

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME  
EDUKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN EKONOMI UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
XI IPS 7 SMAN 6 KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Nusantara PGRI Kediri



Oleh :

Surya Ayu Azizah  
2012030033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2024**

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan pesat. Meski Indonesia mengalami pandemic *covid-19* selama tiga tahun terakhir, namun tidak menghambat pelaksanaan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan Negara kita. Menurut Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan spiritualitas keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sandri Dewita, 2023).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi tantangan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi paling tidak harus dapat mengikuti kemajuan pendidikan pada umumnya (Sari Kartika, 2020). Hal tersebut tidak dapat di pungkiri bahwa semakin banyak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan sekolah dan lembaga pendidikan untuk tetap mengikuti perubahan dalam penggunaan media. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan belajar. Media pembelajaran memiliki peran tersendiri sebagai penyalur atau sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk

menyampaikan materi pelajaran bagi siswa.

Penggunaan teknologi membuat proses belajar mengajar lebih inovatif dan menyenangkan. Pasal 40 ayat (2) UU 20 Tahun 2003 mewajibkan pendidik dan tenaga kependidikan menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, salah satunya dapat dicapai melalui penggunaan media dalam pembelajaran (Eka, 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam metodologi pengajaran yang fungsinya sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Muliya, 2022). Salah satu media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis internet. Media pembelajaran berbasis internet yang inovatif dan dapat menjadi acuan yang menawarkan inovasi baru dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang interaktif dan efektif. Ada beberapa sarana pembelajaran online seperti *google meet*, *zoom meeting*, *google classroom*, *game* edukasi *quizziz* dan lain-lain.

*Quizizz* adalah media pembelajaran yang berbentuk kuis yang dilakukan secara online. Namun, kebanyakan orang hanya memanfaatkan *quizizz* sebagai *game* padahal dalam media pembelajaran dapat juga menggunakan *quizizz* di mana di dalam *quizizz* ini memiliki banyak media pembelajaran yang formal seperti survei ujian, kuis, penilaian harian mode kertas/*barcode* dan sebagainya (Wihartanti et al., 2019).

*Quizizz* ini sangat menarik karena dapat langsung diakses melalui *browser*, juga dapat diunduh melalui *playstore* atau *app store*. Kelebihan dari *Quizizz* bagi siswa adalah siswa tidak dapat mencontek sesama teman karena peneliti memilih menggunakan media pembelajaran fitur penilaian mode kertas atau *barcode* dimana siswa akan diberikan barcode oleh guru dan kode *barcode* yang di dapat setiap siswa berbeda-beda. Waktu yang diberikan untuk menjawab juga sangat singkat sehingga siswa diharapkan mampu menjawab sesuai dengan kemampuan masing-masing. (Afifah & Hasanudin, 2023) mengatakan bahwa *quizizz* sebagai salah satu alat evaluasi pembelajaran berbasis *e- learning* yang sangat cocok dipakai mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru dalam mengambil tindakan kepada siswa untuk remedial atau diberi pengayaan agar melanjutkan kekompetensi dasar selanjutnya.

Minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar, tugas guru tidak hanya mentransfer materi kepada siswa, tetapi guru juga harus berkontribusi untuk keberhasilan pengajaran materi dengan mengevaluasi hasil belajar mengajar. Tujuan penilaian belajar mengajar adalah untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa.

Minat belajar menurut (Nurhasanah & Sobandi, 2016) merupakan suatu rasa untuk menyukai atau tertarik pada suatu hal atau aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh. Minat juga didefinisikan sebagai sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun

inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh dan merupakan kecenderungan siswa dalam menjalankan kegiatan pembelajaran yang muncul akibat adanya dorongan dari hasrat dalam mencapai tujuan belajar serta hasil belajar yang memuaskan (Trineke, 2020)

Dari minat belajar yang sudah ada dalam diri siswa, maka hal tersebut akan memberikan dampak baik pada hasil belajar siswa. Menurut (Linda Zakiah, 2020) hasil belajar yang baik harus bersifat komprehensif dan mencapai standar minimal yang telah ditentukan sebelumnya. Secara praktis, hasil belajar diketahui melalui hasil ulangan atau ujian yang dilakukan oleh guru, baik dari ulangan harian, ulangan tengah semester, maupun ulangan akhir semester. Setiap sekolah dan setiap guru pasti mengharapkan hasil belajar yang baik yang diperoleh siswanya, jika hasilnya baik, maka akan membawa citra positif bagi sekolah dan guru-gurunya.

Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan. Hasil belajar yang menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya.

Menurut (Yuliana Tatik, 2020) pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tidak tepat akan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik, begitupun sebaliknya bahwa pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Kegiatan belajar mengajar saat ini, guru menemukan sebagian dari siswa kurang aktif, terlihat saat guru memberikan tugas untuk kerjakan dan dituliskan dipapan tulis banyak dari siswa tersebut memilih menunggu jawaban temannya dan asik bermain handphone, ada juga yang tidur dibawah kolong meja. Beberapa masalah yang peneliti dapatkan disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilakukan di kelas X SMAN 6 Kediri mata pelajaran Ekonomi.

Pertama yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu seringkali peserta didik merasa jenuh dan bahkan membosankan, tidak adanya ketertarikan dalam diri peserta didik untuk belajar, perhatian dan konsentrasi peserta didik menjadi tidak focus saat belajar, sehingga peserta didik menjadi malas-malasan belajar dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kedua, faktor eksternal yaitu faktor dari luar yaitu pada saat proses pembelajaran di mana pengambilan metode atau penggunaan media yang guru ambil menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Guru tidak atau belum menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi. Namun

kenyataannya pada saat di lapangan, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran masih jarang digunakan dan penggunaan media masih kurang bervariasi ataupun inovatif.

Observasi awal yang dilakukan di SMAN 6 Kediri pada kelas XI IPS 7 yang berjumlah 35 peserta didik, diperoleh data hasil belajar pada pembelajaran ekonomi peserta didik memperoleh nilai  $>80$  adalah 5, peserta didik memperoleh nilai  $>75$  adalah 8, peserta didik memperoleh nilai  $<75$  adalah 22.

Dilihat dari data hasil belajar diatas bahwa rata-rata nilai siswa telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran Ekonomi adalah 75, yang di mana hanya 37% siswa yang dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 63% siswa yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berarti ada beberapa penguasaan materi yang belum sepenuhnya siswa mengerti, siswa kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung, dan kebanyakan pembelajaran masihg berpusat pada guru, guru belum menggunakan media yang interaktif, disebabkan oleh beberapa kendala.

Dengan melihat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses KBM tersebut apabila terus dibiarkan seperti itu maka tidakakan mengalami perubahan dan peningkatakan pemahaman siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa, karena pembelajaran yang berlangsung pasif membuat peneliti mengubah cara atau metode pembelajaran yang baruagar suasana kelas yang pasif menjadi aktif kembali, Guru harus

mampu merancang suatu media yang bervariasi dan memperkenalkan hal baru dalam proses pembelajaran. Tentunya media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran sehingga merangsang peserta didik agar aktif dan selalu melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan belajar dengan begitu peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sampai akhir.

Dalam hal ini guru memilih menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz* sebagai obat untuk mengatasi suasana kelas yang pasif serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. *Game Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat lebih interaktif dan menyenangkan (Mulyati & Evendi, 2020). Implementasi menggunakan *game Quizizz* siswa dapat melakukan latihan didalam kelas tanpa menggunakan alat tulis seperti buku dan pensil, karena nantinya akan diberi oleh guru berupa kertas *barcode* yang di dalamnya terdapat nama setiap *barcode* yang nantinya ketika akhir *game* edukasi digunakan maka nilai langsung bisa di input dan dilakukan evaluasi segera atas pemahaman siswa pada masing-masing individu. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Aplikasi *game* edukasi *Quizizz* dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar dan memahami materi pelajaran. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi



pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 sehingga siswa memiliki minat yang kuat untuk belajar dan menghasilkan nilai yang memuaskan (Lider G, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluler maupun laptop merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu fitur yang tersedia dalam *Quizizz* juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pemberian tugas dan proses penilaian yang dapat diunduh dalam format excel.

Berdasarkan latar belakang, peneliti memberikan solusi berupa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa dalam penguasaan materi. *Quizizz* ini adalah sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar yang efektif serta dapat menumbuhkan rasa bersaing antar siswa hingga terjadi evaluasi yang positif. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS7 SMAN 6 Kediri

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi selama 2 minggu di kelas XI IPS 7 SMAN 6 Kediri mata pelajaran ekonomi materi organisasi regional ternyata perlu penanganan segera karena guru belum menggunakan metode yang tepat, penugasan diberikan dengan metode menghafal singkatan dari

organisasi regional dan setelah tau dan hafal minimal 5 siswa disuruh maju kedepan untuk menjawab dan menulis dipapan tulis. Hal ini menjadi kesempatan bagi siswa untuk bersantai menunggu temannya maju, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Minat belajar yang kurang dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah
2. Siswa kurang aktif karena media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis
3. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan
4. Hasil belajar siswa yang masih kurang

### **C. Pembatasan Masalah**

1. Minat belajar siswa kelas XI IPS 7 SMAN 6 Kediri Mata Pelajaran Ekonomi
2. Hasil belajar siswa kelas XI IPS 7 SMAN 6 Kediri Mata Pelajaran Ekonomi
3. Penggunaan media pembelajaran game edukasi Quizizz untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 7 SMAN 6 Kediri Mata Pelajaran Ekonomi

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS 7 SMAN 6 Kediri
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz* Pada mata pelajaran ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 7 SMAN 6 Kediri ?
3. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 7 SMAN 6 Kediri?

#### **E. Tujuan Penelitian Perbaikan Pembelajaran**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS 7 SMAN 6 Kediri mata pelajaran ekonomi melalui media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Quizizz*
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 7 SMAN6 Kediri mata pelajaran ekonomi melalui media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Quizizz*
3. Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 7 SMAN 6 Kediri mata pelajaran ekonomi melalui mediapembelajaran berbasis *game* edukasi *Quizizz*

## **F. Manfaat Penelitian Perbaikan Pembelajaran**

1. Manfaat bagi Siswa
  - a. Meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa sekaligus sebagai motivasi bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan
  - b. Meningkatnya prestasi belajar siswa yang ditandai dari peningkatan presentase jumlah siswa yang mencapai nilai KKM
2. Manfaat bagi Guru :
  - a. Guru dapat menerapkan media pembelajaran efektif melalui media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa
  - b. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan
3. Manfaat bagi Sekolah :
  - a. Meningkatnya kualitas KBM yang dilaksanakan di sekolah
  - b. Meningkatnya kompetensi siswa dan guru
  - c. Pemanfaatan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan aktivitas belajar di kelas menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa

## **G. Hipotesis Penelitian dan Tindakan**

### 1. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir maka pertanyaan penelitian sebagai berikut : “ Seberapa besar peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media

pembelajaran berbasis *game* edukasi *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS 7 SMAN 6 Kediri “

## 2. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : “ Penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran Ekonomi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 7 SMAN 6 Kediri “.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. N., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis di Perguruan Tinggi. *Jubah Raja ...*, 2(April 2023), 63–73.
- <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JR/article/view/3306>
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). *Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz*. 1–7.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13811>
- Ayu Karuniawati & Muhsin. (2019). Economic Education Analysis Journal How to Cite Sejarah Artikel. *Analysis Jour-Nal*, 8(2), 797–813. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31517>
- 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>
- Eka, R. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA*.
- Firman Sanjaya, Y. R., & Almujab, S. (2023). *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, ISSN Online: 2549-2284 Volume VII Nomor 2, Juli 2023. VII, 659–672.
- Gita Frimar Lesi Ayu, Dewi Koryati, R. J. (2019). Konsep Implementasi Pembelajaran Tafsir Amaly Dan Kaitannya Dengan Pemahaman Ayat Tentang Fikih. *Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 69–79.
- Hidayati, I. D. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa*. 4(2), 251–257.
- Humairoh. (2023). *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 1, 1–12.
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Profesional untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470.

Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.

Lider G. (2022). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VI SEMESTER I SD NEGERI 5 SANGSIT*. 3, 189–198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>

Linda Zakiah. (2020). *Hubungan Kecerdasan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar LINDA ZAKIAH Manusia Indonesia yang cerdas oleh pendidikan yang yang yang bermutu memenuhi kompetensi dihasilkan Pendidikan pendidikan delapan standar nasional pendidikan , standar*. 32(1).

Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.

Muliya, M. (2022). *Penerapan media quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas x busana 2*. 3.

Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SMP 2 BOJONEGARA*. 03(01), 64–73.

Murniatun. (2022). *Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Harian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. 2(1), 37–43.

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659.

<https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>

Noor, S. (2020). *Manfaat dan Keunggulan Quizizz*. 6(1), 1–7.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa*. 1(1), 128–135.

Oknaryana, O., & Irfani, O. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kedisiplinan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ecogen*, 5(2), 261. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v5i2.13152>

Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., & Astuti, D. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. 2(1), 55–66.

- Ratna Restapaty&Gusti Hanifah. (2022). *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*. 77–87.
- Ratnasari, I. W. (2017). *Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. 5(2), 289–293.
- Ricardo RMeilani R. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa ( The impacts of students ' learning interest and motivation on their learning outcomes )*. 1(1), 79–92.
- Rika, M. (2019). *Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas*. 2, 636–648.
- Rofiq, A. A., Anjaina, A., & Ulwiyah, N. (2022). *Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 AKSARA : Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA : Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. 08(January), 101–112.
- Sagala, I. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Online Akuntansi. *Journal on Education*, 05(04), 14338–14348. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2467>
- Sandri Dewita. (2023). *Analisis faktor rendahnya minat belajar siswa kelas ix pada mata pelajaran matematika*. 2(1).
- Sari Kartika, F. (2020). *ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET (QUIZIZZ) DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI*.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Setiawati, Mari'fah, S. (2018). *TELAAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR ?* 35(1), 31–46.
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Syazali, M., Zain Amrullah, L. W., & Nurwahidah, N. (2021). Assessment Hasil Belajar Sains Mahasiswa pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(1), 14–21. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i1.136>
- Trineke, W. N. H. J. (2020). *Pengaruh Motivasi dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Selama Study at Home*. 4(2).
- Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, I. L. A., Nur, & Istiqomah, A. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah*



*Pandemi Pada Siswa SMA. 4, 163–172.*

Waluyo, W., & Sukatiman, S. (2021). Peningkatan Minat Guru Pada Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas Berkarakter Pembelajaran Abad-21. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama, 13*(2), 359–380.

<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.961>

Wihartanti, L. V., Prasetya Wibawa, R., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smarthphone Dalam Membangunkemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 362–368.

Yuliana Tatik. (2020). *PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB MELALUI METODE BERNYANYI DENGAN ALAT BANTU BOLA WARNA DI SD 3 BUNGKAL PONOROGO.*