

**PENGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI MELALUI APLIKASI QUIZZZ  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR**

Etika Gustru Rahayu<sup>1</sup>, Ana Fitrotun Nisa<sup>2</sup>, Winarsih<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendas Pascasarjana Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

<sup>2</sup>Pendas Pascasarjana Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

<sup>3</sup>Pendas Pascasarjana Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

[1etikarahayu343@gmail.com](mailto:etikarahayu343@gmail.com), [2anafitrotunnisa@ust.co.id](mailto:anafitrotunnisa@ust.co.id), [1wiji.8.845@gmail.com](mailto:wiji.8.845@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The aim of this research is to determine the effect of using Quizzizz on student learning outcomes in elementary school mathematics learning. This type of research is quantitative. The population in this study were all sixth grade students at SD Negeri I Sukomulyo, Rowokele District, Kebumen Regency, the sample used was 25 students. Data collection techniques include interviews, questionnaires and written tests. Before being applied to students, the instrument is analyzed first to determine the level of validity and reliability of the device to be used, so that the instrument is suitable for use. The results and discussion regarding the use of the quizzizz application media on student learning outcomes in class VI Mathematics learning at SD Negeri I Sukomulyo show that using quizzizz can improve student learning outcomes in mathematics learning in the classroom. Using Quizzizz in learning makes the learning process more enjoyable. Data collection using the pretest and posttest method on one competency took place over two meetings. The results of this research showed an increase in average learning outcomes in the pretest (learning not using Quizzizz media) by 34% and post test (learning using Quizzizz media) by 82%. Based on the value data presented, there is an increase in the learning outcomes of class VI students in using quizzizz media in mathematics learning in elementary schools.*

*Keywords: mathematics learning, learning media, quizzizz application, student learning outcomes.*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan quizzizz terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VI SD Negeri I Sukomulyo Kecamatan Rowokele Kabupaten Kebumen, sampel yang digunakan berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket dan tes tertulis. Sebelum diterapkan pada siswa, instrumen di analisis terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas perangkat yang akan digunakan, sehingga instrumen tersebut layak untuk digunakan. Hasil dan pembahasan mengenai penggunaan media aplikasi quizzizz terhadap hasil belajar siswa pada

pembelajaran Matematika kelas VI SD Negeri I Sukomulyo bahwa dalam penggunaan quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas. Penggunaan quizizz dalam pembelajaran menjadikan proses belajar yang lebih menyenangkan. Pengumpulan data dengan menggunakan metode pretest dan post test pada satu kompetensi berlangsung selama dua kali pertemuan. Hasil penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar rata-rata pada pretest (pembelajaran tidak menggunakan media Quizizz) sebesar 34% dan post test (pembelajaran menggunakan media Quizizz) sebesar 82%. Berdasarkan data nilai yang dipaparkan maka terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VI dalam penggunaan media quizizz dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: pembelajaran Matematika, media pembelajaran, aplikasi quizizz, hasil belajar siswa.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan basis pokok dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia sebagai pengubah sikap dan tingkah laku dalam proses mendewasakan diri melalui pembelajaran (Salsabila al., 2020). Proses pembelajaran harus menyesuaikan terhadap perkembangan zaman yang semakin canggih dan modern (Effendi & Wahidy, 2019). Oleh karena itu dunia pendidikan pun harus ikut berbenah akibat perubahan situasi global yang terus berkembang mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin maju.

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan internet (Chieng & Tan, 2021). Pengaruh tersebut merupakan sarana informasi bagi peserta didik dan guru untuk memudahkan dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Kegiatan belajar mengajar sudah tidak dibatasi lagi oleh ruang dan waktu, yang dapat

dilakukan secara bebas seperti pembelajaran daring (dalam jaringan) (Prasojo et al., 2017). Teknologi dan internet menjadi potensi yang sangat besar dalam pengembangan sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengakses informasi secara mudah dan fleksibel (Prawiradilaga, 2016).

Guru dapat terstimulus dengan fasilitas yang disediakan untuk menciptakan inovasi media pembelajaran berbasis website atau aplikasi yang dapat diakses peserta kapan saja (Mukminin et al., 2019). Kebutuhan belajar peserta didik saat ini harus mampu dijamin oleh guru dengan tidak lagi mengajar menggunakan metode lawas di kelas dengan membawa buku dan jumlah sumber belajar yang terbatas. Diperlukan pengembangan metode belajar multimedia berbasis website atau aplikasi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Matematika.

Penggunaan dan pembaruan media pembelajaran untuk proses

belajar siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasinya. Kurangnya inovatif guru dalam mengkondisikan suasana pembelajaran akan membuat motivasi belajar siswa menurun. Hal tersebut dapat dilihat dari ketidakfokusan siswa pada saat pembelajaran dan kurangnya persiapan belajar pada materi yang akan di ajarkan. Selain itu, siswa akan merasa jenuh sehingga motivasi belajar siswa menjadi menurun dan mengakibatkan hasil belajar siswa menurun juga. Apabila motivasi belajar siswa menurun maka hasil belajar siswa juga rendah. Begitu pun sebaliknya, jika motivasi belajar siswa tinggi memungkinkan hasil belajar siswa yang dicapai akan tinggi.

E-learning merupakan sistem berteknologi yang mendukung proses pembelajaran dan sebagai wadah untuk berinteraksi antar pendidik dan siswa untuk meraih tujuan pembelajaran. (Fadhilaturrahmi et al., 2021) E-learning merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Penggunaan e-learning dapat memudahkan siswa dan tenaga pendidik karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sesuai dengan kebutuhan saat ini. E-learning juga mampu memudahkan proses pembelajaran apabila penggunaannya sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi tertentu misalnya tentang Bangun Ruang yang ada di kelas VI Sekolah Dasar. Salah satu platform e-learning yang dapat

memudahkan proses pembelajaran adalah aplikasi quizziz.

Aplikasi Quizziz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat diakses secara luas oleh peserta didik tanpa harus bertatap muka langsung. Aplikasi quizziz dilengkapi dengan karakter tema, avatar, dan music yang bisa dijadikan sebagai hiburan untuk siswa saat proses pembelajaran dan mengerjakan soal latihan. Quizziz juga dapat memicu persaingan antar siswa karena aplikasi quizziz memberi peringkat secara otomatis saat siswa menyelesaikan kuis dan soal latihan. Hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan fokus siswa dalam mengerjakan kuis dan soal latihan. Selain itu, quizziz dapat digunakan sebagai bahan evaluasi materi pembelajaran. Perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh guru yang dapat membuat siswa tidak sadar bahwa ia sedang belajar sambil bermain. Siswa menikmati proses belajar yang menyenangkan karena belajar sambil bermain. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan quizziz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas VI di SD Negeri I Sukomulyo Kecamatan Rowokele Kabupaten Kebumen.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode analisis statistik. Statistik deskriptif digunakan untuk merepresentasikan nilai karakteristik dari 25 responden. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VI SDN I Sukomulyo Kecamatan Rowokele Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 25 siswa. Penelitian ini menggunakan alat tes hasil belajar. Untuk mengukur hasil belajar 25 siswa kelas VI di SD Negeri I Sukomulyo, peneliti menggunakan 40 soal pilihan ganda, masing-masing berisi lima pilihan dengan satu jawaban benar. Sebelum diberikan kepada siswa, alat tersebut dianalisis untuk mengetahui keefektifan dan reliabilitas alat yang akan digunakan. Sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, tes pilihan ganda digunakan untuk Pre-Test dan Post-Test. Di mana Pre-Test dirancang untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menerapkan aplikasi Quizizz. Sedangkan Post-Test adalah tes yang dirancang untuk menentukan seberapa baik siswa meningkatkan kinerja akademik mereka setelah peserta didik dilatih menggunakan game aplikasi Quizizz.

Untuk perhitungan validitas butir soal secara kuantitatif dilakukan tes validitas, reliabilitas, daya pembeda dan Tingkat kesukaran soal. Sebuah tes memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria dalam arti mempunyai kesejajaran antar hasil tes dengan kreterianya. Teknik

yang digunakan untuk mengetahui soal itu valid atau tidak menggunakan Teknik korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson.

Rumus korelasi product moment ada 2 macam, yaitu korelasi product moment dengan simpangan dan dengan angka dasar. Korelasi positif menunjukkan adanya hubungan sejajar antara dua hal misalnya hal pertama naik maka hal kedua ikut naik dan sebaliknya. Korelasi negative menunjukkan adanya hubungan kebalikan antara dua hal misalnya hal pertama nilainya naik justru yang kedua turun dan sebaliknya.

Koefisien korelasi selalu terdapat antara -1,00 sampai +1,00. Namun karena dalam menghitung sering dilakukan pembulatan angka-angka, sangat mungkin diperoleh koefisien lebih dari 1,00. Besarnya korelasi adalah sebagai berikut :

- Antara 0,800 sampai dengan 1,00 : sangat tinggi
- Antara 0,600 sampai dengan 0,800 : tinggi
- Antara 0,400 sampai dengan 0,600 : cukup
- Antara 0,200 sampai 0,400 : rendah
- Antara 0,000 sampai 0,200 : sangat rendah

Validitas butir soal/validitas item dapat dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* baik dengan rumus simpangan maupun rumus angka kasar. Delain Tingkat kevalidan soal, juga dites terlebih dahulu Tingkat reliabilitas, Tingkat kesukaran dan daya beda pada soal tes.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada Quizizz, terdapat 5 jenis pertanyaan interaktif, yaitu pilihan ganda, daftar cek, isian, polling, dan uraian. Media ini memiliki tampilan desain yang menarik dan interaktif. Hal ini membuat peserta didik merasa senang ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Citra dan Rosy (2020:263) yang menjelaskan bahwa quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada. Kelebihan lain yang ada pada quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam perangkat peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan. Data dalam penelitian ini diperoleh nilai melalui pemberian pretest dan posttest yang diberikan dengan menggunakan instrument soal pilihan ganda sebanyak 40 butir. Untuk mengukur kemampuan awal peserta diberikan soal berupa Pretest. Siswa mengerjakan Posttest untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan mengenai Game Edukasi Quizizz. Nantinya akan dihitung seberapa besar pengaruh penggunaan Quizizz pada siswa.

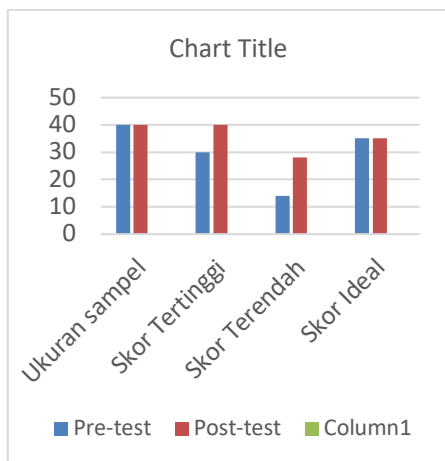
Sebelum soal pre-test dan post-test diberikan ke peserta didik, terlebih dahulu di hitung Tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda dan Tingkat kesukaran pada soal

yang diberikan. Koefisien korelasi product moment didapatnya 0,78 sehingga didapatnya soalnya adalah valid. Untuk reliabilitas butir soal juga dilakukan dengan menggunakan SPSS statistics 22. Nilai reliabilitas butir soal dapat didapatkan 0,72 (derajat reliabilitasnya tinggi). Selanjutnya nilai cronbach's alpha dikonsultasikan dengan kriteria reliabilitas yang dikemukakan Hinton (2004) seperti Tabel 2 berikut. Tabel 2

Tabel 1 Skor Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Setelah diterapkan melalui Aplikasi Quizizz

Statistik	Pre-test	Post-test
Ukuran Sampel	40	40
Skor Tertinggi	30	40
Skor Terendah	14	28
Skor Ideal	35	35

Dari tabel di atas dapat diketahui kalau nilai tertinggi pada saat mengerjakan soal pre-test dengan jawaban benar 30 soal dengan nilai 85 sedangkan pada soal post-test mendapat jawaban benar 40 dengan nilai 100. Untuk nilai terendah soal pre-test dengan jawaban benar 14 nomor dengan nilai 35 dan nilai tertinggi soal post-test dengan jawaban benar 28 nomor dengan nilai 70.



Gambar 1 Diagram Kategori dan Presentase Hasil Belajar Siswa pada Pretest dan Posttest

Pada pembelajaran sebelum menggunakan media Quizizz diperoleh rata-rata persentase pengetahuan peserta didik terhadap materi sebesar 34% sedangkan setelah pembelajaran menggunakan media Quizizz diperoleh rata-rata 82%, sehingga mengalami kenaikan yang sangat signifikan yaitu 48%. Berdasarkan hasil pretest dan post test pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis media Quizizz untuk menyelesaikan soal-soal terkait materi gerak pada mata pelajaran Matematika didapat hasil pada diagram batang berikut ini:

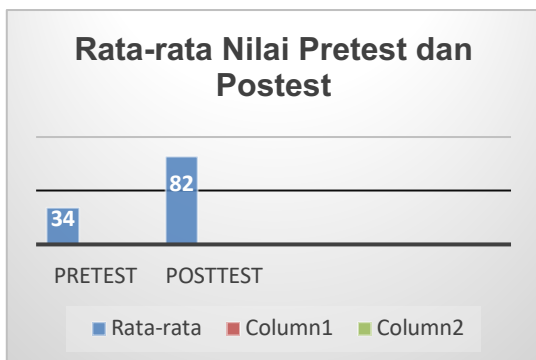


Diagram 1 Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pada diagram diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada tiap tahapannya antara test hasil belajar pada materi Bangun Ruang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar antara pretest dan post test. Pada saat Pretest nilai rata-ratanya mencapai 34% desangkan pada pottest menjadi 82%. Pembelajaran berbasis Quizizz ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang memungkinkan dapat mengetahui tingkat penguasaan masing-masing materi secara online dan dapat disimpan dalam aplikasi itu sendiri misalnya menggunakan hp android ataupun laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Sedangkan kekurangan pembelajaran menggunakan Quizizz yaitu jaringan internet yang harus stabil saat melakukan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat banyak manfaat dan kelebihan dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz terutama dalam peningkatan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu metode yang tepat untuk meningkatkan semangat belajar siswa baik dalam aspek pengetahuan ataupun keterampilan peserta didik, sehingga perlu dikembangkan lagi untuk pelajaran Matematika maupun mata pelajaran yang lain di sekolah.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari analisis data pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa salah satu langkah yang dapat diambil dalam rangka meningkatkan nilai hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan Quizziz sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dalam aplikasi tersebut terdapat suatu game yang menarik, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi serta akan lebih nyaman saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik saat pembelajaran tanpa penggunaan Quizizz dengan rata-rata penilaian pretest sebesar 34% dan rata-rata penilaian setelah menggunakan Quizizz melalui post test sebesar 82%. Peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi ke dalam pembelajaran sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru terhadap aplikasi Quizizz sebagai penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik. Kekurangan pembelajaran berbasis Quizizz yaitu bergantung pada jaringan internet saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Apabila tidak ada jaringan internet maka tidak bisa dilaksanakan pembelajaran melalui Quizizz.

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran dari peneliti yakni: a. Bagi pendidik, diharapkan Quizziz ini dapat dipergunakan sebagai sarana mengajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik; b. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar

penelitian selanjutnya bisa lebih disempurnakan, baik dari segi penyusunan instrumen, maupun pada saat pelaksanaan penelitiannya. Bagi sekolah, diharapkan Quizziz ini dapat dijadikan sebagai pembanding dengan berbagai strategi pembelajaran lainnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada umumnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung setiawan dkk. (2019) "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020". Seminar Nasional Edusaintek. FMIPA UNIMUS.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Annisa Rahma, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- 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.
- Citra, C.A. dan 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.
- Dewi, H. (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz di Sekolah Bersistem Kredit Semester. e-Jurnal Mitra Pendidikan, 3(10), 1298-1313.
- Fadhilaturrahmi, Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu, 5(3), 1683–1688.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. Buletin Psikologi, 27(2), 187- 203
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa
- Firdaus, H. (2017). Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. <https://www.blogbarabai.com/2017/10/pembelajaran-matematika-di-sekolah-dasar.html>
- Hamzah, Ali. (2014). Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika. Jakarta: Rajawali Press.
- Huda, Miftahul. 2015. Model-Model Pengajaran dan Pengembangan. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Hudojo. (2005). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika..Malang; UM Press.
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas v sd. E.Journal.Hikmahuniversity. Ac.Id, 03(01), 37–41.
- Mei, Y. S. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. European Journal of Social Sciences Education and Research. 12(1): 211.
- Muthianis, L. (2019). Permainan Matematika Berbasis Teknologi dalam kelas Digital. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Vol V, No 1, 524-529
- Mulyadi, Y. (2017). Pembelajaran Menyenangkan di Sekolah Menengah. Jurnal Kependidikan FKIP- Universitas Suryakencana, XVIII, 1–16. <https://jurnal.unsur.ac.id/jkp/article/view/214/142>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. GAUSS: Jurnal



- Pendidikan Matematika, 3(1), 64-73
- Napsawati, N. (2020). Analisis situasi pembelajaran IPA Fisika dengan metode daring di tengah wabah covid-19. *Karst: jurnal pendidikan fisika dan terapannya*, 3(1), 6- 12.
- Noor, S. Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6.1 (2020): 1-7
- Nurfadilah, N., Putra, D. P., & Riskawati, R. (2021). Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108–115. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.14>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid 19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Pangestu (2016). Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik terhadap Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/1654/0>
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*. 12(1) : 29
- Putu Fani Yustisa, I Ketut Aryana, I. N. G. S. (2012). Efektivitas Penggunaan Media Cetak Dan Media Siswa Sd. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 2(3), 29–39.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- 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 pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap moT. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
- Uno, Hamzah B. (2019). Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wibawa, R.P., Astuti, R.I., dan Pangestu, B.A. 2019. Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14(2): 244-253.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika

Sekolah Ditinjau dari Motivasi  
dan Hasil Belajar Mahasiswa.

Jurnal Cendekia : Jurnal  
Pendidikan Matematika, 5(1),  
347–356.

[https://doi.org/10.31004/cendeki  
a.v5i1.47](https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.47)