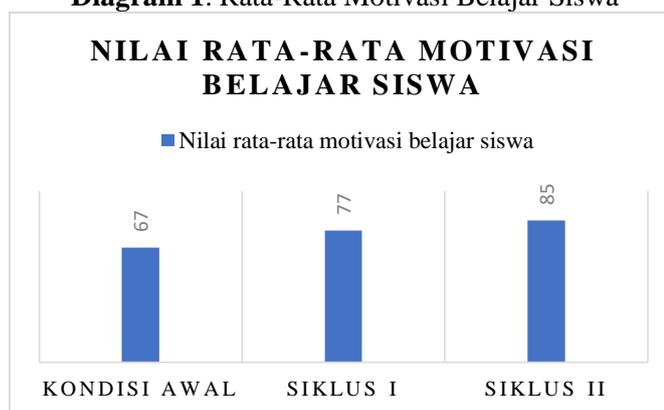
Memasuki tahapan tindakan yaitu dengan mengenalkan media pembelajaran quizizz kepada siswa. Quizizz merupakan media pembelajaran yang baru bagi siswa sehingga perlu adanya pengenalan terhadap media yang digunakan, peneliti menjelaskan cara menggunakan, manfaat dan kelebihan dari media pembelajaran quizizz. Tahapan selanjutnya siswa membuka link *Quizizz.com* dan memasukan kode pembelajaran, karena masih baru beberapa siswa merasa kesulitan menggunakan quizizz. Kegiatan penggunaan quizizz dimulai dengan memberikan nama/*username* pada latihan soal yang digunakan, setelah semua siswa masuk kedalam *room* soal, peneliti memulai kuis soal dengan menekan tombol *start*. Peneliti dapat mengatur durasi pengerjaan soal, siswa dapat melihat nilai dan peringkatnya ketika selesai mengerjakan soal. Perolehan skor dan peringkat tersebut membuat siswa termotivasi untuk memberikan hasil yang terbaik. Tingkat motivasi belajar siswa dapat diperoleh dari lembar kuesioner yang diisi oleh siswa di setiap akhir siklus penelitian. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Rata-rata	Kategori
Kondisi awal	67	Tinggi
Siklus I	77	Tinggi
Siklus II	85	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel rata-rata motivasi belajar siswa di atas, diketahui bahwa adanya pengaruh peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran quizizz. Kondisi awal sebelum menggunakan quizizz nilai rata-rata kelas sebesar 67 yang menunjukkan kategori “motivasi tinggi”. Penelitian dimulai dengan melakukan pembelajaran pada siklus I diperoleh hasil sebesar 77 yang menunjukkan kategori “motivasi tinggi”. Penelitian dilanjutkan pada siklus II yang diperoleh hasil sebesar 85 yang menunjukkan kategori “motivasi sangat tinggi”. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD. Hasil peningkatan motivasi belajar siswa juga dapat dilihat pada tabel diagram di bawah ini:

Diagram 1. Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa



Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa dari kondisi awal yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 67 meningkat menjadi 77 pada siklus I dan kembali meningkat menjadi

85 pada siklus II. Siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran quizizz karena lebih interaktif yang dapat melihat peringkat secara langsung. Pengamatan dilakukan ketika siswa mengerjakan soal menggunakan HP atau laptop. Berdasarkan pengamatan selama penelitian siswa merasa kesulitan diawal pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran quizizz merupakan hal yang baru dalam pembelajaran. Setelah beberapa saat siswa merasa senang dan tertarik karena fitur yang terdapat dalam platform quizizz sama ketika siswa bermain *game* pada HP dengan kombinasi gambar dan warna, memperoleh skor secara langsung dan siswa dapat melihat kenaikan atau penurunan peringkat. Berikut beberapa dokumentasi saat siswa mengerjakan soal dengan media pembelajaran quizizz:



Gambar 1. Siswa menggunakan quizizz



Gambar 2. Siswa mengerjakan soal dengan menggunakan HP



Gambar 3. Siswa mengerjakan soal dengan menggunakan laptop

Hasil pengamatan terhadap siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan platform quizizz diperoleh bahwa siswa lebih senang dan termotivasi dalam mengerjakan soal platform quizizz daripada dengan kertas/ *googleform*. Hal ini terbukti dari siswa yang berantusias ketika siswa diminta untuk membawa HP atau menyiapkan laptop, siswa sering meminta untuk latihan soal dengan quizizz.

Refleksi pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran quizizz. Kendala yang dihadapi tidak semua siswa memiliki gadget HP pribadi sehingga ada siswa yang menggunakan HP dan beberapa siswa menggunakan laptop sekolah. Sinyal Wifi berpengaruh terhadap kelancaran pembelajaran, media pembelajaran quizizz berupa aplikasi yang membutuhkan sinyal internet untuk menjalankannya. Jika sinyal internet sedang tidak stabil maka soal tidak bisa terbaca dengan baik, hal ini mengakibatkan mental siswa menjadi terganggu, takut jika tertinggal dengan temannya, sehingga mempengaruhi motivasi belajar siswa menurun.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VI. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran quizizz memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri Kiyaran 2 tahun 2022/2023 menjelang ujian akhir sekolah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil lembar kuesioner yang diisi oleh siswa kondisi awal sebelum penggunaan media pembelajaran quizizz sebesar 67 yang masuk dalam kategori “motivasi tinggi”, dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran quizizz sebesar 77 pada siklus I masuk dalam kategori “motivasi tinggi” dan meningkat menjadi 83 masuk dalam kategori “motivasi sangat tinggi” pada siklus II. Penelitian berhenti pada siklus II karena dirasa telah mencapai tujuan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, N., Anugrahana, A., & Saptorio, A. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pasca Pandemi Covid 19 di SDN Ngluwar 3. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2764-2769.
- Al 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Amrai, K., Motlagh, S. E., Zalani, H. A., & Parhon, H. (2011). The relationship between academic motivation and academic achievement students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 399-402.
- Astuti, D., & Fatimah, S. (2022). Pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di sma negeri 10 palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JPE)*, 2(1), 7-16.
- Bria, M. E. K., & Muhsam, J. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU MELALUI PENDEKATAN EXPLORATORY DISCOVERY KELAS IV SDK BESIKAMA I KABUPATEN MALAKA TAHUN PELAJARAN 2020/2021*. 6.
- Daryanto. 2014. *Penelitian Tindakan kelas dan penelitian Tindakan sekolah*. Yogyakarta: Grava Media
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology*, 1(1), 1-11.
- Depdiknas. 2003. UU no 20 Sistem pendidikan nasional. Jakarta: Bumi Aksara
- Life, J. (2011). Motivation and EFL university students in North-East Asia. *Asian EFL Journal*, 13(3), 11-41.
- Hasibuan, A. R. H., Khairunnisa, L., Siregar, W. A., & Adha, H. (n.d.). *Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis*.
- Kurniawan, B. (2020). *Pengembangan Media Ice Breaking Berbasis 4C pada Pembelajaran Tematik Integratif*. 4, 8.
- Muhsam, J., Hasyida, S., & Aiman, U. (2021). *Implementation of Contextual Teaching and Learning and Authentic Assessments to the Science (IPA) Learning Outcomes of 4th Grade Students of Primary Schools (SD) in Kota Kupang*. 5(3), 11.
- Nizaar, M., Muhardini, S., & Mariyati, Y. (2022). *Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD*. 2.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rosiyanti, H., Widayari, R., Ardiansyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020, December). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).
- Seel, M. N., & Winn, W. D. (2012). Research on media and learning: Distributed cognition and semiotics. *Theory, research, and models of instructional design: international perspective* Vol, 1, 293-326.
- 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.
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 810-817.