

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IX SMP NEGERI LIMBORO**



**OLEH:
NUR FADILAH
H0220339**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
Mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZ
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IX SMP NEGERI LIMBORO**

**NUR FADILAH
H0220339**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal: 16 Mei 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji : Dr. H. Ruslan, M.Pd.

(.....)

Sekretaris Ujian : Dr. Herna, M.Pd.

(.....)

Pembimbing I : Dr. H. Muh. Jamil Barambangi, M.Pd.

(.....)

Pembimbing II : Amran Yahya, S.Pd., M.Pd.

(.....)

Penguji I : Fauziah Hakim, S.Pd., M.Pd.

(.....)

Penguji II : Aprisal, S.Pd., M.Pd.

(.....)

Majene, 16 Mei 2025
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sulawesi Barat
Majene,



**Dr. H. Ruslan, M.Pd
NIP.198703052019031007**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Nur Fadilah
Nim : H0220339
Program Studi : Pendidikan Matematika

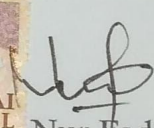
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene 11 Mei 2025

Yang membuat pernyataan




Nur Fadilah

NIM. H0220339

ABSTRAK

NUR FADILAH: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IX SMP Negeri Limboro. **Skripsi.**
Majene: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri Limboro. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimental* berupa *nonequivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX A dan kelas IX B yang berjumlah 44 peserta didik dengan teknik pengambilan sampel yaitu *sampling purposive*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar. Data yang terkumpul diolah dan dianalisis menggunakan uji *N-Gain* dan uji *independent sampel t-test* melalui SPSS 24. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran Quizizz lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Artinya ada pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri Limboro

KATA KUNCI: Media pembelajaran Quizizz, Motivasi belajar Matematika

ABSTRACT

NUR FADILAH: The Effect of Using Quizizz Learning Media on Mathematics Learning Motivation of Class IX Students of SMP Negeri Limboro. **Thesis. Majene:** Faculty of Teacher Training and Education, West Sulawesi University, 2025

This study aims to determine the effect of using Quizizz learning media on the mathematics learning motivation of ninth grade students of SMP Negeri Limboro. The approach used in this research is a quantitative approach with a quasi-experimental research design in the form of a nonequivalent control group design. The samples in this study were students of class IX A and class IX B totaling 44 students with the sampling technique of saturated sampling. The instrument used in this research is a questionnaire. The collected data were processed and analyzed using the N-Gain test and the independent sample t-test test through SPSS 24. The results of this study indicate that the mathematics learning motivation of students taught using Quizizz learning media is higher than using the direct learning model. This means that there is an effect of Quizizz learning media on the mathematics learning motivation of ninth grade students of SMP Negeri Limboro.

KEY WORDS: Quizizz learning media, Math learning motivation

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan mendasar bagi setiap peserta didik. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya secara aktif. Proses ini mencakup pengembangan pengetahuan, sikap, minat, dan bakat agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Senada dengan pandangan Haddar (2021), pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana guna meningkatkan produktivitas siswa serta mengembangkan kemampuan mereka dalam ranah kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap). Sementara itu, Hamdani (2011) mengartikan pendidikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sengaja dan terstruktur untuk mendorong, membimbing, dan mendukung individu dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya demi peningkatan kualitas diri.

Pendidikan berperan sebagai sarana penting dalam mendorong pertumbuhan dan kemajuan suatu bangsa. Selain itu, pendidikan memiliki fungsi krusial dalam membentuk individu yang berkualitas. Oleh karena itu, dunia pendidikan membutuhkan berbagai inovasi yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Wibowo, 2018). Mata pelajaran matematika menjadi fokus utama karena tidak hanya menyajikan pengetahuan dasar yang esensial, tetapi juga berperan dalam mengasah kemampuan berpikir kritis siswa.

Matematika bukan hanya sekedar disiplin ilmu, tetapi juga sebuah alat yang kuat dalam membentuk cara berpikir siswa. Melalui pembelajaran matematika siswa dilatih untuk berpikir logis, analitis, dan sistematis. Susanto et al. (2018, p. 104) menjelaskan bahwa matematika merupakan salah satu

disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Penguasaan konsep-konsep matematika juga membantu siswa dalam memecahkan masalah sehari-hari dan mempersiapkan mereka untuk mencapai keberhasilan belajar.

Menurut Fadilla et al. (2021, pp. 48–60), keberhasilan dalam belajar dapat diidentifikasi melalui motivasi yang ditunjukkan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, mengingat setiap individu memiliki tingkat motivasi yang berbeda-beda. Ada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi secara internal dan tidak mudah terpengaruh faktor eksternal, namun ada pula siswa yang motivasinya sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Salam et al. (2022, pp. 2738–2746) yang menyatakan bahwa motivasi sangat menentukan bagaimana siswa belajar, sebab ketika motivasinya kuat, siswa akan belajar dengan tekun secara alami. Berdasarkan uraian tersebut, semangat siswa untuk belajar dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada motivasi yang timbul dari rangsangan psikologis dalam dirinya.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika kelas IX diperoleh informasi bahwa beberapa masalah yang sering dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung seperti kurangnya respon dari siswa, tidak adanya keterlibatan dalam diskusi, dan kurangnya semangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar berupa buku cetak dan lebih banyak menggunakan metode ceramah. Pembelajaran seperti ini dapat membuat siswa kurang bersemangat bahkan bosan untuk belajar karena kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran dan belum pernah diterapkan media pembelajaran berupa *Quizizz*.

Menurut Hamalik Satriawan et al. (2022) unsur-unsur dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengefektifkan dan mengefesienkan pelaksanaan proses pembelajaran yaitu : (1) motivasi belajar siswa, (2) bahan/buku ajar, (3) media pembelajaran, (4) suasana belajar dan (5) kondisi siswa. Proses pembelajaran dianggap berhasil apabila siswa memiliki motivasi atau kemauan dalam belajar. Saat ini, siswa didorong untuk berperan aktif, belajar secara mandiri, serta mengembangkan potensi mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi bentuk adaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, sebagaimana disampaikan oleh Zabir (2018). Integrasi antara pembelajaran dan teknologi tentunya memberikan dampak terhadap jalannya proses pembelajaran.

Salah satu teknologi yang dapat mendukung peningkatan motivasi belajar matematika siswa adalah penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. Menurut Penggambean (2020), *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pengajaran matematika di kelas. Platform ini berbasis kuis dan menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar. *Quizizz* berfungsi sebagai game kuis online yang juga dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi di kelas. Selain itu, *Quizizz* menyediakan data statistik hasil kuis siswa yang bisa diunduh dalam format spreadsheet excel. Karena penerapan kuis ini dilakukan pada waktu tertentu, *Quizizz* menawarkan fleksibilitas penggunaan. Menurut Yana (2019), beragam fitur dan keunggulan yang dimiliki membuat *Quizizz* efektif sebagai media pembelajaran.

Beberapa penelitian terkait penggunaan *Quizizz* menunjukkan temuan berikut: Pertiwi (2021) meneliti pengaruh game edukasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI MIPA di SMA YADIKA 6 Pondok Aren. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* menghasilkan distribusi data yang normal serta memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Pengujian data antara kedua variabel menunjukkan nilai probabilitas yang lebih kecil, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi *Quizizz* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar matematika, yang terlihat dari skor motivasi kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. 2) Handayani (2022, pp 1-7) dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa”.

Dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *Quizizz*, guru diharapkan mampu menggunakannya secara efektif. Dengan demikian, siswa akan terdorong untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Ketika motivasi telah terbangun, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika pun akan berkembang, serta mampu meningkatkan minat dan harapan mereka. Hal ini pada akhirnya akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana siswa terdorong untuk berusaha lebih keras demi meraih hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri Limboro”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa.
2. Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini berjalan dengan lebih terarah, mendalam, dan optimal, penulis memandang perlu adanya pembatasan terhadap variabel yang diteliti. Oleh karena itu, penulis membatasi ruang lingkup penelitian hanya pada aspek-aspek tertentu yang relevan dengan “Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri Limboro”

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri Limboro?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri Limboro.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah khasanah tentang penggunaan media pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran terhadap pendidik dalam memberikan alternatif dalam memilih media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Melalui media pembelajaran Quizizz diharapkan dapat menarik perhatian siswa agar lebih giat lagi untuk belajar.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi guru dalam memilih media pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran.

c. Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan atau solusi yang tepat digunakan pada proses pembelajaran dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi suatu pengalaman belajar yang menjadi bekal untuk menjadi calon guru dan referensi bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media pembelajaran Quizizz

a. Pengertian Media Pembelajaran Quizizz

Salah satu kebijakan yang tercantum dalam Proenas tahun 1994–2004 adalah peningkatan kualitas pendidikan nasional. Berbagai langkah telah diambil untuk mewujudkan tujuan tersebut, salah satunya dengan menyediakan berbagai sarana dan sumber belajar di sekolah-sekolah. Sejalan dengan hal itu, Hendrastomo (2019) mengemukakan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game edukatif yang dapat menjadikan aktivitas belajar di kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, siswa dapat berlatih menjawab kuis melalui perangkat elektronik. Keunggulan *Quizizz* dibandingkan aplikasi serupa terletak pada adanya fitur tema, avatar, meme, serta musik yang menarik. Selain itu, *Quizizz* memungkinkan siswa untuk berkompetisi satu sama lain, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya adalah *Quizizz*.

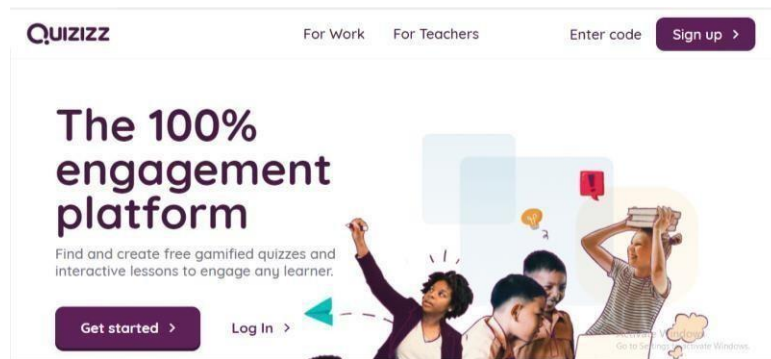
Menurut Kusuma (2020, p. 11), *Quizizz* merupakan media pembelajaran digital berbasis online yang dilengkapi dengan berbagai fitur lengkap. *Quizizz* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, seluruh fitur yang tersedia di *Quizizz* dapat diakses dan dimanfaatkan dalam satu aplikasi secara praktis.

Quizizz menurut Suhartatik (2020, p. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Purba (2020, p. 298), bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan media berbasis online yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dan penyajian kuis interaktif, yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

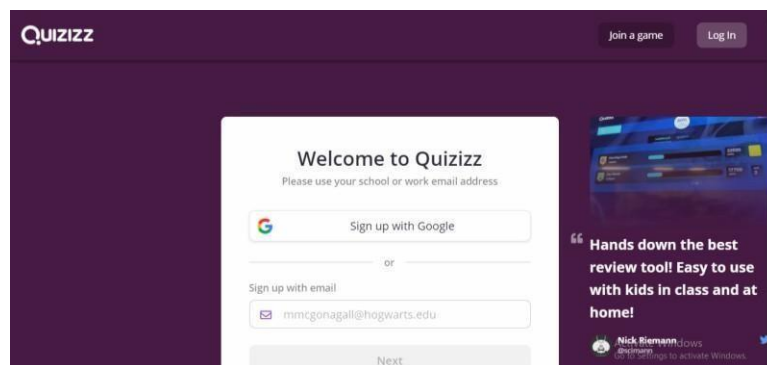
b. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz

(1) Pengguna sebagai guru



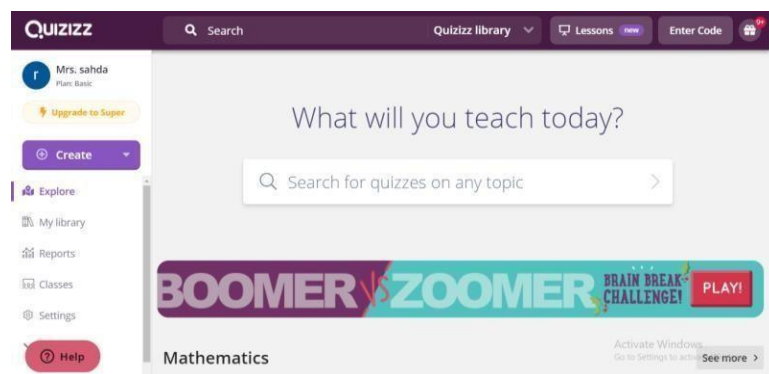
Gambar 2.1

Pengguna Quizizz perlu mengetahui bahwa aplikasi ini dapat diakses baik melalui aplikasi yang sudah diunduh maupun melalui situs web yang tersedia di perangkat masing-masing. Jika mengakses melalui web, tampilan yang akan muncul adalah seperti gambar di atas. Bagi pengguna baru yang belum memiliki akun, cukup klik fitur "sign up" untuk mendaftar akun.



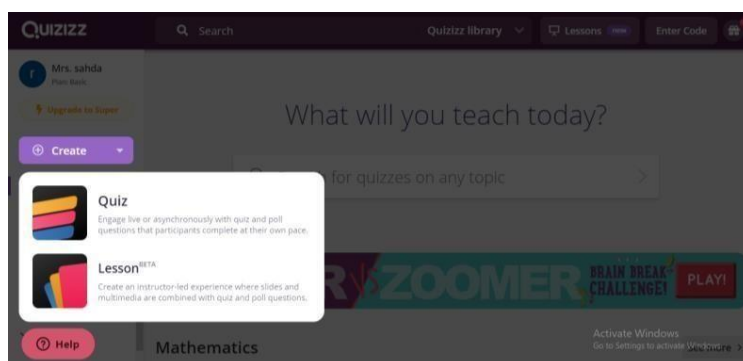
Gambar 2.2

Setelah langkah sebelumnya selesai, tampilan seperti gambar di atas akan muncul. Jika belum memiliki akun, silakan daftarkan diri terlebih dahulu. Namun, jika sudah memiliki akun atau akun Anda telah terdaftar, cukup klik fitur "log in" yang tersedia di atas.



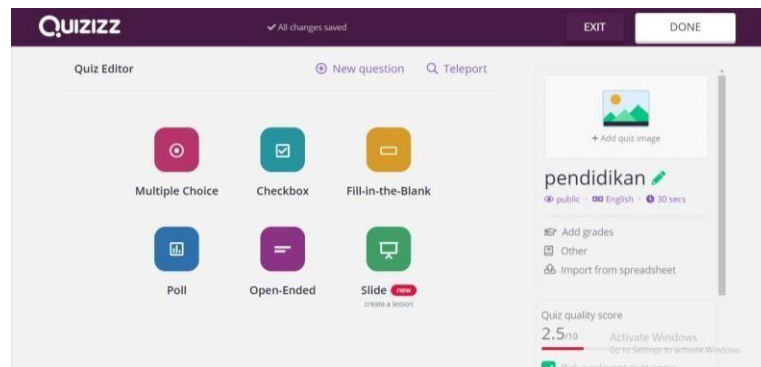
Gambar 2.3

Setelah berhasil masuk ke Quizizz, tampilan seperti gambar di atas akan muncul. Quizizz menawarkan berbagai manfaat, khususnya bagi tenaga pendidik. Salah satunya, platform ini menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif serta menyisipkan materi pembelajaran. Jika Anda ingin menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, cukup klik fitur "create."



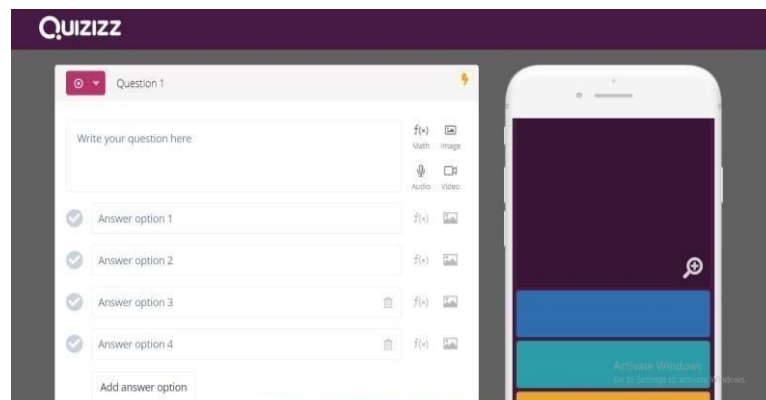
Gambar 2.4

Jika sudah di klik fitur "create", maka akan keluar tampilan seperti di atas dimana akan ada dua pilihan yang disediakan yaitu fitur "quiz" yang berfungsi ketika kita sebagai pengguna hendak mengadakan kuis interaktif dan juga fitur "lesson" yang berfungsi jika kita hendak memasukkan materi maupun tugas pembelajaran.



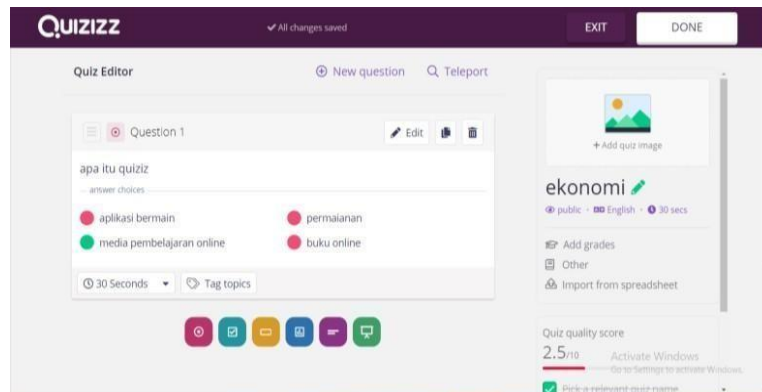
Gambar 2.5

Jika pada langkah sebelumnya Anda memilih fitur "quiz", Quizizz akan menampilkan tampilan seperti yang terlihat di atas. Untuk memulai penggunaan Quizizz sebagai kuis interaktif, pilihan-pilihan tersebut akan muncul. Anda dapat memanfaatkan fitur-fitur tersebut sesuai dengan kebutuhan selama proses pembelajaran.



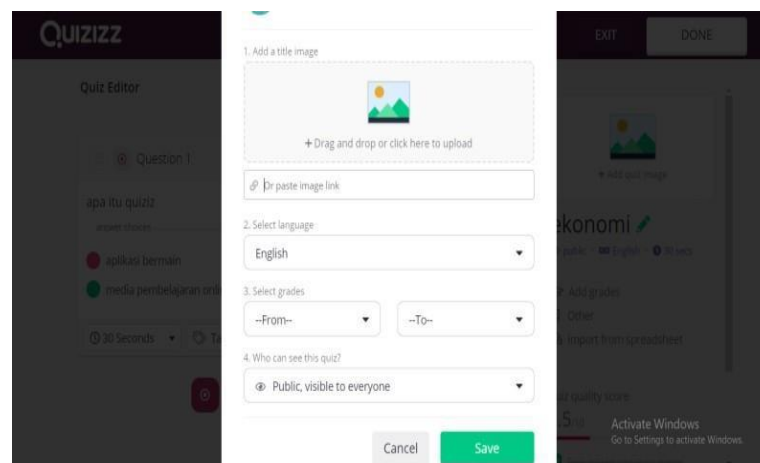
Gambar 2.6

Gambar di atas menunjukkan contoh tampilan yang akan muncul jika Anda menggunakan fitur "multiple choice". Untuk menggunakannya, cukup isi soal dan jawaban pada kolom yang tersedia, kemudian pilih jawaban yang benar. Selain itu anda juga bisa memasukkan gambar bahkan audio dan video sesuai kebutuhan. Jika sudah selesai mengisi soal dan juga jawaban, maka anda klik fitur "save".



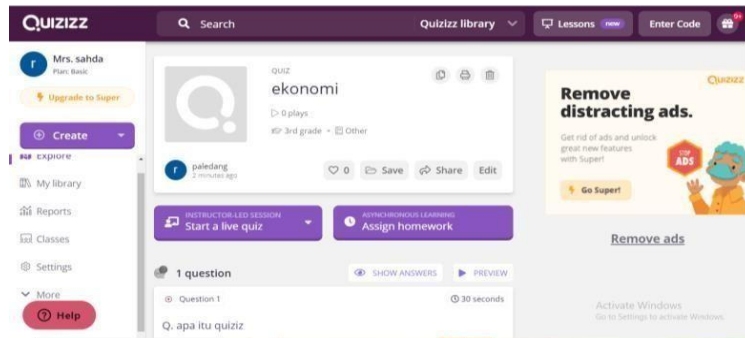
Gambar 2.7

Setelah itu, tampilan seperti gambar di atas akan muncul, yang menunjukkan bahwa Anda telah berhasil membuat soal dan pilihan jawaban yang benar. Pada fitur ini, Anda juga dapat melakukan pengeditan jika terdapat kesalahan, serta mengatur waktu pengerjaan untuk setiap soal. Setelah selesai, Anda dapat melanjutkan langkah ini untuk soal berikutnya. Jika semua soal sudah dimasukkan, klik fitur "done" di pojok kanan atas untuk menyelesaikan proses.



Gambar 2.8

Setelah mengklik langkah di atas maka akan keluar tampilan seperti ini, pada langkah ini anda dapat memasukkan gambar sebagai profil kuis selain itu juga dapat mengubah bahasa dan menentukan kelas. Setelah selesai maka anda klik fitur “save”.



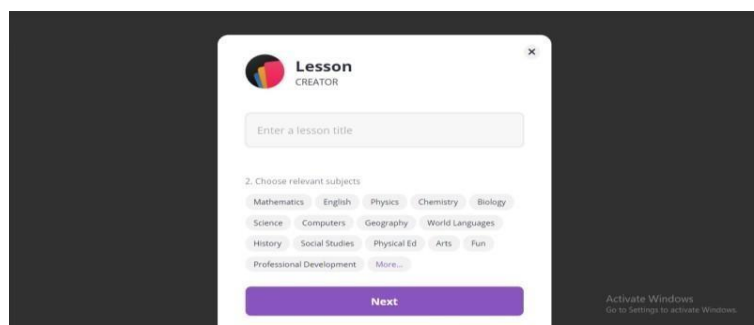
Gambar 2.9

Setelah soal berhasil disimpan sebagai kuis, tampilan seperti di atas akan muncul, memberikan dua opsi kepada Anda: "start a live quiz", yang digunakan jika Anda ingin melakukan kuis secara langsung, atau "assign homework", yang memungkinkan Anda memberikan tugas berdasarkan pengaturan waktu yang telah ditentukan.



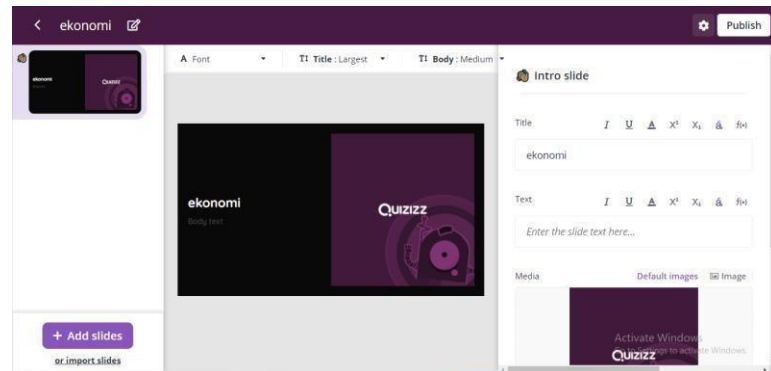
Gambar 2.10

Jika Anda memilih fitur "start a live quiz", tampilan seperti di atas akan muncul. Yang perlu Anda lakukan adalah membagikan kode bergabung kepada siswa dan menunggu hingga semua siswa masuk ke kuis.



Gambar 2.11

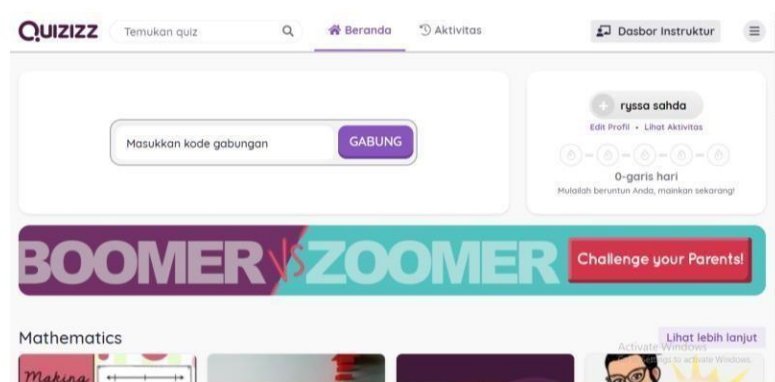
Berbeda dengan fitur "quiz", jika Anda memilih fitur "lesson", tampilan seperti di atas akan muncul. Anda hanya perlu mengisi judul pembelajaran dan memilih subjek yang sesuai dengan materi yang diajarkan, kemudian klik fitur "next".



Gambar 2.12

Ketika memasuki fitur "lesson", tampilan seperti di atas akan muncul. Penggunaan fitur ini cukup mudah, mirip dengan membuat kuis. Anda hanya perlu memasukkan materi pembelajaran, yang bisa berupa slide, gambar, atau paragraf teks. Selain itu, Anda juga dapat mengubah jenis dan ukuran font, serta melakukan berbagai pengaturan lain yang mudah dilakukan saat mengoperasikan fitur ini.

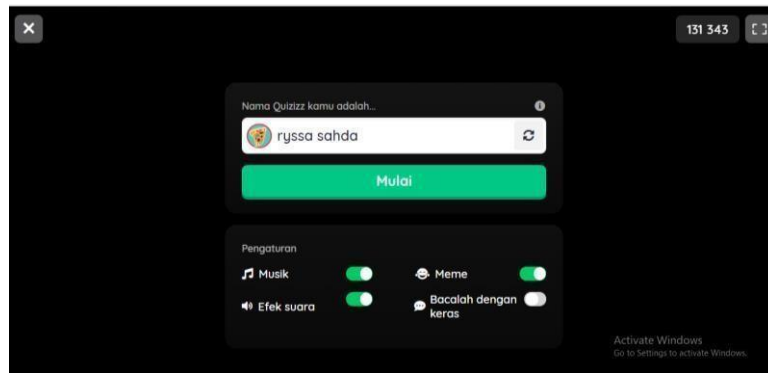
(2) Pengguna Sebagai Siswa



Gambar 2.13

Yang pertama anda lakukan jika anda seorang pengguna Quizizz dan berperan sebagai siswa, maka anda dapat memasuki Quizizz pada web pada situs "Quizizz join game", maka tampilan yang keluar seperti di atas dan yang perlu anda lakukan adalah memasukkan kode join yang telah diberikan oleh

guru sebelumnya.



Gambar 2.14

Jika sudah memasukkan kode join maka akan keluar tampilan seperti di atas, anda hanya perlu mengisi nama anda dan klik “mulai”

c. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Menurut Paksi dan Lita (2020, pp. 14-15) dalam aplikasi Quizizz terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Kelebihan
 - a. Lebih privat: Maksudnya adalah setiap siswa hanya dapat mengakses kuis di Quizizz setelah menerima kode digit yang diberikan oleh guru, menjaga privasi akses kuis.
 - b. Dapat dijadikan PR, Quizizz tidak hanya digunakan untuk kuis interaktif, tetapi juga memungkinkan guru memberikan tugas PR melalui aplikasi ini. Selain itu, batas waktu pengerjaan tugas dapat diatur sesuai dengan kebijakan guru.
 - c. Tidak dapat mencontek, Saat mengikuti kuis interaktif, siswa tidak bisa mencontek karena soal yang diberikan telah diacak oleh guru. Dengan demikian, urutan soal di setiap perangkat siswa akan berbeda.
 - d. Mengetahui rangking, pada akhir pekerjaan, siswa dapat melihat dan mengetahui setiap rangking yang diperoleh oleh setiap siswa.
 - e. Jawaban benar, tidak hanya ranking yang dapat siswa lihat namun juga siswa dapat mengetahui setiap jawaban yang benar dari soal yang sudah selesai dikerjakan.

Kelebihan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika menurut Wahyudi et al. (2020) adalah tersedianya *equation* (rumus matematika) dalam bentuk tulisan, bukan gambar. Rumus tersebut dapat dimasukkan dalam pertanyaan atau pernyataan yang dibuat, sehingga tampilan *Quizizz* menjadi lebih menarik dan sesuai. Selain itu, *Quizizz* juga dilengkapi dengan musik yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam menyelesaikan soal dengan baik. Beberapa kelebihan lain dari *Quizizz*, menurut Ramadhani et al. (2020), adalah peserta didik yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan poin untuk setiap soal yang dijawab, serta memperoleh peringkat dalam menjawab soal-soal tersebut. Jika peserta didik memberikan jawaban yang salah, jawaban yang benar akan ditampilkan. Setelah menyelesaikan kuis, peserta didik akan melihat tampilan *review question* untuk mengevaluasi kembali jawaban yang telah dipilih. Selama pengerjaan kuis, setiap peserta didik akan menerima daftar pertanyaan yang berbeda, karena kuis tersebut disusun dalam format *Homework/PR*, sehingga soal-soalnya diacak dan setiap peserta didik akan mendapatkan soal yang bervariasi.

2. Kekurangan

- a. **Penurunan peringkat:** Peringkat siswa dapat menurun meskipun mereka sudah selesai mengerjakan soal. Hal ini disebabkan oleh kecepatan atau lambatnya siswa dalam menyelesaikan soal, yang mempengaruhi hasil yang diperoleh. Siswa yang mengerjakan soal lebih cepat cenderung memperoleh nilai yang lebih tinggi, sedangkan yang lebih lambat akan mendapatkan nilai lebih rendah.
- b. **Pengaruh kestabilan koneksi internet:** Proses penggunaan *Quizizz* memerlukan koneksi internet yang kuat dan stabil, terutama saat mengerjakan kuis interaktif. Jika koneksi internet tidak stabil, hal ini dapat menghambat siswa dalam menyelesaikan kuis dengan lancar.

Sejalan dengan itu Ramadhani et al. (2020) mengatakan bahwa Kekurangan *Quiziz* antara lain : peserta didik dapat membuka tab baru dan susah dalam mengotrol peserta didik ketika membuka tab baru. Kekurangan lain dalam penggunaan *Quizizz* menurut Miladanta (2021) adalah *Quizizz* bergantung pada jaringan internet saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran Quizizz

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Mulyadi (2016, p. 48), manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar adalah membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan Kartika (2020 pp. 53-54) menyimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* dapat diakses dengan mudah di mana saja dan kapan saja, menjadikannya sebagai pilihan alternatif untuk menghemat biaya dan waktu.
- b. Aplikasi *Quizizz* menyediakan berbagai fitur yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, termasuk kemampuan untuk menambahkan avatar, meme, foto, video, dan tema.
- c. Penggunaan *Quizizz* membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan tingkat aktivitas belajar siswa.
- e. Guru tetap dapat mengontrol aktivitas belajar siswa melalui *Quizizz*, yang juga dapat digunakan untuk memberikan latihan sekaligus evaluasi.
- f. *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena saat kuis interaktif dilaksanakan, siswa dapat langsung melihat hasil dan peringkat mereka pada fitur papan peringkat, yang mendorong mereka untuk bersaing lebih semangat dengan teman sekelas.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Suzana dan Jayanto (2021), belajar adalah perubahan dalam perilaku seseorang yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh sedangkan menurut Sitorus (2020, p. 58) 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. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai motivasi keseluruhan siswa yang menjadi penyebab terjadinya aktivitas

pembelajaran yang dapat menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta memberikan arahan bagi kegiatan belajar tersebut, guna mencapai tujuan yang diharapkan (Winata, 2021). Menurut Hamzah (2017), motivasi belajar adalah dorongan baik dari dalam diri (internal) maupun dari luar (eksternal) yang mendorong siswa untuk mengubah perilaku mereka, biasanya dengan didukung oleh beberapa indikator atau elemen pendukung.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, di mana motivasi ini mendorong perilaku untuk bekerja atau belajar dengan inisiatif, kreativitas, dan arah yang jelas.

b. Jenis-jenis Motivasi belajar

Menurut Rapiadi (2022) adapun jenis-jenis motivasi belajar yaitu :

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri. Kegiatan atau aktivitas yang dimulai dan dilanjutkan didorong oleh faktor yang langsung terkait dengan proses belajar. Motivasi ini lebih fokus pada faktor internal, karena setiap individu sudah memiliki dorongan untuk melakukan aktivitas tersebut.

2. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul akibat rangsangan dari faktor luar, seperti dorongan dari orang tua, guru, teman-teman, atau masyarakat dalam bentuk hadiah, pujian, penghargaan, maupun hukuman. Salah satu hal yang dapat memicu motivasi ekstrinsik adalah ganjaran, yang bisa mendorong peserta didik untuk belajar dengan lebih baik. Selanjutnya, hukuman juga dapat menjadi alat motivasi untuk lebih giat lagi belajar agar tidak mendapat hukuman lagi. Kemudian, persaingan juga dapat menjadi pendorong bagi peserta didik untuk lebih giat belajar agar tidak kalah bersaing dengan teman-temannya.

c. Indikator motivasi belajar

Indikator motivasi belajar menurut Uno (2016, pp. 9-11), dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Hasrat dan keinginan untuk meraih keberhasilan dalam belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari dikenal sebagai motif berprestasi, yakni dorongan untuk sukses dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan. Oleh karena itu, peserta didik yang memiliki motif ini biasanya berupaya menyelesaikan tugasnya secara maksimal dan tidak suka menunda. Motif ini muncul dari dalam diri peserta didik sendiri dan dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan motivasi yang tinggi ketika mereka bersemangat menyelesaikan tugas tepat waktu dan berusaha meraih nilai terbaik.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Dorongan untuk menghindari kegagalan berawal dari rasa takut akan ketidakberhasilan. Sebab itu, peserta didik tampak tekun dalam belajar karena apabila mereka tidak menyelesaikan tugas dengan baik, mereka bisa mendapatkan sanksi dari guru atau orang tua. Pada indikator kedua ini, dorongan dan kebutuhan dalam belajar memengaruhi tingkat rasa ingin tahu serta minat peserta didik. Motivasi sendiri muncul dari dorongan dalam suatu usaha yang mendorong seseorang untuk bertindak dengan tekad dan semangat yang kuat.

3) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Pada indikator ini, kegiatan belajar yang menarik ditandai dengan kreativitas dalam penyampaian materi, dalam kondisi ini kreativitas guru dalam penyampaian materi pada kegiatan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik mempengaruhi motivasi dalam belajar.

4) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Secara umum, motif dasar yang bersifat personal muncul dalam perilaku individu setelah dipengaruhi oleh lingkungan. Karena itu, lingkungan belajar yang kondusif menjadi salah satu faktor penting yang mendorong semangat belajar peserta didik, sehingga mereka dapat menerima bantuan dalam mengatasi berbagai kesulitan atau masalah yang dihadapi dalam proses belajar.

Sejalan dengan hal tersebut Indikator motivasi belajar menurut Hamzah (2014) adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat hasrat dan keinginan untuk meraih keberhasilan. Misalnya, siswa berusaha keras belajar matematika untuk memperoleh hasil yang memuaskan.
- 2) Adanya dorongan serta kebutuhan dalam proses belajar. Contohnya, siswa merasa tertantang ketika diberikan soal-soal matematika.
- 3) Terdapat harapan dan cita-cita untuk masa depan. Misalnya, siswa belajar matematika dengan tekun untuk meraih prestasi tinggi.
- 4) Adanya penghargaan dalam kegiatan belajar. Contohnya, siswa giat belajar matematika demi mendapatkan nilai yang lebih baik dibandingkan teman-temannya.
- 5) Adanya aktivitas belajar yang menarik. Misalnya, siswa dengan antusias mengikuti pelajaran matematika karena materi disampaikan dengan cara yang menyenangkan.
- 6) Tersedianya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat belajar dengan optimal. Contohnya, siswa tetap termotivasi mengerjakan latihan matematika di rumah berkat dukungan dan pengawasan dari orang tua.

Sejalan dengan teori diatas indikator motivasi belajar menurut Syamsuddin et al. (2021) adalah sebagai berikut :

- 1) Lamanya waktu yang digunakan dalam suatu kegiatan.
- 2) Seberapa sering kegiatan tersebut dilakukan.
- 3) Ketekunan dalam mempertahankan tujuan kegiatan.
- 4) Ketabahan, ketekunan, kemampuan dalam menghadapi kegiatan, dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan dalam mencapai tujuan.
- 5) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut Uno (2016, p. 12), adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

1) Kebutuhan

Pada hakikatnya, setiap tindakan manusia bertujuan untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh sebab itu, kebutuhan dapat menjadi salah satu faktor yang berperan dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

2) Pengetahuan tentang kemajuan sendiri

Mengetahui perkembangan yang dicapai peserta didik dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi motivasi dalam belajar.

3) Aspirasi atau cita-cita

Motivasi belajar terlihat dari keinginan anak sejak usia dini, misalnya keinginan untuk belajar berjalan. Keberhasilan dalam mencapai keinginan ini mendorong semangat untuk terus berusaha dan bahkan dapat memunculkan cita-cita dalam hidup. Munculnya cita-cita tersebut berlangsung seiring dengan perkembangan akal, moral, kemauan, kemampuan berbahasa, serta pemahaman terhadap nilai-nilai kehidupan.

3. Kaitan aplikasi quizizz dengan motivasi belajar matematika siswa

Berdasarkan uraian sebelumnya mengenai aplikasi *Quizizz* dan motivasi belajar, penulis menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan motivasi belajar matematika siswa. Keterkaitan tersebut terlihat ketika siswa merasa nyaman dan memahami materi yang dipelajari, yang menjadi indikator keberhasilan seorang guru. Salah satu faktor pendukung keberhasilan tersebut adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, guru perlu cermat dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran, seperti aplikasi *Quizizz* yang menawarkan berbagai fitur lengkap, penggunaan yang menarik, serta dilengkapi dengan suara dan penayangan skor secara langsung.

Aplikasi Quizizz menjadi sangat populer di kalangan peserta didik, dan ketika siswa tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan, hal tersebut dapat memunculkan rasa motivasi dalam diri mereka untuk terus belajar. Meskipun awalnya mereka mungkin kurang termotivasi untuk belajar, penggunaan aplikasi ini oleh guru dapat memicu semangat siswa untuk menjadi yang terbaik dan memperoleh skor tertinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian Pertiwi (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa di SMA YADIKA 6 Pondok Aren kelas XI MIPA. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar matematika, dengan distribusi data yang normal.

Hasil pengujian data antara dua variabel menunjukkan nilai yang lebih kecil dari probabilitas, yang berarti ada pengaruh signifikan dari game edukasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa. Hal ini terlihat dari nilai skor motivasi yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, penelitian Handayani (2022, hal. 1-7) yang berjudul *Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa* juga mengungkapkan bahwa aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa. Berdasarkan analisis data dengan uji statistik parametrik Paired sample t-Test, diperoleh nilai sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memengaruhi motivasi belajar siswa.

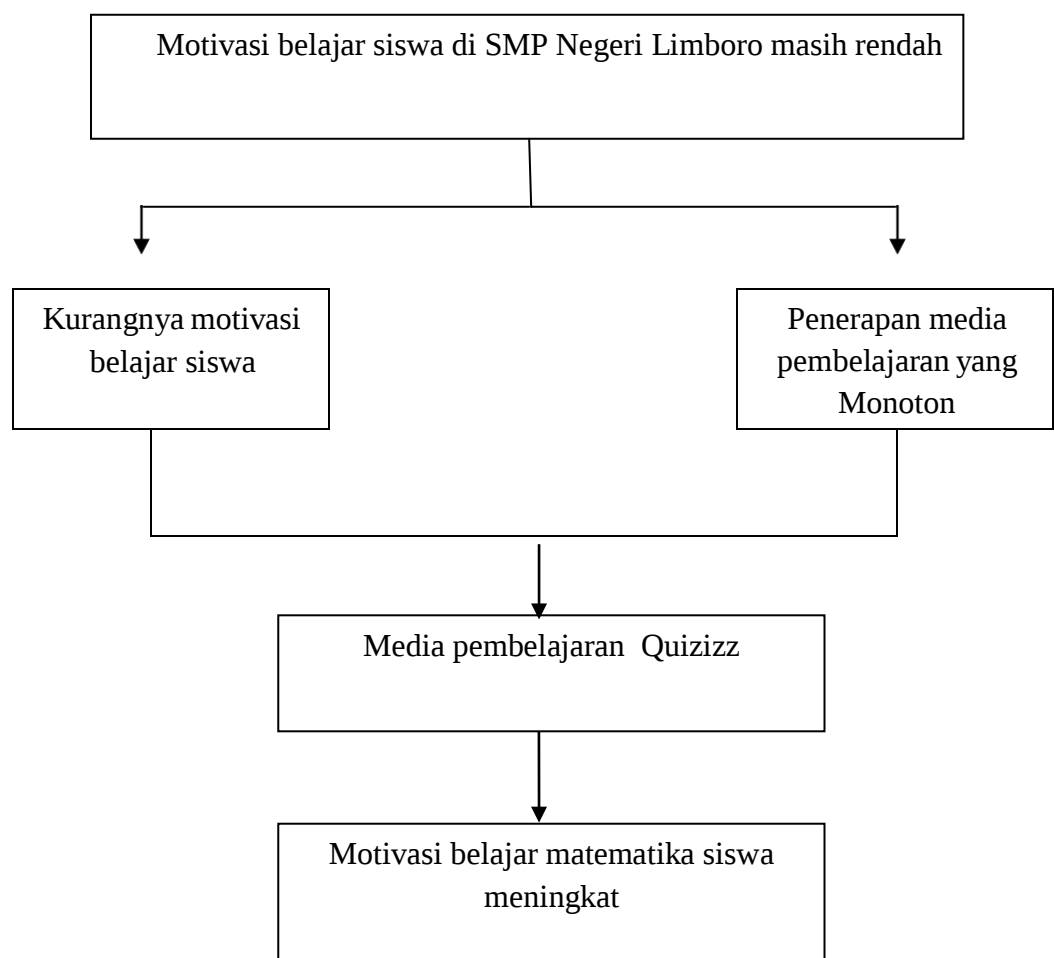
Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa ada kaitan antara media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa.

B. Kerangka Berpikir

Selama proses belajar siswa pasti mengalami kesulitan dalam belajar, salah satunya adalah motivasi belajar matematika siswa yang rendah. Hal ini diperoleh dari hasil observasi atau pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah cenderung merasa jenuh dan menganggap matematika pelajaran yang membosankan yang tentu saja berpengaruh terhadap kemampuan belajar dan kemampuan pemahaman siswa.

Media pembelajaran yang kreatif sangat penting untuk diperhatikan agar tujuan pembelajaran tercapai, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. Dengan menggunakan *Quizizz*, siswa menjadi lebih antusias dalam belajar. Menurut Mulyadi (2016), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar adalah dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga hal tersebut akan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri Limboro. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka berpikir pada gambar dibawah:



Gambar 2.15 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan tinjauan teori yang telah dijelaskan, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai suatu dugaan sementara mengenai masalah penelitian yang selanjutnya akan diuji melalui analisis data. Hipotesis penelitian dan hipotesis statistik yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis penelitian

Hipotesis penelitian adalah pernyataan tentang keterkaitan variabel-variabel baik dari segi pengaruh, hubungan, atau perbedaan antar dua variabel atau lebih. Adapun hipotesis penelitian yang peneliti rumuskan adalah " Terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa."

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik merupakan pernyataan atau dugaan mengenai keadaan populasi yang sifatnya masih sementara atau lemah tingkat kebenarannya, yang bisa berbentuk normal atau nilai dari suatu variabel. Adapun hipotesis statistik yang peneliti rumuskan adalah

H₀ : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri Limboro setelah penggunaan media pembelajaran *Quizizz*.

H₁ : Terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri Limboro setelah penggunaan media pembelajaran *Quizizz*.

Hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut ;

H₀: $\mu_1 \leq \mu_2$

H₁: $\mu_1 > \mu_2$

Keterangan :

μ_1 : rata – rata N-Gain kemampuan motivasi belajar matematika pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz*

μ_2 : rata – rata N-Gain kemampuan motivasi belajar matematika pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri Limboro yang diajar menggunakan media pembelajaran *Quizizz* tergolong dalam kategori baik.
2. Motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri Limboro yang diajar dengan pembelajaran langsung tergolong dalam kategori baik
3. Motivasi belajar matematika siswa yang di ajar menggunakan media pembelajaran *Quizizz* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Artinya ada pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri Limboro

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran yang dapat direkomendasikan peneliti sebagai berikut :

1. Guru hendaknya memberikan motivasi kepada siswa tentang matematika agar tidak berpendapat bahwa matematika adalah pelajaran yang susah dan sulit.
2. Pembelajaran matematika dengan menerapkan media pembelajaran *Quizizz* dapat menjadi alternatif pembelajaran pada materi matematika lainnya dan dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Selain itu untuk penelitian selanjutnya yang menggunakan media dalam proses pembelajaran terutama menggunakan salah satu media interaktif *Quizizz* agar dibuat semenarik mungkin agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif.
3. Kepada siswa diharapkan agar lebih fokus lagi dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui media pembelajaran *Quiziz*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Journal Kependidikan* ,2(25), 1-6.
<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
https://books.google.co.id/books/about/Dasar_Dasar_Evaluasi_Pendidikan
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Diah, L. (2022). Pemanfaatan Quizizz Untuk PTM Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 48-57. <http://111-Article-Text-5691-1-10-20220418>
- Fadilla, A.N., Relawati, A.S., & Ratnaningsih, N. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran Matematika DI Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal pendidikan*, 1 (02), 48-60.
<https://doi.org/10.57008/jjp.v1i02.6>
- Gamar, H.A .,& Juliano. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal ilmu pendidikan* 3(6): 4794-4801.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Hamdani, M.A. (2011). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
<https://docplayer.info/60321271-Bab-i-pendahuluan-hamdani-dasar-dasar->
- Handayani, A.D., Hermansyah, H., & Susanti, D. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Mathematic Education and Aplication journal (META)*,4(1), 1-7.
<https://doi.org/10.35334/meta.v4i1.2651>
- Indriyana, E. (2019). Pengembangan E-Book Sebagai Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi. *Jurnal Basicedu*.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>

- Kartika, F. (2020). Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akuntansi. UMSU. Medan.
<http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/5486>
- Kusuma. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha & Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun 2019/2020. SKRIPSI. Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
<http://repository.usd.ac.id/id/eprint/37682>
- Marunung & Nurhairani. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa.
<https://doi.org/10.24114/js.v4i2.19115>
- Mulyadi, A. (2016). Pengaruh Penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi, JPAK: Jurnal Pendidikan Kuntansi dan Keuangan, 4(1), hlm 48.
<https://doi.org/10.17509/jpak.v4i1.15417>
- Muncarno & Astuti, N. (2018). Pengaruh Pendekatan RME Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro, 7(1).
- Paksi, H.P., & Lita, A. (2020), Sekolah Dalam Jaringan. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Penggambean, S. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. Journal of Mathematics Education and Science, 6(1)
<https://doi.org/10.30743/MES.V6I1.3143>
- Pertiwi, P.E., & Astriyani, A. (2022). Pengaruh Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. TRIPLE A : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. 1(1). 51-59.
- Rapiadi. (2022). Buku Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha. ISBN: 978-623-348-6910
- Salam, M.Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Basicedu, 6(2), 2738-2746.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Satriawan, D., & Ruslina Lisda. (2022). Pengaruh Iklim Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Pasundan

2 bandung (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomi dan Bisnis).
<http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/57333>

Sitorus & Raja, M.T. (2020). Pengaruh komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja. Surabaya: Scopindo

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 2019/2020.1-8.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Penerbit 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, Yenny., & Imam, J. (2021). Teori belajar dan pembelajaran. Malang: Literasi Nusantara.

Uno, H. B. (2016). Buku Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara. ISBN: 979-010-004-3

Widoyoko, Ek. (2015). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Winata, I. K.(2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Komunikasi Pendidikan 5(1): 13–24.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>

Yana, A.U., Antasari, L., & Kurniawan, B.R. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. Journal Pendidikan Sains Indonesia, 7(2).
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>

Zabir, A. (2018). Pengaruh pemanfaatan teknologi Pembelajaran Terhadap motivasi belajar siswa smpn 1 lansirang Kabupaten pinrang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
<http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/9823>