

# Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quizizz pada Materi Statistika

Alya Wulandari<sup>1</sup>, Andika Setyo Budi Lestari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Prodi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Wiranegara Pasuruan

e-mail: [alyawuland04@gmail.com](mailto:alyawuland04@gmail.com)<sup>1</sup>, [andikalestari123@gmail.com](mailto:andikalestari123@gmail.com)<sup>2</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui game Quizizz pada pembelajaran matematika materi statistika. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan selama satu bulan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas VIII-B SMPN 7 Pasuruan. Peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, lembar observasi, lembar angket siswa, dan media pembelajaran interaktif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil observasi pada proses pembelajaran dibahas sebagai data kualitatif sedangkan hasil tes siswa dibahas sebagai data kuantitatif. Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa motivasi siswa dalam belajar matematika mengalami peningkatan. Peneliti menemukan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis media game Quizizz pada siswa kelas VIII-B SMPN 7 Pasuruan mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar matematika pada materi statistika.

**Kata Kunci:** *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa, Media Game Quizizz, Pembelajaran Matematika*

## Abstract

This study aims to determine the increase in student motivation and learning outcomes through the Quizizz game in learning mathematics statistics material. This study used the Classroom Action Research method which was carried out for one month in 2 cycles. The subjects of the study were 31 students of grade VIII-B SMPN 7 Pasuruan. Researchers prepare lesson plans, teaching materials, observation sheets, student questionnaires, and interactive learning media. The data analysis techniques used are quantitative descriptive and qualitative descriptive analysis techniques. The results of observations in the learning process are discussed as qualitative data while student test results are discussed as quantitative data. In this study, it was found that student motivation in learning mathematics increased. Researchers found that learning by utilizing interactive learning media based on the Quizizz game media in grade VIII-B students of SMPN 7 Pasuruan was able to improve learning outcomes and motivation to learn mathematics on statistical material.

**Keywords:** *Increased Student Motivation And Learning Outcomes, Quizizz Game Media, Math Learning*

## PENDAHULUAN

Dalam era dimana teknologi terus berkembang pesat sehingga pendekatan inovatif dalam pendidikan menjadi semakin penting, tidak hanya berdampak pada bidang sosial, budaya, dan ekonomi, namun juga berdampak besar pada pendidikan. Karena kita sekarang hidup di era digital 4.0, teknologi merupakan sebuah inovasi yang kini sudah ada dimana-mana. Jika diartikan dengan benar, teknologi adalah suatu sarana untuk membantu memudahkan kegiatan penggunaan. Dengan kemajuan teknologi, pembelajaran telah mengalami banyak perubahan di masa digital kontemporer. Salah satu manfaat teknologi bagi pendidikan adalah kemampuannya

dalam meningkatkan efektivitas dan aksesibilitas pembelajaran. Telah dibuktikan bahwa integrasi teknologi ke dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena teknologi menawarkan peluang belajar yang menarik dan baru sehingga peserta didik tidak merasa jenuh pada saat dimulainya pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi yang memperkaya proses belajar mengajar. Dalam era di mana teknologi memiliki peran yang semakin dominan dalam kehidupan sehari-hari, integrasi media pembelajaran interaktif menjadi kunci dalam membentuk pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Media pembelajaran interaktif adalah bahan pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pendidikan.

Dalam konteks modern, media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi, video pembelajaran, simulasi, dan platform daring, telah memperluas cakupan proses belajar. Mereka menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan terlibat, memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi. Media pembelajaran interaktif adalah bahan pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pendidikan. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif, dimana pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan berbeda dari pembelajaran tradisional. Media pembelajaran interaktif juga mampu menyesuaikan diri dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Pendidik memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk memilih cara belajar yang paling sesuai dengan kebutuhannya. Dengan adaptasi yang personal dan responsif terhadap kemampuan dan preferensi belajar siswa, media ini meningkatkan efisiensi proses belajar. Media pembelajaran interaktif juga mampu menyesuaikan diri dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Mereka memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk memilih cara belajar yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan adaptasi yang personal dan responsif terhadap kemampuan dan preferensi belajar siswa, media ini meningkatkan efisiensi proses belajar (Salamah, 2022).

Belajar pada hakikatnya adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau perilaku baru melalui pengalaman, pembelajaran, atau instruksi. Ini melibatkan perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, atau perilaku seseorang sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Proses belajar merupakan suatu perjalanan yang berkelanjutan dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru. Proses belajar merupakan suatu perjalanan yang berkelanjutan dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru. Salah satu hak siswa adalah mendapatkan pengajaran. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. fungsi matematika adalah untuk menyatakan hubungan kuantitatif keruangan yang bersifat simbolis. Melalui pembelajaran Matematika diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan dan keterampilan berpikir secara sistematis, kritis, dan logis untuk memecahkan permasalahan yang dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Bagi sebagian besar siswa, Matematika menjadi mata pelajaran yang paling menakutkan. Pelajaran Matematika cenderung kurang diminati siswa karena pembelajaran yang disampaikan terlalu monoton sehingga tidak menyenangkan bagi siswa. Permasalahan tersebut perlu dicarikan solusi dengan menyajikan inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa terkhusus ketika belajar Matematika.(Putra & Salsabila, 2021).

Dalam konteks pendidikan modern, upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa memerlukan pendekatan yang berbeda dan menarik. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dipakai adalah penggunaan platform permainan edukatif seperti Quizizz (Handayani et al., 2022). Quizizz sebagai salah satu platform game pendidikan yang inovatif, menawarkan lebih dari sekadar kuis daring yang memungkinkan guru untuk menciptakan kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan kurikulum, tingkat kelas, dan bahkan gaya belajar siswa. Dengan fitur-fitur yang memikat, seperti leaderboard yang memicu semangat persaingan sehat, sistem poin, dan umpan balik instan. Quizizz tidak hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam pada proses pembelajaran terutama pembelajaran matematika.

Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas VIII-B SMPN 7 Pasuruan dengan menggunakan media *game Quizizz*. Berdasarkan pengambilan data dari wawancara dengan guru matematika bahwa siswa SMPN 7 Pasuruan

belum pernah menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran sehingga membuat siswa jenuh dalam belajar matematika sehingga menjadi peluang besar bagi peneliti untuk memulai dari awal dan mengukur dampak penggunaan teknologi. Peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana modifikasi proses belajar mengajar melalui penggunaan media interaktif dapat merubah hasil belajar, keterlibatan siswa, dan lingkungan belajar secara keseluruhan. Hal ini memungkinkan peningkatan pengalaman belajar siswa secara signifikan terhadap motivasi siswa dan juga mengarah pada hasil belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan di kelas dalam bentuk tindakan nyata untuk memperbaiki proses belajar mengajar agar mencapai hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut (Pamungkas, 2020) penelitian tindakan kelas digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif pada pelaksanaan berbagai program yang ada di sekolah dengan mempelajari berbagai indikator mengenai keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi di kalangan siswa sehingga diperoleh hasil peningkatan dalam pembelajaran terhadap siswa.

Penelitian dilaksanakan selama satu bulan, mulai awal November sampai awal Desember 2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B SMPN 7 Pasuruan yang berjumlah 31 siswa. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, angket respon siswa, lembar observasi dan media pembelajaran interaktif. Penelitian tindakan kelas ini terdapat 2 siklus : pada siklus pertama dan kedua dilakukan dalam satu kali pertemuan. Sebelum memulai tahap siklus 1 dan 2, peneliti melakukan tes evaluasi berupa soal pre test pada tahap awal. Siklus pertama dilakukan oleh peneliti dengan menjelaskan materi Statistika dari mulai menganalisis data sampai siswa memahami mean, median, modus dan juga memberikan tes evaluasi melalui *game Quizizz* sedangkan pada siklus kedua peneliti mengajak siswa untuk aktif dalam penyelesaian soal dan peneliti juga memberikan tes evaluasi melalui *game Quizizz* pada akhir pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti dan pendidik menilai bagaimana kegiatan siklus I dilaksanakan, hasilnya digunakan untuk menginformasikan rencana pembelajaran siklus II. Jika hasil yang diharapkan tidak tercapai, maka siklus berikutnya akan mengalami perbaikan. Rencana tindakan siklus II bertujuan untuk dikembangkan sebagai hasil refleksi dan peningkatan penerapan pembelajaran siklus I. Fase tindakan siklus II berlanjut dengan mengikuti hasil refleksi fase tindakan siklus I, dan seterusnya sampai mendapatkan hasil yang diharapkan oleh peneliti. Sumber dokumentasi diperoleh dari soal evaluasi individu, catatan lapangan, lembar wawancara, daftar siswa, foto yang diambil selama proses pembelajaran, dan lembar observasi.

Data motivasi belajar siswa diperoleh dari lembar angket motivasi belajar siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada setiap akhir siklus, lembar angket dibagikan kepada siswa. Skala likert digunakan untuk mengukur skor sikap siswa. Berikut adalah skor dari Skala Likert tersebut:

**Tabel 1. Ketentuan Skor**

Pilihan Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Berdasarkan lembar observasi evaluasi siswa, data observasi diolah untuk mengetahui hasil belajar siswa. Skor pada lembar observasi yang digunakan menunjukkan penilaian. Persentase yang diperoleh dari skor lembar observasi memenuhi kriteria penentuan seberapa baik siswa mengikuti proses pembelajaran ditinjau dari hasil belajarnya. Proporsi rata-rata hasil belajar siswa pada setiap pertemuan digunakan untuk menghitung persentase setiap siklus. Standar-standar berikut diterapkan dalam analisis temuan observasi ini:

**Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Persentase	Kriteria
0% - 24%	Rendah
25% - 49%	Sedang
50% - 49%	Tinggi
75% - 100%	Sangat Tinggi

Rumus menghitung rata-rata kelas:

$$\text{Rata-rata kelas} = \frac{\text{Nilai siswa}}{\text{Banyak siswa}}$$

Mencari nilai persentase kelas menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa}}{\text{Banyak siswa}} \times 100\%$$

Apabila hasil tes siswa pada ranah kognitif memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu  $\geq 70$ , maka pencapaian pembelajaran nya berhasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Didasari oleh pengamat yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil yaitu berupa peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan pemaparan sebagai berikut:

### Hasil Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan pengamatan terdapat 4 komponen motivasi belajar siswa yang digunakan dalam pengamatan ini adalah kepuasan, perhatian, relevansi, dan kepercayaan diri. Sejumlah faktor mempengaruhi motivasi belajar siswa, antara lain pemahaman tujuan pembelajaran, relevansi mata pelajaran dengan kehidupan nyata, dan jenis media pembelajaran yang digunakan. Hasil belajar siswa berubah ketika ada motivasi internal dan diperkuat oleh insentif eksternal. Variasi dalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan tingkat kesenangan serta kebanggaan mereka terhadap rasa percaya diri dapat digunakan untuk menentukan pergeseran hasil belajar .

Pengamatan yang diberikan pada awal dan akhir proses pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang motivasi siswa dengan membandingkan informasi motivasi pertama dan akhir. Pengamatan ini diselesaikan dalam dua siklus, sebelum memasuki tahap siklus 1 dan 2 terdapat pra siklus dimana peneliti melakukan penilaian evaluasi yang terjadi sebelum dua siklus dimulai. Setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan selama 2 x 40 menit. Peneliti berfokus pada mata pelajaran matematika materi statistika. Pada akhir setiap siklus, siswa melakukan penilaian evaluasi dengan menggunakan media *game Quizizz* untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajarnya. Hasil rata-rata motivasi belajar siswa pada keadaan awal siklus I sampai siklus II ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 3. Perbandingan Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa**

Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
60	70	80
Rendah	Sedang	Tinggi

Sumber : data diolah (2023)

Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat berdasarkan penilaian angket secara kumulatif. Kondisi awal rata-rata motivasi belajar siswa masuk dalam kategori rendah dengan skor 60. Rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 70 dengan kategori sedang pada siklus I, kemudian menjadi 80 dengan kategori tinggi pada siklus II. Hal ini menunjukkan dimana minat belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran interaktif melalui *game Quizizz*.

### Hasil Belajar Siswa

Proses pembelajaran dengan menggunakan media memberikan proses dan hasil belajar yang lebih unggul dibandingkan tanpa media pembelajaran, maka guru harus mampu menerapkan strategi pembelajaran dan memilih media yang sesuai untuk proses pembelajaran (Solikah, 2020). Langkah penting dalam proses pembelajaran adalah memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa. Siswa akan lebih terlibat dan senang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar jika guru menggunakan media baru dan menerapkan model pembelajaran yang efektif.

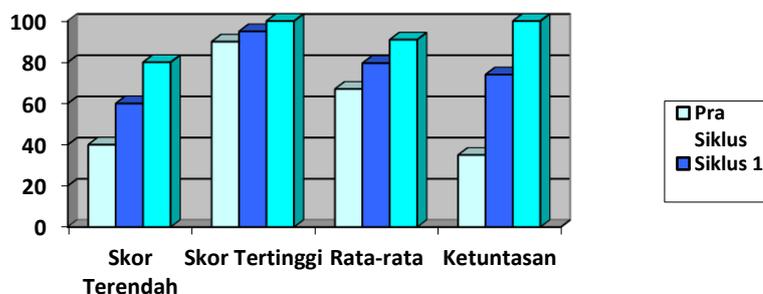
Hasil dari data motivasi belajar, motivasi siswa meningkat pada saat digunakannya media permainan *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dengan penuh semangat mengerjakan soal-soal yang memiliki fitur-fitur menarik pada permainan *Quizizz* dalam upaya untuk mengalahkan skor teman-temannya atau mendapatkan skor tertinggi dari teman-temannya. Peningkatan motivasi siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika materi statistika (Asna Tiana, Apri Damai Sagita Krissandi, 2021). Dengan elemen seperti grafik dan video yang dapat ditambahkan pada soal pada media permainan *Quizizz* dapat membantu siswa dalam memahami soal tentang statistik. Menampilkan gambar statistika dalam soal-soal yang diberikan kepada siswa memaksimalkan hasil keterlibatan siswa dengan hasil pengerjaannya. Sebaliknya untuk soal-soal yang berkaitan dengan analisis data tanpa gambar, hasil pengerjaan siswa kurang maksimal. Dengan memanfaatkan media permainan *Quizizz*, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pertanyaan yang ada pada media tersebut. Soal yang dikira sulit pun bisa menjadi mudah dan menyenangkan. Berikut adalah tabel hasil belajar siswa:

**Tabel 4. Hasil Belajar Siswa**

	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Skor Terendah	40	60	80
Skor Tertinggi	90	95	100
Rata-rata	67,03	79,58	90,96
Ketuntasan	35,48%	74,19%	100%
	11 Siswa Tuntas	23 Siswa Tuntas	31 Siswa Tuntas

Sumber : data diolah (2023)

Dari tabel 4 terlihat bahwa pada pra siklus ketuntasan siswa yang mencapai kriteria sebanyak 11 siswa. Kemudian pada siklus 1 terdapat 23 siswa dan pada siklus 2 terdapat 31 siswa/seluruh siswa kelas VIII-B SMPN 7 Pasuruan.



**Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa**

Sumber : data diolah (2023)

Hasil penilaian belajar siswa mulai meningkat setelah siklus I, sesuai perbandingan gambar di atas dengan penggunaan media pembelajaran melalui media permainan *Quizizz* dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan *Quizizz* dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan, sehingga akan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide dan konsep. Hal ini pada akhirnya akan menyebabkan peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang lebih baik. Media pembelajaran interaktif melalui media permainan *Quizizz* merupakan salah satu strategi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di SMPN 7 Pasuruan. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Quizizz*, rata-rata hasil belajar meningkat dari 67,03 pada pra siklus menjadi 79,58 pada siklus I dan 90,96 pada siklus II. Pada kondisi pertama persentase ketuntasan belajar sebesar 35,48% meningkat menjadi 74,19% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Sehingga penelitian di atas diperoleh bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung penelitian ini yang menunjukkan bahwa adanya penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa (Lider, 2022). Dalam penelitian yang lain menemukan adanya pengaruh game edukasi *Quizizz* terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa (Dityaningsih et al., 2020). Sedangkan pada penelitian yang lain menunjukkan bahwa implementasi media game edukasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel (Setiawan et al., 2019). Sementara pada hasil penelitian lain yang mendukung penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar pada siswa SMP (Astuti et al., 2022). Selain itu, terdapat hasil penelitian yang lain bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V (Nurfaisah & Said, 2022). Serta dalam penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran team quiz berbantuan *Quizizz* (Salamah, 2022).

Berdasarkan gambaran efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dan dapat membuktikan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. Penelitian-penelitian tersebut telah membuktikan bahwa dengan penggunaan media *Quizizz* memiliki anfaat dan memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa maupun mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Amsul et al., 2022). Selain itu, penelitian tersebut menjelaskan bahwa *Quizizz* juga menjadikan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan konsentrasi belajar matematika siswa. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti memperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* efektif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII-B SMPN 7 Pasuruan.

## SIMPULAN

Menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, metode penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa hasil belajar dan motivasi siswa kelas VIII-B SMPN 7 Pasuruan mengalami peningkatan pada mata pelajaran Matematika materi statistika. Penggunaan game edukasi seperti *game Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar saat materi disajikan dalam bentuk permainan yang menantang seperti *game Quizizz* dan juga adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang memanfaatkan game edukatif seperti *game Quizizz*, karena dapat memperkuat retensi dan pemahaman materi. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan inovasi baru yang memungkinkan para pendidik di sekolah SMPN 7 Pasuruan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan kepada siswa. Media pembelajaran interaktif ini

akan meningkatkan hasil belajar siswa. Didasari oleh pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara, tes dan data observasi, dengan memanfaatkan media game Quizizz terdapat hasil peningkatan penilaian belajar siswa dan motivasi siswa pada pembelajaran Matematika materi statistika.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Asna Tiana, Apri Damai Sagita Krissandi, M. S. (2021). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 6.
- Astuti, A., Oktaviana, D., & Firdaus, M. (2022). Pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar pada siswa SMP. *Media Pendidikan Matematika*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.33394/mpm.v10i1.5039>
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Handayani, A. D., Hermansyah, H., & Susanti, D. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Mathematic Education And Application Journal (META)*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.35334/meta.v4i1.2651>
- Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 189–198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>
- Nurfaisah, A., & Said, A. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Salamah, D. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 461–470. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1965>
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyarningsih, D. (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. *Edusainstek*, 167–173. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Solikhah, 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: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>