

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR

Firman Sanjaya¹, Ryssa Sahda Raniah Pusti²

¹PGSD FKIP Universitas Pasundan

ABSTRACT

This study aims to determine: (i) description of learning media based on quizizz application (ii) description of students' learning motivation (iii) description of learning achievement students (iv) the effect of learning media based on the quizizz application on increasing learning motivation (v) the effect of learning media based on the quizizz application on increasing learning achievement in economics subjects for class XI IPS SMAN 9 Bandung. The population in this study were students of class XII IPS 4 SMAN 9 Bandung. The sample of this study was determined by purposive sampling technique. The research method used in this research is a survey with a quantitative approach. The data collection technique for variables X and Y1 uses a questionnaire or a simple linear regression data analysis technique, while for the Y2 variable uses a documentation study by collecting student test results. The results showed that: (i) students agreed with the use of learning media based on the application quizizz with an average percentage of 3.56, students' learning motivation was considered good with an average of 3.76, student achievement students are included in the good category with an average of 84.91 (ii) there is an influence of 61.3% between the quizizz application-based learning media on students' learning motivation with statistical analysis t arithmetic $> t$ table ($10.131 > 2.007$) (iii) there is an effect of 53.6% between quizizz on student learning achievement with statistical analysis t count $> t$ table ($8,671 > 2,004$). At the end of this study the authors suggest (i) students to grow motivation and improve learning achievement and take advantage of existing technology to increase knowledge (ii) teachers are expected to be able to build new active and creative learning (iii) the school is expected to fulfill facilities and infrastructure to the maximum during the online learning period (iv) further research to find more references in order to obtain better research results.

Keywords: Quizizz Application, Learning Motivation, Learning Achievement

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (i) gambaran media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz (ii) gambaran motivasi belajar peserta didik (iii) gambaran prestasi belajar peserta didik (iv) pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar (v) pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz terhadap peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 9 Bandung. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS 4 SMAN 9 Bandung. Sampel penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah survei dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data untuk variabel X dan Y1 menggunakan angket atau kuesioner dengan teknik analisis data regresi linier sederhana sedangkan untuk variabel Y2 menggunakan studi dokumentasi dengan mengumpulkan hasil ulangan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (i) peserta didik setuju dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dengan rata-rata persentase sebesar 3,56, motivasi belajar peserta didik dianggap baik dengan rata-rata sebesar 3,76, prestasi belajar peserta didik termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata sebesar 84,91 (ii) terdapat pengaruh sebesar 61,3% antara media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan analisis statistik t hitung $> t$ tabel ($10,131 > 2,007$) (iii) terdapat pengaruh sebesar 53,6% antara *quizizz* terhadap prestasi belajar peserta didik dengan analisis statistik t hitung $> t$ tabel ($8,671 > 2,004$). Pada akhir penelitian ini penulis menyarankan (i) siswa untuk menumbuhkan motivasi dan meningkatkan prestasi belajar dan memanfaatkan teknologi yang ada untuk menambah ilmu pengetahuan (ii) guru diharapkan dapat membangun pembelajaran baru yang aktif dan kreatif (iii) diharapkan pihak sekolah dapat memenuhi fasilitas sarana dan prasarana secara maksimal pada masa pembelajaran daring (iv) penelitian selanjutnya untuk mencari referensi lebih banyak lagi agar memperoleh hasil penelitian yang lebih baik.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di zaman sekarang semakin hari semakin canggih, keberadaan teknologi yang semakin pesat ini sangat dirasakan manfaatnya oleh manusia dalam berbagai aspek salah satunya aspek pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sisdiknas sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Banyak kegiatan yang dimudahkan dengan adanya teknologi, hal ini pun berlaku dalam dunia pendidikan yang dimana dengan adanya teknologi ini mempermudah kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didiknya. Dampak positif dari adanya teknologi ini yaitu dapat mempermudah guru maupun peserta didik dalam mengakses informasi dari berbagai sumber dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran supaya pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan dan inovatif.

Pada awal tahun 2020 dunia digemparkan dengan adanya kemunculan virus baru yaitu *CoronaVirus Disease* (COVID-19). Anjuran pemerintah yang berdasarkan pada Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *CoronaVirus*

Disease (COVID-19), sehingga dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring ini, memaksa tenaga pendidik khususnya untuk lebih memaksimalkan lagi dalam pemanfaatan teknologi yang ada supaya pembelajaran tetap bisa berlangsung meskipun hanya dilakukan dari rumah. Pelaksanaan pembelajaran daring perlu didukung dengan kecakapan siswa dalam menggunakan teknologi dan motivasi untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan baik. Dalam proses pembelajaran motivasi belajar peserta didik itu penting sehingga dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi belajar.

Menurut Sitorus (2020, hlm. 56) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang dapat mempengaruhi tingkah laku manusia, selain itu motivasi sering disebut sebagai pendorong dan keinginan yang dapat membuat seseorang merasa bersemangat. Menurut Monika dan Adman dalam Andriani & Rasto (2019, hlm. 81) motivasi belajar adalah daya pendorong dari dalam diri maupun juga dari luar untuk melakukan aktivitas belajar dan menumbuhkan semangat dalam belajar.

Motivasi belajar itu penting dalam kegiatan belajar mengajar karena motivasi dapat mendorong semangat belajar peserta didik. Tidak hanya motivasi tapi juga media pembelajaran salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, prestasi belajar menurut Rosyid, dkk (2019, hlm. 9) bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat yang disertai

dengan perubahan yang dicapai peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 19 April 2021 dengan salah satu guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 9 Bandung bahwa masih banyak siswa yang kurang termotivasi dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring, hal ini terlihat dari banyak perilaku peserta didik yang tidak mengerjakan tugas, kurangnya pemahaman peserta didik terkait dengan materi pembelajaran, segan untuk bertanya ketika menghadapi kesulitan terkait materi yang diberikan, masih banyaknya tugas yang tidak dikumpulkan, sering terlambat mengumpulkan tugas dan kurang terciptanya kegiatan pembelajaran secara aktif sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran, kurangnya motivasi belajar akan berdampak terhadap prestasi belajar.

Salah satu media pembelajaran yang menarik yang dapat dijadikan sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan prestasi belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz*. *Quizizz* menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian,

penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester.

Berdasarkan dari uraian di atas, bahwa pembahasan tentang aplikasi *quizizz* terhadap motivasi dan prestasi belajar penting untuk dibahas dan diteliti hasil penelitiannya agar dapat digunakan sebagai tolak ukur bagi pendidik maupun penulis untuk kedepannya. Berdasarkan hal itu maka penulis mengambil Judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada peserta didik dan pada penelitian kali ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis deskriptif dalam penelitiannya.

Teori lain diperkuat oleh Sugiyono (2019, hml.16) bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan dalam suatu penelitian untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, mengumpulkan data penelitian, menganalisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan. Metode deskriptif menurut Narimawati dalam Rizki (2016, hlm. 55) adalah sebuah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menguraikan

hasil penelitian yang dapat disajikan dalam bentuk grafik, gambar bahkan narasi.

Metode penelitian survei menurut Sugiyono (2019, hlm. 56) adalah penelitian yang dilakukan kepada populasi baik populasi besar maupun populasi kecil tetapi data yang dianalisis data sampel yang didapatkan dari populasi. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menggunakan metode survei.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 9 Bandung. Data variabel media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (X) dan motivasi belajar (Y1) diperoleh melalui *Google Form* yang disebar kepada 67 peserta didik. Peserta didik atau responden akan menentukan nilai pada setiap item pernyataan menggunakan skala *likert* sedangkan pada variabel prestasi belajar (Y2) data diperoleh menggunakan studi dokumentasi berdasarkan hasil ulangan ekonomi menggunakan *quizizz* di kelas XI IPS 4 dan 5 yang berjumlah 67 orang.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang didapatkan dari penyebaran angket yang terdiri dari 14 item pernyataan yang disebar melalui *Google Form* kepada 67 peserta didik diketahui bahwa mayoritas responden

menyatakan setuju pada hampir setiap item pernyataan variabel media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (X). Hal ini terlihat pada tabel rekapitulasi skor rata-rata bahwa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,56 dengan persentase 71,31% dan termasuk kategori baik. Sehingga dapat dikatakan sebagian besar peserta didik kelas XI IPS 4 dan IPS 5 setuju dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz*.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang didapatkan dari penyebaran angket yang terdiri dari 11 item pernyataan yang disebar melalui *Google Form* kepada 67 peserta didik diketahui bahwa mayoritas responden menyatakan setuju pada hampir setiap item pernyataan variabel motivasi belajar (Y1). Hal ini terlihat pada tabel rekapitulasi skor rata-rata bahwa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,76 dengan persentase 75,26% dan termasuk kategori baik. Sehingga dapat dikatakan sebagian besar peserta didik kelas XI IPS 4 dan IPS 5 sudah memiliki motivasi belajar yang baik.

Berdasarkan pada tabel rekapitulasi hasil ulangan peserta didik kelas IX IPS 4 dan 5 bahwa terdapat 9 peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang antara 92-100 atau 13,4% dengan predikat sangat baik (A), 27 peserta didik memperoleh nilai pada rentang 84-92 atau 40,3% dengan predikat baik (B), 30 peserta didik mendapatkan nilai pada

rentang 75-83 atau 44,8% dengan predikat cukup (C) dan terakhir 1 peserta didik atau 1,5% mendapatkan nilai lebih kecil dari 75 dengan predikat perlu bimbingan (D). Dari yang telah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan jumlah seluruh nilai peserta didik adalah 5.689 sehingga diperoleh rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas XI IPS 4 dan IPS 5 adalah 84,91 dan dapat dikatakan “baik” artinya mayoritas prestasi belajar peserta didik sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran ekonomi kelas XI yaitu 75.

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan *IBM SPSS Statistics Version 25.0* uji regresi dan uji hipotesis menggunakan uji t diketahui bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan motivasi belajar. Terlihat pada tabel 4.47 bahwa pada variabel media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (X) terhadap prestasi belajar (Y2) nilai thitung adalah $8,671 > 2,004$ dan nilai signifikansi untuk pengaruh X terhadap Y2 sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_2 diterima karena terdapat pengaruh variabel X terhadap Y2. Hal lain ditunjukkan pula pada tabel 4.44 yaitu pada nilai koefisien regresi linier sederhana bahwa nilai koefisien regresi sebesar 0,563 artinya, apabila media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (variabel X) meningkat 1 poin maka akan menyebabkan peningkatan sebesar 0,563 pada prestasi belajar (variabel Y2).

Selanjutnya di bawah ini disajikan tabel pengolahan data untuk melihat apakah variabel X berpengaruh terhadap variabel Y2. Selanjutnya pengolahan data untuk melihat apakah variabel X berpengaruh terhadap variabel Y2 terdapat pada tabel 4.45 bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (X) berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar (Y2) karena nilai signifikansi lebih kecil dari pada 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data pada koefisien determinasi variabel X terhadap Y2 dapat diketahui perolehan nilai *R Square* pada tabel 4.49 sebesar 0,536 atau setara dengan 53,6% sehingga dapat dikatakan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* mampu menjelaskan variasi variabel prestasi belajar sebesar 53,6% dengan kriteria “kuat”.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS 4 dan 5 di SMAN 9 Bandung sebesar 61,3% dan terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI IPS 4 dan 5 di SMAN 9 Bandung sebesar 53,6%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari data yang diperoleh dengan cara menyebarkan angket atau kuesioner dan juga hasil ulangan serta hasil ulangan serta hasil

pengolahan secara keseluruhan yang berkaitan dengan variabel penelitian yaitu pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMAN 9 Bandung maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Peserta didik setuju dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi dengan perolehan skor 3,56 dan persentase sebesar 71,3%. Motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dinilai baik dengan rata-rata sebesar 3,76 dan persentase sebesar 75,26%. Prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 84,96. Namun masih ada peserta didik yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi sebesar 61,3% dan sisanya sebesar 38,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Hal tersebut juga dibuktikan pada pengujian hipotesis 1 yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi sebesar 53,6% dan sisanya sebesar 46,4%

dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Hal tersebut juga dibuktikan pada pengujian hipotesis 2 yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_2 diterima.

Berdasarkan hasil penelitian pada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan motivasi dan prestasi peserta didik pada matapelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 9 Bandung, maka peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak terkait:

1. Bagi Peserta Didik

Pada penelitian yang telah dilakukan terhadap prestasi belajar peserta didik, ternyata masih ditemukan peserta didik yang masih berada pada kategoriperlu bimbingan. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik menumbuhkan terlebih dahulu motivasi belajarnya supaya semangat dalam belajar yang nantinya akan berdampak kepada prestasi belajar yang diperoleh dan manfaatkanlah teknologi yang ada untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

2. Bagi Tenaga Pendidik

Guru diharapkan dapat membangun suasana pembelajaran baru yang aktif dan kreatif sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan banyak mengajak peserta didik berinteraksi lebih aktif saat proses pembelajaran. Dan juga mampu memanfaatkan teknologi dengan baik

agar pembelajaran daring dapat terlaksana secara optimal.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat memenuhi fasilitas sarana dan prasarana secara maksimal pada masa pembelajaran daring seperti contohnya menetapkan media pembelajaran atau aplikasi yang digunakan selama proses pembelajaran daring karena penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi peserta didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang hendak melakukan penelitian serupa, diharapkan untuk mencari lebih banyak lagi referensi yang berkaitan dengan penelitian guna memperoleh hasil penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dailiati, S. (2018). *Kebijakan Retribusi Kebersihan Dalam Meningkatkan Kepuasan Masyarakat*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Fathnur, S. (2018). *Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas Dan Eksperimental Dilengkapi dengan Analisis Data Program SPSS*. Yogyakarta, Deepublish.
- FKIP Universitas Pasundan. (2021). *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Hamid, M A., Ramadhani, R., Masrul., Juliana., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin., Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Jalianus, N., AMbiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Sleman: Budi Utama.
- Morissan. (2016). *Statistik Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Paksi, H. P., Ariyanti, L. (2020). *Sekolah Dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo MediaPustaka.
- Pasaribu, E. Z., Rahmi, S. Y., Ritonga, M. W., Wtrianthos, E. Ritonga, W. A., Rangkuti, R. K. Harajap, N. (2020). *Belajar Statistika: Siapa Takut Dengan SPSS*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Payadnya, I. P. A. A., & Atmaja, I. M. D. (2020). *Implementasi Strategi Pembelajaran "What-If"*. Sleman: Deepublish.
- Qomusuddin, I. F. (2019). *Statistik pendidikan (Lengkap dengan aplikasi IMB SPSS Statistic 20.0)*. Sleman: Deepublish.
- Ramdhani, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, Gandasari, D., Irawan, E., Masrul., Sudra, R. I., Ahdiyat, M. (2020). *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., & Abdullah, A. R. (2019). *Prestasi belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Salirawati, D. (2018). *Smart Teaching Solusi Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: BumiAksara.
- Setiani, A & Doni, J. P (2018). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sitorus, R. M. T. (2020). *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Siyoto, S., & Sodik, Ali, M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung:Alfabeta

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Malang: Ahlimedia Press.
- Suzana, Y., Jayanto, I. (2021). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumber Jurnal:**
- Adam, L. (2020). Pengetahuan Penderita Tuberkulosis Paru Terhadap Kepatuhan Minum Obat Anti Tuberkulosis. *Jambura Health and Sport Journal*, 2(1), halaman 44-45.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri manuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2): 88.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), halaman 81.
- Bungsu, T. K., Vilardi, M., Akbar, P., & Bernard, M. (2019). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Smkn 1 Cihampelas. *Journal on Education*, 1(2), 382-389. Halaman 385
- Dwi Kurino, Y. (2015). Pengaruh Contextual Teaching & Learning dan Direct Intruction terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1): halaman 6
- Emda, Amna. (2017). kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*. V (2). Halaman 175
- Fajri, N., Yoesoef, A., & Nur, M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Strategi Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas VII MTsN Meuraxa Banda Aceh. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 1(1): halaman 101
- Hidayat, S., Riyanto, P., & Rosman, D. B. (2018). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Peningkatan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Siswa Eksrakurikuler SMK Negeri 1 Subang. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 4(01). Halaman 5
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Uuntuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(2), 298.
- Mediawati, E. (2010). Pengaruh motivasi belajar mahasiswa dan kompetensi dosen terhadap prestasi belajar. *Dinamika Pendidikan*, 5(2). Halaman 2
- Mulyadi, A. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*, 4(1), hlm 48
- Nuraini, Z. (2020). Hubungan Afiliasi dan Peer Support dengan motivasi belajar padasiswa SMP (*Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya*): halaman 19
- Nurhidayah, K. U. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Benda dan Sifatnya Menggunakan Metode Demonstrasi dengan Media Visual Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas V MI Ma'arif Global Blotongan Tahun Pelajaran 2018/2019 (*Doctoral dissertation, IAIN SALATIGA*). Halaman 17
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1). Halaman 2 & 6

- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2): halaman 224 & 219.
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengenalan Corel Draw sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2): halaman 185
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPMANPER)*, 3(2). halaman 180
- Rusmini, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menjumlahkan dan Mengurangkan Suatu Bilangan dengan Bantuan Media Batu Kerikil di Kelas ISDN 177/I Tapah Sari. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2): halaman 270
- Sarlin, M., & Mursid, K. (2020). Hubungan Antara Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JAMBURA Elementary Education Journal*: halaman 2
- 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. *BAPALA*, 7(3). Halaman 7
- Sumenge, A. S. (2013). Analisis Efektifitas dan Efisiensi Pelaksanaan Anggaran Belanja Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Minahasa Selatan. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(3): halaman 77
- Syafei, D. (2017). Pengaruh Prokratinasi Dan Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Kelas VIII Putri DI MTs Sunan Pandanaran Sleman Yogyakarta. Halaman 26 & 28.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2): halaman 118
- Abrimanto, A. G. (2017). *Kinerja Badan Permusyawaratan Desa Dalam Meningkatkan Pembangunan Masyarakat: Studi Kasus BPD Desa Lembang Kec. Lembang Kabupaten Bandung Barat* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). Halaman 41
- Capriati, Z. F. (2019). *Pengaruh Keragaman Produk Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Serta Dampaknya Terhadap Loyalitas Pelanggan Minimarket Di Koperasi Visiana Bakti Tvri Jakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Pamulang). Halaman 70
- Gunawan, A., Machasin, M., & Fitri, K. (2017). *Pengaruh Kompensasi dan Pengembangan Karir Terhadap Kepuasan Kerja Perawat yang Dimediasi oleh Motivasi Kerja pada Rumah Sakit Bina Kasih Pekanbaru*. (Doctoral dissertation, Riau University). Halaman 878
- Kusuma, Y. A. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*: halaman 11
- Melani, M. N. (2019). *Pengaruh Persepsi Mahasiswa Tentang Profesi Guru Terhadap Minat Menjadi Guru (Survey pada Mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Angkatan 2015 Universitas Pasundan)*. (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS). Halaman 56
- Muhammad, G. (2020). *Analisis Kepuasan Pelayanan Pada Angkutan Umum Bus Dunia Mas*

Jurusan Mataram-Bima (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram). Halaman 14-15

Ramadhan, F. R. (2016). *Pengaruh Citra Merek terhadap Keputusan Pembelian Konsumen di Riotic Store* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).

Siahaan, T. Y. R. (2016). *Hubungan Penggunaan Media Visual Gambar Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD 020264 Binjai Kec. Binjai Utara TA 2016/2017*. (Doctoral dissertation, UNIMED): halaman 4-5 halaman 55-56.

Tristiana, M. (2017). *Pengaruh Kepemimpinan Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Di PT Insansandang Internusa Rancaekek Bandung* (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung). Halaman 77

Sumber Webpage:

<https://quizizz.zendesk.com/>. Diakses pada tanggal 27 September 2021

Pemerintah Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*. Lembaran RI No. 20. Jakarta: Sekretariat Negara

Pemerintah Indonesia. 2020. *Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat CoronaVirus Disease (COVID-19)*. Lembaran RI No. 4. Jakarta: Sekretariat Negara

Pemerintah Indonesia. 2020. *Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran RI. Jakarta: Sekretariat Negara