

PENGARUH *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V

Jaeni Mulyati¹⁾, Hanikah²⁾, Nugraha Permana Putra³⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

Email : jennyjejen1108@gmail.com¹⁾, hanikah@umc.ac.id²⁾,

nugrahapermana1990@gmail.com³⁾

Abstract

It is hoped that the *quizizz* learning media can increase students' interest in learning during the learning process. The aim of this research is to find out the effect of *quizizz* as a learning medium on students interest in learning in V grade mathematics subjects. This research uses quantitative research methods. The research design used is experimental research, one type of which is posttest only control group design. A simple linear regression test was also used to find the effect of *quizizz* as a learning medium on students' interest in learning in class V mathematics subjects. The results of the research concluded that based on observations of the application of *quizizz* as a learning media on students' interest in learning in class V mathematics subjects, the average score was 81.25%, meaning that teachers were very good at implementing learning using *quizizz* media in mathematics subjects. Students' interest in learning in class V mathematics subjects after using *quizizz* as a learning medium obtained an average percentage score for the experimental class response questionnaire of 68.79%, meaning that students' interest in learning after being given treatment in the form of learning using *Quizizz* media in the experimental class was said to be strong. The influence of *quizizz* as a learning medium on students' interest in learning in class V mathematics lessons has a coefficient of determination (R square) or R square of 0.727. It can be said that the influence of *quizizz* as a learning medium on students' interest in learning in fifth grade mathematics is 72.7%.

Article History

Submitted: 31 Juli 2024

Accepted: 1 Agustus 2024

Published: 2 Agustus 2024

Key Words

Media, *Quizizz*, Interest, Learning, Mathematics

Abstrak

Media pembelajaran *quizizz* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mencari pengaruh *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V. Penelitian ini menggunakan penelitian metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, salah satu jenisnya adalah *posttest only control group design*. Uji regresi linear sederhana juga digunakan dalam mencari pengaruh *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa berdasarkan observasi penerapan *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V memiliki nilai rata-rata 81,25 %, artinya guru sudah sangat baik dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* pada mata pelajaran matematika. Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V setelah penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran diperoleh rata-rata presentase nilai angket respon kelas eksperimen sebesar 68,79 %, artinya minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *quizizz* pada kelas eksperimen dikatakan kuat. Pengaruh *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V memiliki koefisien determinasi (*R square*) atau R kuadrat sebesar 0,727. Hal ini dapat dikatakan bahwa pengaruh *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V yaitu 72,7 %.

Sejarah Artikel

Submitted: 31 Juli 2024

Accepted: 1 Agustus 2024

Published: 2 Agustus 2024

Kata Kunci

Media, *Quizizz*, Minat, Belajar, Matematika

A. PENDAHULUAN

Di era 4.0 saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat pesat. Hal ini tentu juga berpengaruh terhadap dunia pendidikan, terlebih pada pemanfaatan media-media pembelajaran yang semakin beragam. Peranan media tentunya sangatlah penting bagi penyampaian materi yang ingin disampaikan oleh guru. Menurut Tafonao (2018 : 105), media adalah alat yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan proses informasi. Peranan media dalam pembelajaran yaitu (1) sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima; (2) sebagai alat yang membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik; (3) sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menjalin hubungan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung; dan (4) sebagai salah satu metode untuk mengatasi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Tafonao (2018 : 105) bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan perhatian siswa pada mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Media yang mudah proses pembuatannya dan penggunaannya sangat dibutuhkan oleh guru saat ini. Hal ini tidak hanya menjadikan guru sebagai yang hanya menjelaskan materi pelajaran, namun guru juga menjadi mampu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran (Nissa & Renoningtyas, 2021 : 2854). Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan pada setiap mata pelajaran yang ingin diajarkan di kelas. Terlebih pada pelajaran IPA matematika. Matematika merupakan suatu alat berpikir logis yang sangat dibutuhkan untuk mengembangkan cara berpikir manusia dalam kehidupan sehari-hari (Tiara Sari & Patmaningrum, 2021 : 59), namun matematika banyak tidak disukai oleh peserta didik dengan alasan adalah pelajaran yang sukar dan sulit untuk dikerjakan. Sebetulnya, ini karena karakteristik dasar dari matematika itu sendiri yang abstrak, serta mempunyai konsep dan prinsip yang saling berhubungan (Wiryanto, 2020 : 125).

Media yang menyenangkan dan interaktif dalam pelajaran matematika dapat membantu siswa memvisualisasikan objek abstrak yang sulit dibayangkan, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami topik pelajaran serta mampu merangsang semangat belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran (Suka Maryana et al, 2019 : 19). Karakteristik dari media interaktif itu sendiri adalah melibatkan siswa sebagai pengguna medianya. Sehingga dengan media interaktif siswa dapat meningkatkan minat belajarnya (Husna et al, 2022 : 388). Media interaktif telah dirancang khusus sehingga tampilannya dapat memberikan informasi dan membuat adanya interaktivitas antara siswa dengan medianya (Rahma & Nurhayati, 2021 : 38). Dengan menggunakan media interaktif mampu membantu siswa untuk mempermudah dalam pemahaman materi yang dijelaskan guru (Husna et al, 2022 : 396). Siswa juga merasa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan timbul rasa tertarik serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif (Rahma & Nurhayati, 2021 : 41).

Dalam hal ini media pembelajaran interaktif yang bisa dimanfaatkan dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah *quizizz* dengan fitur *lesson*. *Quizizz* adalah *webtool* berbasis pendidikan yang membuat seluruh siswa di kelas dapat ikut serta bermain bersama dalam kegiatan pembelajaran (Zhao, 2019 : 37). *Quizizz* memiliki 2 fitur

utama yaitu *lesson* dan *quiz*. Fitur *lesson* memiliki keunggulan yang berbeda dari media interaktif lainnya karena fitur *lesson* dilengkapi dengan teks, gambar, suara dan video untuk membuat materi ajar serta dapat mengkombinasikan dengan pemberian umpan balik berupa kuis di dalam *slide* materi dengan bentuk pilihan ganda, poling, jawaban singkat pertanyaan terbuka dan menggambar. Media interaktif *quizizz* ini dapat membuat ketertarikan siswa dalam pembelajaran, dapat membuat siswa memahami hubungan matematika dengan kehidupan sehari-harinya melalui gambar-gambar yang disajikan, agar objek-objek abstrak matematika yang sulit dibayangkan, dapat dibayangkan dengan mudah. Kemudian untuk fitur kuisnya dapat dipergunakan sebagai media evaluasi dengan mengadakan kuis pertanyaan di akhir pembelajaran dari bahan materi yang telah diajarkan.

Aplikasi *quizizz* memiliki beberapa kelebihan, menurut (Salsabila, 2020 : 163), aplikasi *quizizz* memiliki keunggulan yaitu mudah digunakan dengan media pembelajaran dan materi evaluasi pembelajaran. Misalnya, ada data nilai siswa dan perhitungan statistik, dan hasilnya dapat menjelaskan seberapa baik siswa memahami materi. Ini nantinya akan digunakan sebagai alat ukur untuk mengevaluasi pembelajaran secara komprehensif. Ini membawa warna baru pada penilaian guru dan minat belajar siswa yang menyenangkan.

Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa. Artinya, minat belajar muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satu dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberi motivasi yang membangun (Riamin dalam Muslim et al, 2021 : 48). Menurut Slameto (2015 : 180), beberapa indikator minat belajar ada empat, yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Sedangkan menurut (Yolanda et al, 2021 : 915) terdapat beberapa indikator minat belajar, diantaranya : (1) merasa senang dan terdorong mengikuti pembelajaran; (2) siswa punya rasa tertarik dalam belajar dan proses belajar; (3) terlibat aktif dalam pembelajaran; (4) memiliki perhatian yang besar dalam pembelajaran. Minat belajar merupakan kemauan siswa untuk mengetahui dan memahami suatu ilmu pengetahuan, yang dapat mendorong siswa tersebut mau giat belajar dan mengarah pada pencapaian prestasi yang sebaik mungkin. Jadi, minat sangatlah berpengaruh besar terhadap hasil belajar. jika siswa mempunyai minat belajar yang besar, mereka akan merasa senang dan lebih memperhatikan pembelajaran (Yulistiarawati et al, 2021 : 573).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini, menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode yang berlandaskan filsafat positivism (fenomena hubungan yang bersifat sebab akibat), metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. (Sugiyono, 2019 : 17). Desain penelitian yang akan digunakan adalah penelitian eksperimen, salah satunya adalah *posttest only control group design*. Pelaksanaan penelitian di bulan april - mei 2024. Untuk Tempat penelitian akan dilakukan di SD Negeri 1 Suranenggala Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon . Alasan peneliti memilih SD Negeri 1 Suranenggala sebagai tempat penelitian karena alasan jarak yang dekat dengan domisili peneliti. Selain itu, menurut beberapa guru di sekolah tersebut, minat belajar siswa kelas V

pada pelajaran matematika masih rendah. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa SD Negeri 1 Suranenggala yang berjumlah 318 siswa, dengan jumlah laki-laki 155 siswa dan perempuan 163 siswa. Pada populasi yang diteliti maka didapat sampel untuk penelitian ini adalah kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol. Jumlah siswa kelas V seluruhnya ada 66 siswa dengan rincian kelas VA ada 32 siswa, sedangkan jumlah siswa kelas VB ada 34 siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. *Sampling purposive* dilakukan dengan pertimbangan bahwa tujuan pada penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*.

Suatu penelitian selalu mengandung suatu variabel, sehingga apa yang diteliti dalam penelitian yaitu sesuatu yang berkenaan dengan variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2019 : 60), variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi untuk ditarik kesimpulannya. Macam – macam variabel diantaranya variabel *independent* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi perubahan variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat.

Penelitian ini akan menggunakan variabel bebas (X) yaitu media pembelajaran *quizizz*, sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu minat belajar siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil ringkasan data observasi penerapan *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V, diperoleh selama dua pertemuan, memperoleh data untuk pertemuan 1, memiliki nilai rata-rata 76,38 % artinya guru sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz*. Untuk pertemuan 2, memiliki nilai rata-rata 86,11 % artinya guru juga sudah sangat baik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* yang kedua. Dari data tersebut, diperoleh rata-rata presentase yang diperoleh 81,25 % yaitu sangat baik dalam menerapkan *quizizz* sebagai media pembelajaran. Diperoleh selama dua pertemu, memperoleh data untuk pertemuan 1, memiliki jumlah nilai rata-rata observasi siswa 67,12% artinya siswa sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz*. Untuk pertemuan 2, memiliki nilai rata-rata 69 % artinya siswa juga sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* pada pertemuan yang kedua. Sehingga rata-rata presentase yang diperoleh 68,05 % yaitu siswa sangat baik dalam menerapkan *quizizz* sebagai media pembelajaran. Berikut hasil penerapan *quizizz* sesuai tabel di bawah ini :

Tabel 1. Hasil Ringkasan Observasi Guru

Kelas	Pertemuan	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimal	Nilai	Interpretasi
Eksperimen	Pertemuan 1	55	72	76,38%	Baik
	Pertemuan 2	62	72	86,11%	Sangat Baik
Rata-rata		58.5	72	81,25%	Sangat Baik

Tabel 2. Hasil Ringkasan Observasi Siswa

Kelas	Pertemuan	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimal	Nilai	Interpretasi
Eksperimen	Pertemuan 1	1643	2448	67,12%	Baik
	Pertemuan 2	1689	2448	69 %	Baik
Rata-rata				68,05%	Baik

Hal di atas adalah gambaran mengenai aktifitas selama pembelajaran berlangsung tentang penerapan *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di kelas eksperimen. Adapun untuk presentase minat belajar siswa dalam penelitian ini disajikan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3. Deskripsi Statistik Nilai Angket Minat Belajar Siswa

Deskripsi Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	<i>Postest</i>	<i>Postest</i>
Jumlah Siswa	34	32
Nilai Terbesar	68	65
Nilai Terkecil	46	40
Rentang	22	25
Presentase Rata-Rata	68,79 %	63,20 %

Pada kelas eksperimen sebesar 68,79% sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *quizizz* pada kelas eksperimen dapat dikatakan kuat. Presentase minat belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 63,20 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa berupa pembelajaran tanpa menggunakan media *quizizz* di kelas kontrol dapat dikatakan kuat. Walaupun sama-sama memiliki intrepretasi kuat, tapi nilai presentasenya jauh lebih rendah dibandingkan di kelas eksperimen.

Pada penelitian ini juga diperoleh koefisien determinasi (*R square*) atau R kuadrat sebesar 0,727 atau 72,7 %, seperti tabel di bawah ini :

Tabel 4. Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,763 ^a	,727	,725	1,296	1,367

Hal ini dapat dikatakan bahwa pengaruh *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V sebesar 72,7 % . Berdasarkan pengujian regresi linear sederhana diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,000 artinya $\text{sig} < 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak atau dapat dikatakan terdapat pengaruh *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Suranenggala, Kabupaten Cirebon mengenai pengaruh *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika diukur menggunakan observasi guru dan siswa. Observasi guru dalam menerapkan *quizizz* sebagai media pembelajaran memiliki nilai rata-rata 81,25 %, artinya guru sudah sangat baik dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* pada mata pelajaran matematika kelas V. Begitu juga dengan rata-rata presentase observasi siswa yang diperoleh yaitu 68,05 %, artinya siswa sudah baik dalam menerapkan *quizizz* sebagai media pembelajaran.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V setelah penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran diperoleh rata-rata presentase nilai angket respon kelas eksperimen sebesar 68,79 %. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *quizizz* pada kelas eksperimen dikatakan kuat. Sedangkan untuk rata-rata presentase nilai angket respon kelas kontrol sebesar 63,20 %, sehingga dapat disimpulkan juga bahwa minat belajar siswa berupa pembelajaran tanpa menggunakan media *quizizz* di kelas kontrol dikatakan kuat. Berdasarkan data tersebut, artinya bahwa nilai angket respon terhadap minat belajar siswa di kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas.
3. Pengaruh *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V memiliki presentase sebesar 72,7%. Berdasarkan uji regresi linear sederhana, diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,000 artinya $\text{sig} < 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dikatakan terdapat pengaruh *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V. Pada koefisien determinasi (*R square*) atau R kuadrat diperoleh sebesar 0,727, hal ini dapat dikatakan bahwa pengaruh *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V sebesar 72,7 % . Diperoleh juga nilai $a = 4,294$ dan $b = 1,028$, dengan demikian persamaan regresi $Y' = 4,294 + 1,028x$.

E. DAFTAR RUJUKAN

- Adam, Adiyana. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE)*. Volume1, Nomor 1, Juni 2023, Hal. 29-37
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S., & Hartatik, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakkar
- Arikunto S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Delviana, D., Supriadi, N., Wahyu, R., P. Y. E. M. (2021). *Pengembangan Media E-Learning Berbasis Schoology Sebagai Suplemen Pembelajaran* (3rd ed.)
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020)
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). *Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019*. J-Pimat : Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1), 38–48.
- Harefa, N., Tafanao, G.S. & Hidar, S. (2020). *Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Pedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian, dan Pengembangan Pendidikan. 11(2), 84
- Husna, L., Zunaidah, F. N., & Primasatya, N. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem pada Kelas V Sekolah Dasar*. 6, 388–396.
- Kustandi, C dan D. Hermawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Mesra, P., Kuntarto, E. & Chan, F. (2021). *Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. 7(3), 179.
- Mulyati, S. dan Efendi, H. (2020). *Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika. 3(1): 64-73.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2854–2860
- Priyatno, Duwi. (2014). *SPSS 22. Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Rahma, & Nurhayati. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Pembelajaran Matematika*. Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 1(1), 38–41.
- Riduwan. (2015). *Dasar - Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suka Maryana, I. M., Candiasa, I. M., & Waluyo, D. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 9(2), 19.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tiara Sari, R., & Patmaningrum, A. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Video*
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356.
- Wiryanto. (2020). *Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar ditengah Pandemi Covid-19*. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(2), 125–132
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). *Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915– 921.
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). *Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar*. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584.
- Zhao, F. (2019). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in The Accounting Classroom*. *Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43