

Pengaruh Media Quizizz, Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Ekonomi Kelas X MAN 1 OKU Timur

Liana Safira^{1*}, Siti Afifah², Miftakur Rohmah³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda Indonesia

* e-mail: safiraliana62@mail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh metode kuis dan motivasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas X.1 MAN 1 OKU Timur. Hasilnya menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas X.1 MAN 1 OKU Timur adalah 21,88%, kata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz (X2) yang digunakan pada kelas X.1 MAN 1 OKU Timur memiliki katagori tinggi 15,63%, katagori sedang 68,74%, dan katagori rendah 15,63%. Hasil belajar siswa (Y) juga memiliki katagori tinggi 31,24%, katagori sedang 50,01%, dan katagori rendah 18,75%, sehingga nilai media kuis (X2) memiliki katagori sedang. Dengan menggunakan uji persial, hasil uji hipotesis penelitian ini menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar peserta didik (X1) memiliki nilai 3,241 dan variabel media kuis memiliki nilai 2,188 1,697, yang berarti 23,241 dan 2,188 lebih besar dari 1,697, dan jika dilihat dari tingkat batas signifikan 0,05 lebih besar dari 0,024 dan 0,012. Seperti yang ditunjukkan oleh keputusan pengambilan uji persial dalam analisis regresi berganda, dapat disimpulkan bahwa variabel motivasi belajar peserta didik (X1) dan variabel media kuis (X2) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas X.1 MAN 1 OKU Timur. Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa nilai masing-masing variabel adalah 4,057 dan 4,057 lebih besar dari 3,316, dan nilai masing-masing variabel adalah 4,057 dan 4,057 lebih.

Kata Kunci: Media Quizizz, Motivasi, Hasil Belajar Peserta Didik.

ABSTRACT

This study examines the effect of quiz methods and motivation on students' learning outcomes in Economics at class X.1 of MAN 1 OKU Timur. The results show that the learning motivation of students in Economics at class X.1 of MAN 1 OKU Timur is 21.88%. The study also reveals that the Quizizz media (X2) used in class X.1 of MAN 1 OKU Timur falls into the high category at 15.63%, the medium category at 68.74%, and the low category at 15.63%. Students' learning outcomes (Y) are categorized as high at 31.24%, medium at 50.01%, and low at 18.75%, indicating that the quiz media (X2) falls into the medium category. Using partial testing, the hypothesis testing results indicate that the variable of students' learning motivation (X1) has a value of 3.241, and the quiz media variable has a value of 2.188, both of which are greater than 1.697. Additionally, at a significance level of 0.05, the p-values of 0.024 and 0.012 are less than the threshold. Based on the partial test decision in multiple regression analysis, it can be concluded that the students' learning motivation variable (X1) and the quiz media variable (X2) have a significant effect on students' learning outcomes in class X.1 of MAN 1 OKU Timur. The analysis results also show that the values of each variable are 4.057 and 4.057, both exceeding 3.316, further confirming the significance of their impact.

Keywords: Quizizz Media, Motivation, Students' Learning Outcomes

PENDAHULUAN DAN TINJAUAN PUSTAKA

Pendidikan sangat penting bagi setiap orang karena dapat membangun kualitas bangsa. Terdapat tantangan untuk mewujudkan pendidikan yang baik, seperti melihat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, menjadi kreatif dan inovatif, berkomunikasi antara guru dan siswa, dan berpikir kritis untuk memecahkan masalah (Prihatin, 2018:1).

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media dapat menggambarkan apa yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata atau kalimat tertentu; media bahkan dapat mengonkretkan keabstrakan bahan. Salah satu cara untuk meningkatkan semangat siswa untuk belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Fakhrudin, Ahmadi & Ansori, 2017:103)

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi siswa secara psikologis dengan menumbuhkan minat dan keinginan baru, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan bahkan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Thomas & Oladejo, 2017).

Quizizz adalah alat pembelajaran yang menggunakan kuis online. Namun, kebanyakan orang hanya menggunakan Quizizz sebagai permainan. Namun, sebagai media pembelajaran, Quizizz memiliki berbagai macam media formal, seperti kuis, penilaian harian, survei, dan ujian semester. Oleh karena itu, memilih media kuis ini dapat meningkatkan antusiasme siswa saat belajar, terutama bagi anak-anak yang khawatir tentang ujian. Quizizz adalah alat pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan persaingan siswa dengan memberikan evaluasi yang positif (Thony, 2020).

Penelitian pertama diperoleh dari beberapa dokumentasi jurnal yang dikurangi untuk memfokuskan data. Hasilnya adalah sebagai berikut: 1. Penelitian Briliannur Dwi Cahyani berjudul "Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19" menunjukkan bahwa pembelajaran online selama pandemi kurang efektif karena terbatasnya sarana dan prasarana. Faktor ekonomi juga berpengaruh pada beberapa sekolah di daerah tertinggal. 2. Studi Betty Kusumaningrum berjudul "Apakah Pembelajaran Matematika Secara Daring Efektif?" Kesimpulannya, meskipun sekolah menyediakan sarana dan perlengkapan yang cukup untuk mendukung pembelajaran melalui internet, masih ada beberapa kendala, seperti ketersediaan internet yang tidak stabil. Jika tersedia video atau aplikasi pembelajaran kreatif yang meningkatkan motivasi untuk belajar secara online, pembelajaran matematika akan dianggap efektif. 3. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati dengan judul "Pembelajaran matematika melalui media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika smp 2 Bojonegoro" menemukan bahwa aplikasi Quizizz mudah digunakan dan memiliki hasil penilaian yang cepat, yang menjadikannya layak untuk digunakan sebagai alat pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah dalam pelajaran matematika.

Data kedua diperoleh hasil observasi yang hasilnya mencakup aspek (1) keefektifan dalam proses pembelajaran menggunakan media Quizizz, (2) pembelajaran tidak membosankan setelah penerapan media Quizizz, (3) meningkatkan motivasi pembelajaran setelah penerapan media Quizizz, dan (4) kebermanfaatan media Quizizz dalam pembelajaran online secara keseluruhan memenuhi kriteria baik.

Hasil observasi menunjukkan nilai ujian menggunakan soal dalam bentuk file yang dibandingkan dengan nilai ujian ketika menggunakan media game Quizizz mengalami peningkatan. Di sekolah pertama dan ketiga mengalami peningkatan nilai rata-rata dikelas ketiganya, sedangkan sekolah kedua hanya mengalami peningkatan di 1 kelasnya, sedangkan kelas keduanya mengalami penurunan nilai rata-rata. Akan tetapi nilai siswa dari ke enam kelas yang diobservasi mendapatkan nilai diatas 80. Data ini memperkuat bahwa pembelajaran menggunakan game Quizizz yang dilakukan dalam penelitian ini efektif.

Sejalan dengan melihat bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang efektif karena memungkinkan partisipasi langsung siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Quizizz dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MAN 1 OKU TIMUR".

Berdasarkan observasi peneliti sebelumnya dengan Bapak Khairul Anwar, SE di MAN 1 OKU TIMUR selama dua minggu bahwa dalam proses pembelajaran di MAN 1 OKU TIMUR belum menerapkan media pembelajaran berbasis Quizizz. Selama proses pembelajaran secara langsung media yang digunakan sudah berjalan dengan baik, salah satunya menggunakan buku cetak, hanya saja Motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut pentingnya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, serta bisa memanfaatkan teknologi dengan baik dan bisa membuat media pembelajaran yang menarik agar mudah dipahami oleh peserta didik.

METODE/EKSPERIMEN

Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif digunakan dalam studi ini untuk menguji hubungan antarvariabel secara sistematis. Penelitian kuantitatif memfokuskan pada pengukuran yang obyektif, biasanya dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yang menghasilkan data numerik. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan prosedur statistik, memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang terukur dan dapat digeneralisasikan. Pendekatan ini sangat efektif dalam mengeksplorasi hubungan kausal atau korelasional antarvariabel, sehingga memberikan landasan yang kuat untuk pengambilan kesimpulan berbasis data.

Dalam penelitian ini, pendekatan eksperimen digunakan untuk menguji dampak dari intervensi tertentu terhadap subjek penelitian. Penelitian eksperimen bertujuan untuk memahami hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, pengukuran dilakukan dua

kali, yaitu sebelum perlakuan diberikan (pretest) untuk mengetahui kondisi awal subjek dan setelah perlakuan (posttest) untuk melihat efek dari intervensi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengevaluasi perubahan yang terjadi pada subjek secara lebih spesifik.

Studi ini dilakukan pada satu kelas tanpa melibatkan kelompok pembanding atau kontrol, sehingga fokusnya terpusat pada perubahan dalam kelompok subjek tersebut. Desain ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana perlakuan yang diterapkan, seperti metode pembelajaran atau media tertentu, memengaruhi hasil belajar siswa. Namun, karena tidak adanya kelompok kontrol, validitas kesimpulan bisa terpengaruh, terutama dalam hal membandingkan efek perlakuan dengan variabel eksternal lainnya. Meski demikian, pendekatan ini tetap memberikan wawasan penting tentang efektivitas intervensi dalam konteks kelas yang diteliti..

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Penelitian dilakukan di kelas X.1 MAN 1 OKU Timur, yang terdiri 32 peserta didik 12 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan penelitian ini dilakukan mulai tanggal 21 Agustus sampai 27 Agustus 2024.

2. Hasil Uji Instrumen Penelitian

Setelah instrumen angket dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba instrumen dengan memberikan instrumen tes kepada 31 siswa dari kelas X.2, yang tidak termasuk dalam sampel. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa baik teknik analisis data yang peneliti gunakan. Hasil uji instrumen angket adalah sebagai berikut:

2.1 Hasil Uji Validitas Instrumen r sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2) - (\sum X)^2\} \{(N \sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y.

N = Banyak responden.

$\sum x$ = Jumlah skor variabel bebas.

$\sum y$ = Jumlah skor variabel terikat (Sudijono, 2010: 206)

Selanjutnya rtabel digunakan untuk menguji kriteria interpretasi tentang keabsahan data. Jika hasil perhitungan menunjukkan bahwa rhitung > rtabel, maka data dianggap valid, dan jika rhitung < rtabel, maka data dianggap tidak valid dengan df = 2 adalah 5%.

2.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, reliabel akan menghasilkan data dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka berapa kali pun yang diambil akan tetap sama. Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap instrumen angket serta instrumen tes. Untuk mengetahui realibilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}}}{\left(1 + r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}}\right)}$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen.

$r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}}$ = Indeks korelasi antara dua belahan instrumen.

Adapun Kriteria reliabilitas adalah apabila $r_{11} > 0,700$ berarti instrumen yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan memiliki reliabilitas tinggi . Apabila $r_{11} < 0,700$ berarti instrumen yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas tinggi atau *un reliabel*.

PEMBAHASAN

1. Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X.1 MAN 1 OKU Timur.

Adapun Kriteria reliabilitas adalah apabila $r_{11} > 0,700$ berarti instrumen yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan memiliki reliabilitas tinggi . Apabila $r_{11} < 0,700$ berarti instrumen yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas tinggi atau tidak reliabel, bahwa berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas angket yang diperoleh harga Cronbach's Alpha sebesar 0,755, maka bisa di nyatakan semua item data tersebut memiliki tingkat reliabel yang tinggi.

Analisis Hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa 7 soal buruk, 5 soal cukup, 3 soal baik, dan 5 soal sangat baik; dari data yang diuji, 2 soal sangat sukar, 1 soal sukar, 7 soal sedang, 8 soal mudah, dan 2 soal sangat mudah. Uji deskriptif dilakukan untuk menentukan kategori tinggi, sedang, dan rendah. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Jika nilai untuk variabel motivasi belajar peserta didik (X_1) adalah 10, 12 atau 6 maka siswa termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah katagori sedang.

Pada penelitian ini, uji normalitas digunakan dengan perhitungan kolmogrov smirnov dengan taraf signifikan 5% (0.05) untuk hasil uji normalitas motivasi belajar siswa. *Output* terlihat bahwa data hasil uji normalitas pada uji *kolmogrov smirnov test* pada Variabel media sosial *tiktok* (X), $0,104 > 0,05$, dari hasil uji normalitas dinyatakan taraf *sig* lebih kecil dari *Asymp.Sig* (2-tailed), maka

data bersifat normal. Dan uji linieritas diperoleh hasil dari *deviation from linearity* nilai sig sebesar 0.552 dimana $0,552 > 0,05$, maka data keduanya bersifat linier.

2. Penggunaan Media Quizizz Pada Kelas X.I MAN N 1 OKU Timur

Adapun Kriteriaabilitas reliabilitas menetapkan bahwa r_{11} harus lebih dari 0,700, yang menunjukkan bahwa instrumen yang diuji reliabilitasnya dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi; sebaliknya, r_{11} harus kurang dari 0,700, yang menunjukkan bahwa instrumen yang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi atau *un reliabel*, bahwa berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas angket diperoleh harga Cronbach's Alpha sebesar 0,794, maka bisa di nyatakan semua item data tersebut memiliki tingkat reliabel yang tinggi.

Hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa enam soal adalah buruk, tujuh soal cukup, dua soal adalah baik, dan lima soal adalah sangat baik. Data yang diuji juga memiliki tingkat kesulitan 71 soal, sedang 10 soal, mudah 6 soal, dan 21 soal sangat mudah.

Uji deskriptif dilakukan untuk menentukan kategori tinggi, sedang, dan rendah. Tujuan dari uji ini adalah untuk menentukan seberapa banyak siswa yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Fakta bahwa katagori media kuis (X2) adalah 7, sedang 16, dan rendah 9, menunjukkan bahwa nilai variabel media kuis (X2) berada dalam kategori sedang.

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji kolmogrov smirnov , perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikan 5% (0,05). Untuk hasil uji normalitas media kuisz. Outputnya terlihat bahwa data hasil uji normalitas pada uji kolmogrov smirnov test pada Variabel media Quizizz (X2), $0,214 > 0,05$, dari hasil uji normalitas dinyatakan taraf sig lebih kecil dari Asymp.Sig (2-tailed), maka data bersifat normal. Dan uji linieritas diperoleh hasil dari deviasi dari linearitas nilai sig sebesar 0.552 dimana $0,552 > 0,05$, maka data keduanya bersifat linier.

3. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X.I MAN 1 OKU Timur Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Adapun kriteria reliabilitas adalah Jika r_{11} lebih dari 0,700, instrumen yang diuji reliabilitas dinyatakan memiliki reliabilitas tinggi, sedangkan jika r_{11} kurang dari 0,700, instrumen tersebut dinyatakan belum memiliki reliabilitas tinggi atau *un reliabel*, bahwa berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas angket diperoleh harga Cronbach's Alpha sebesar 0,717, maka bisa di nyatakan semua item data tersebut memiliki tingkat reliabel yang tinggi.

Analisis tingkat kesukaran dari data yang diuji diperoleh 2 soal, sangat sukar 0 soal sukar, 0 soal sedang, 15 soal mudah, dan 3 soal sangat mudah. Hasil dari uji daya pembeda diperoleh 5 soal jelek, 2 soal cukup, 2 soal baik dan 11 soal sangat baik.

Uji deskriptif dilakukan untuk mengetahui Katagori tinggi, sedang, dan rendah merupakan pengelompokan yang bertujuan untuk mengetahui berapa banyak jumlah peserta didik yang masuk kreteria tinggi, sedang, dan rendah, bahwa katagori hasil belajar peserta didik (Y) tinggi sebanyak 5, katagori sedang 22 dan katagori rendah 5, maka nilai pada variabel hasil belajar peserta didik (Y) memiliki katagori sedang.

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji kolmogrov smirnov , perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikan 5% (0,05). Untuk hasil uji normalitas hasil belajar peserta didik. Outputnya terlihat bahwa data hasil uji normalitas pada uji kolmogrov smirnov test pada Variabel hasil belajar (Y), $0,131 > 0,05$, dari hasil uji normalitas dinyatakan taraf sig lebih kecil dari Asymp.Sig (2-tailed), maka data bersifat normal. Dan uji linieritas diperoleh hasil dari deviasi dari linearitas nilai sig sebesar $0,552$ dimana $0,552 > 0,05$, maka data keduanya bersifat linier.

4. Pengaruh Motivasi Belajar Peserta Didik Dan Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X.I MAN 1 OKU Timur

Pengujian Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap masing-masing variabel bebas, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai R Square adalah sebesar $0,368$ maka $0,368 \times 100\% = 36,8\%$, berarti variabel motivasi belajar (X1), dan variabel media kuis mempunyai pengaruh sebesar $36,8\%$ terhadap hasil belajar peserta didik dan sisanya sebesar $63,2$ dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak ikut diteliti.

Hasil analisis diatas kita dapat melihat dimana nilai variabel motivasi belajar peserta didik (X1) dan variabel media kuis secara simultan (bersama-sama) sebesar, dimana $4,057$ dan $4,057 > 3,316$ dan jika dilihat dari tingkat batas signifikan diatas $0,05 > 0,0152$. Berdasarkan cara pengambilan keputusan uji simultan dalam analisis regresi bergabda dapat disimpulkan variabel motivasi belajar peserta didik (X1) dan variabel media kuis (X2) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas X.1 MAN 1 OKU Timur.

PENUTUP

Berdasarkan Setelah menganalisis data hasil penelitian, dapat dibuat kesimpulan bahwa jawaban atas masalah penelitian sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik (X1) pada kelas X.1 MAN 1 OKU Timur adalah memiliki katagori tinggi 21,88%, katagori sedang sebesar 50,00% dan katagori rendah sebesar 28,12%, maka nilai pada variabel motivasi belajar peserta didik (X1) memiliki katagori sedang
2. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa media quizizz yang digunakan pada (X2) yang diterapkan pada kelas X.1 MAN 1 OKU Timur adalah katagori tinggi 15,63%, katagori sedang sebesar 68,74% dan katagori rendah sebesar 15,63%, maka nilai pada variabel media quizizz (X2) memiliki katagori sedang
3. Berdasarkan hasil penelitian diketahui hasil belajar peserta didik (Y) adalah katagori tinggi sebesar 31,24%, katagori sedang 50,01%, dan katagori rendah sebesar 18,75%, maka nilai pada variabel hasil belajar peserta didik (Y) memiliki katagori sedang.
4. Berdasarkan hasil Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji persial, hasil analisis diatas Kami menemukan bahwa nilai variabel motivasi belajar peserta didik (X1) sebesar 3,241 dan nilai variabel media kuis sebesar 2,188 1,697, yang berarti bahwa masing-masing 23,241 dan 2,188 lebih besar dari 1,697, dan jika dilihat dari tingkat batas signifikan di atas 0,05 lebih besar dari 0,024 dan 0,012, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel motivasi belajar peserta didik (X1) dan variabel Media Quizizz (X2) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil.

Hasil analisis diatas kita dapat melihat dimana nilai variabel motivasi belajar peserta didik (X1) dan variabel media kuis secara simultan (bersama-sama) sebesar, dimana $4,057$ dan $4,057 > 3,316$ dan jika dilihat dari tingkat batas signifikan diatas $0,05 > 0,0152$. Berdasarkan cara pengambilan keputusan uji simultan dalam analisis regresi bergabda dapat disimpulkan variabel motivasi belajar peserta didik (X1) dan variabel media kuis (X2) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas X.1 MAN 1 OKU Timur.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak H. Imam Rodin, S.Ag., M.Pd., yang memimpin Universitas Nurul Huda di OKU Timur; Ibu Vovi Sinta, B., ME, yang memimpin Program Studi Pendidikan Ekonomi; dan Ibu Siti Afifah, M.Pd., dan Ibu Miftakhur Rohmah, M.Pd., yang telah membantu saya menyelesaikan penelitian ini. Saya juga berterima kasih kepada rekan-rekan saya yang telah membantu saya dalam proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arafah, D. A., Asep Dudi Suhardini, & Arif Hakim. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Akidah di SD Mathla'ul Khoeriyah. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 3(1), 87–93. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v3i1.5995>
- Endra, F. (2017). Pengantar Metodologi Penelitian (Statistik Praktis). In Cet. I; Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Evendi, S. M. dan H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, III(1).
- Fadhlorrohman, D., Fitriyanti, N., Nasir, F., Setiyani, & Nasir, F. (2020). Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1). <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/391>
- Firdaus. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif; Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0. In Cet I; Riau: CV DOTPLUS Publisher.
- Meilani, R. dan R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayat*, I(1).
- Nunu, M. dan. (2012). Media Pembelajaran kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, XXXVII(1).
- Octorina, A. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal SOSEARCH : Social Science Educational Research*, I(2).
- Setiawan, A. (n.d.). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri.
- Shobri, M. A. dan Y. A. (2020). Eektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo. *Jurnal Informasi Teknologi Dan Pendidikan*, XIII(1).
- 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. 8, 261–272.
-

- Thony, S. dan. (2020). BEST PRATICLE Implementasi Media Quizizz Berbasis Android terhadap Kualitas Pembelajaran dalam mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional. In Ahlimedia Book.
- M. Z. (2017). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Matematika Di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang.
-