

EFEK APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SMP PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA

Dianita Rahmayani¹, Hasan Subekti^{2*}

^{1,2}Jurusan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

*E-mail: hasansubekti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan preferensi motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan *Quizizz* pada materi sistem pernapasan. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pacitan, kelas VIII F (kelas eksperimen) dan kelas VII G (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data menggunakan pengisian angket motivasi serta pemberian *pretest* dan *posttest*. Instrumen angket dirancang sesuai dengan indikator motivasi belajar dan tes (*pretest* dan *posttest*) merujuk indikator hasil belajar kognitif. Uji statistik hasil belajar kognitif antara kelas VIII F dan VIII G juga menunjukkan hasil yang selaras dimana uji kenaikan rata-rata untuk kelas VIII F dan VIII G memberikan hasil bahwa terjadi perbedaan rata-rata kenaikan rata-rata antara kelas VIII F dan VIII G ($p < 0,01$). Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media evaluasi *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini ialah guru dapat menentukan media yang menarik dan memotivasi untuk digunakan dalam pembelajaran IPA, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Penggunaan media *Quizizz* ini sangatlah membantu siswa dalam pembelajaran secara daring dan cenderung menumbuhkembangkan motivasi belajar disaat pandemi dan selaras dengan kebijakan Kemendikbud tentang kebijakan pendidikan dalam pandemi COVID-19.

Kata Kunci: Motivasi belajar, *Quizizz*, sistem pernapasan

Abstract

This study aims to describe students learning motivation preferences and cognitive learning outcomes using Quizizz on the respiratory system material. The participants of this study were class VIII SMP Negeri 1 Pacitan, class VIII F (experimental class), and class VII G (control class). Data collection techniques using motivational questionnaires and giving pretest and posttest. The questionnaire instrument was designed according to the indicators of learning motivation and the tests (pretest and posttest) referred to indicators of cognitive learning outcomes. The statistical test of cognitive learning outcomes between classes VIII F and VIII G also showed consistent results where the average increase test for classes VIII F and VIII G gave the results that there was a difference in the average increase in average between classes VIII F and VIII G with the ($p < 0.01$). The conclusions of this study indicate that the Quizizz evaluation media affects learning motivation and student learning outcomes. This research implies that the teacher can determine interesting and motivating media to be used in science learning so that it can affect student learning outcomes for the better. The use of Quizizz media is very helpful for students in online learning and tends to develop learning motivation during a pandemic and is in line with the Ministry of Education and Culture's policy on education policy in the COVID-19 pandemic.

Keywords: Motivation to learn, *Quizizz*, the respiratory system

How to cite: Rahmayani, D., & Subekti, H. (2022). Efek aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa SMP pada materi sistem pernapasan manusia. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1). pp. 117-121.

PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah aktivitas yang dilangsungkan secara terencana oleh guru/ pendidik dan peserta didik agar tercipta proses menimba ilmu atau belajar mengajar (Rahman et al., 2020). IPA adalah ilmu yang bertautan dengan gejala alam disekitar, sehingga dalam IPA bukan hanya tentang konsep dan prinsip saja, tetapi berisi tentang proses penemuan atau eksperimen (Wibowo & Suhandi, 2013). Pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah saat ini masih belum memenuhi indikator yang standar kurikulum 2013, karena pembelajaran masih berpaut pada pendidik atau guru, akibatnya siswa cenderung pasif (Hidayat & Widjajanti, 2018). Metode pembelajaran tersebut dapat membuat peserta didik jenuh, karena pembelajaran bersifat monoton (Solikah, 2019). Pembelajaran yang berpusat pada guru, akan menimbulkan rasa bosan peserta didik, dan kemudian akan lebih memilih berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan penjelasan guru (Misnah, 2019). Pembelajaran yang efektif dapat terjadi jika interaksi secara aktif antara peserta didik dan pendidik, hal ini berhubungan dengan semangat belajar siswa. Motivasi belajar atau semangat belajar siswa merupakan hal mendasar untuk menuju keberhasilan dalam proses timba ilmu atau belajar mengajar (Emda, 2018).

Motivasi belajar ialah stimulus secara psikologis dalam diri seseorang untuk menimba ilmu atau belajar (Fauziah et al., 2017). Motivasi belajar dapat mengelaborasi kegiatan dan inisiatif, hal ini akan menumbuhkan sifat rajin dalam proses belajar (Fauziah et al., 2017). Peserta didik yang termotivasi akan paham tentang tujuan pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa akan lebih semangat atau termotivasi dan fokus dalam proses belajar (Fauziah et al., 2017). Sangat penting agar motivasi belajar dari peserta didik meningkat, hal ini perlu dilakukan agar peserta didik mampu mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mendapatkan hasil yang maksimal serta antusias. Motivasi belajar diketahui dari beberapa indikator, antara lain (a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, hal ini dapat diketahui dari kemampuan siswa dalam bertanya, memperhatikan penjelasan guru, tanggap terhadap pertanyaan yang dilontarkan, serta kemampuan mengingat materi pelajaran, (b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, hal ini dapat diketahui dari kemauan peserta didik untuk belajar, disiplin, tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, serta kesadaran akan pentingnya pengetahuan, (c) Adanya harapan dan cita – cita, hal ini dapat diketahui dari keinginan untuk berprestasi, kemauan melaporkan hasil belajar pada orang tua (Uno, 2014).

Motivasi belajar digolongkan berdasarkan sebabnya menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik yang berarti keinginan belajar yang muncul dari internal atau diri sendiri serta motivasi atau semangat ekstrinsik keinginan belajar yang muncul akibat perlakuan eksternal atau perlakuan dari luar, seperti peran guru, lingkungan belajar, media belajar, dan lain – lain (Emda, 2018). Pemanfaatan media dalam proses belajar adalah untuk mendorong perhatian siswa untuk fokus dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa juga akan merasa semangat dalam belajar karena siswa tidak hanya belajar secara audiotori atau mendengarkan penjelasan guru, tetapi ikut pula aktif

dalam pembelajaran, hal tersebut akan mempengaruhi psikologis peserta didik dan memacu semangat belajar siswa, maka dari itu peran media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendorong motivasi belajar peserta didik (Solikah, 2019).

Media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya adalah *Quizizz*. *Quizizz* ialah aplikasi pendidikan berbasis game. *Quizizz* menawarkan berbagai fitur salah satunya adalah fitur kuis dengan penampilan yang menarik, antara lain terdapat tema, meme, dan musik. (Rahman et al., 2020). *Quizizz* dapat membantu pendidik untuk memantau dan mengevaluasi pembelajaran, karena kuis dapat diberikan saat awal dan akhir pembelajaran. Lama pengerjaan kuis juga dapat diatur sendiri oleh pendidik atau guru, sehingga dapat melatih peserta didik untuk tepat dan cepat dalam menjawab pertanyaan (Solikah, 2019). Menurut (Solikah, 2019) fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru kurang optimal dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bermaksud mengeksplorasi efek aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik SMP dengan materi bahasan sistem pernapasan manusia yang mana belum ada penelitian terkait bahasan ini. Posisi penelitian ini mengisi kekosongan penelitian terkait efek aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik SMP pada materi bahasan sistem pernapasan manusia.

Pemberian kuis akan menuntun siswa menjadi lebih siap dalam menerima materi dan ujian secara mandiri. Pemberian kuis akan memacu peserta didik agar mendapatkan nilai lebih bagus (Solikah, 2019). Pemberian kuis secara daring akan memacu peserta didik untuk menyiapkan diri pada soal selanjutnya. Metode pembelajaran tersebut dapat membuat peserta didik jenuh, karena pembelajaran bersifat monoton (Solikah, 2019). Selain itu, pemberian kuis daring akan membantu guru dalam memudahkan sistem rekapitulasi penilaian agar lebih mudah dan lebih transparan. Guru juga dibantu dalam menentukan tindakan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong semangat belajar peserta didik (Rahman et al., 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan desain survey deskriptif semi - kualitatif, karena penelitian ini mendeskripsikan suatu fenomena atau data hasil penelitian secara sistematis dan apa adanya, namun data yang didapat berupa angka (Sekar et al., 2015). Pada penelitian mendeskripsikan data hasil rataan jumlah nilai yang didapat peserta dengan apa adanya (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilakukan awal bulan Februari semester kedua 2020/2021. Partisipan dalam studi ini adalah peserta didik SMP di kelas VIII F yang berperan sebagai kelas uji *Quizizz* serta VIII G yang berperan sebagai kelas konvensional di SMP Negeri 1 Pacitan sebanyak 64 orang. Penentuan partisipan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan partisipan dengan kriteria atau pandangan tertentu (Sugiyono, 2019). Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket atau kuisioner dan tes. Angket motivasi berisi tentang dengan indikator, yaitu (1) demografi partisipan; (2) hasrat dan keinginan berhasil; (3) dorongan dan kebutuhan dalam

belajar; dan (4) harapan dan cita-cita masa depan. Instrumen kuisioner bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi atau semangat belajar peserta didik selama pembelajaran. Instrumen soal kemudian divalidasi oleh tiga validator ahli dengan skala likert untuk menentukan tingkat kelayakan instrumen dan hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen dikategorikan baik dan memenuhi standar. Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui bahwa instrumen yang digunakan dan hasilnya valid. Uji ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS yang menunjukkan hasil bahwa tiap butir soal pada instrumen dan nilai hasilnya semuanya valid yang mana semua nilai signifikansinya kurang dari 0,05 ($p < 0,05$). Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen. Uji ini dilakukan dengan bantuan program lunak SPSS yang mendapatkan hasil nilai 0,914 yang menunjukkan bahwa instrumen reliabel atau konsisten. Hasil data kuisioner dianalisis menggunakan skala *Likert* bertujuan untuk mengukur dan mengindikasikan sikap dan sifat, pendapat atau gagasan, dan persepsi atau pandangan dari individu atau sekelompok individu tentang kejadian sosial.

Tes hasil belajar atau kognitif dijamin menggunakan tes. Data test ini diambil dari 2 siklus, sehingga setiap siklus diperoleh data *pretest* dan *posttest* mengenai sistem pernapasan manusia menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hasil belajar kognitif diolah untuk menemukan nilai *N-Gain*. Data juga dianalisis menggunakan program statistika *SPSS 20* untuk melihat ada tidaknya pengaruh perlakuan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Pacitan. Uji statistika digunakan untuk menguji keberadaan pengaruh media *Quizizz* pada *pretest* dan *posttest* masing-masing kelas, *posttest* antara kelas VIII F dan VIII G, serta menguji keberadaan pengaruh *Quizizz* pada kenaikan rata-rata antara kelas VIII F dan VIII G. Hasil analisis motivasi belajar siswa dari angket dan hasil belajar kognitif dibandingkan bagaimana keselarasannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Hasil Belajar

Pada penelitian ini, data yang didapat analisis dengan menggunakan bantuan software SPSS. Data pertama kali akan diuji dengan uji normalitas. Uji normalitas ini adalah uji untuk mengetahui distribusi dari data yang didapat. Uji ini dilakukan dengan bantuan software SPSS 20.00. Uji yang pertama dilakukan adalah uji normalitas dan homogenitas untuk menentukan distribusi data. Hasil uji normalitas dan homogenitas diketahui bahwa data berdistribusi normal dan persebarannya homogen. Tahap selanjutnya adalah uji-t. Uji-t dilakukan untuk menentukan dugaan yang benar. Uji-t dilakukan secara bertahap. Hasil uji-t *pretest* dan *posttest* kelas VIII F pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji-t *Pretest* dan *Posttest* Kelas VIII F

| Tes | Rata-rata | t | Sig. (2-tailed) |
|-----------------|-----------|--------|-----------------|
| <i>Pretest</i> | 67,34 | -11,98 | 0,000 |
| <i>Posttest</i> | 90,16 | | |

Berdasarkan hasil uji-t terhadap nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, didapat bahwa rata-rata nilai *posttest* > nilai *pretest*. Hal ini secara deskriptif dapat dikatakan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Pada nilai Sig. (2 tailed) yang mana nilai 0,000 < 0,05 dan nilai t hitung didapat -11,980 yang dibandingkan dengan nilai t tabel yakni 2,036. Sehingga dalam uji ini dapat diambil kesimpulan terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen

Uji-t selanjutnya dilakukan pada hasil belajar kognitif kelas VIII G. Hasil uji-t *pretest* dan *posttest* kelas VIII G pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji-t *Pretest* dan *Posttest* Kelas VIII G

| Tes | Rata-rata | t | Sig. (2-tailed) |
|-----------------|-----------|--------|-----------------|
| <i>Pretest</i> | 65,94 | -4,268 | 0,000 |
| <i>Posttest</i> | 76,41 | | |

Berdasarkan hasil uji-t terhadap nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, didapat bahwa rata-rata *posttest* > *pretest*. Hal ini menyatakan bahwa secara deskriptif terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Pada uji nilai Sig. (2 tailed) diperoleh bahwa 0,000 > 0,05 dan nilai t hitung dibandingkan dengan t tabel didapatkan -4,268 dan t tabel 2,036. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

Uji-t selanjutnya dilakukan pada hasil belajar *posttest* kelas VIII F dan VIII G untuk mencari tahu apakah terdapat perbedaan. Hasil uji-t *posttest* kelas VIII F dan VIII G pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji-t *Posttest* Kelas VIII F dan VIII G

| Indikator | <i>p equality</i> | <i>p</i> | t |
|---|-------------------|----------|-------|
| Hasil Setara (<i>Equal</i>)/ Data Homogen | 0,352 | 0,000 | 7,673 |

Berdasarkan hasil uji-t tersebut diketahui bahwa nilai Sig. tes Levin adalah 0,352 > 0,05 yang artinya adalah data bersifat homogen atau variasi kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen. Nilai Sig. (2 tailed) diperoleh nilai 0,001 < 0,05 dan nilai t hitung diperoleh 3,404 sedangkan t tabel 2,036. Sehingga kesimpulan uji ini adalah terdapat perbedaan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.

Uji-t selanjutnya dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kenaikan nilai rata-rata antara kelas VIII F dan VIII G. Hasil uji-t kenaikan rata-rata kelas VIII F dan VIII G pada Tabel 4:

Tabel 4 Uji-t Kenaikan Rata-Rata Kelas VIII F dan VIII G

| Kelas | Peningkatan rata-rata | t | Sig. |
|------------------|-----------------------|-------|-------|
| Kelas Eksperimen | 22,81 | 3,975 | 0,000 |
| Kelas Kontrol | 10,47 | | |

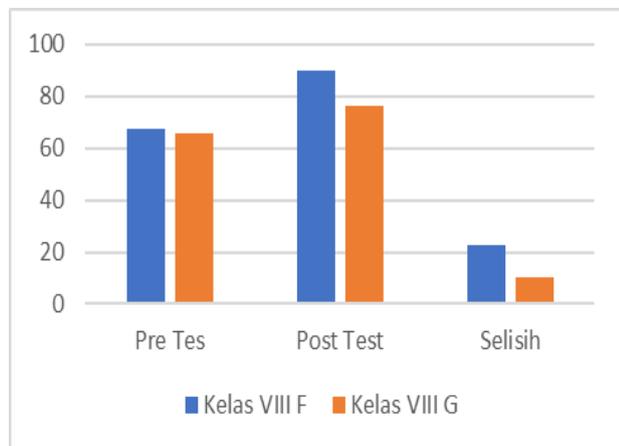
Berdasarkan data tersebut didapat bahwa rata-rata kenaikan belajar kelas eksperimen adalah 22,81 dan kelas kontrol 10,47, secara deskriptif dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan kenaikan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada nilai Sig. $0,00 < 0,05$ serta nilai t hitung 4,032 sedangkan t tabel 2,036 maka dapat disimpulkan dari uji ini yakni terdapat perbedaan kenaikan rata-rata nilai eksperimen dan kontrol.

Selain uji yang dilakukan pada *software SPSS 20.00* juga dilakukan uji *N-Gain* untuk menentukan nilai *N-Gain* dan kategorinya. Hasil uji *N-Gain* kelas VIII F dan VIII G pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji *N-Gain* Kelas VIII F dan VIII G

| Kelas | Nilai N-Gain |
|--------------|--------------|
| Kelas VIII F | 0,7 (sedang) |
| Kelas VIII G | 0,2 (rendah) |

Berdasarkan uji *N-Gain* tersebut, didapat hasil bahwa nilai *N-Gain* kelas VIII F mendapat nilai 0,7 dengan kategori sedang sedangkan kelas VIII G mendapat nilai 0,2 berkategori rendah. Perbandingan tersebut mengindikasikan bahwa media evaluasi *Quizizz* memberikan pengaruh. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat dalam diagram pada Gambar 1.



Gambar 1 Diagram peningkatan hasil belajar kognitif kelas VIII F dan VIII G

Hasil Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMPN 1 Pacitan dengan partisipan peserta didik kelas VIII F dan VIII G. Hasil motivasi diperoleh menggunakan instrumen penelitian dan dibagikan menggunakan *google form*. Hasil perbandingan motivasi siswa pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Motivasi Belajar Kelas VIII F dan VIII G

| Indikator | Kelas VIII F | Skala Likert | Kelas VIII G | Skala Likert |
|---|--------------|---------------|--------------|---------------|
| Adanya hasrat dan keinginan berhasil | 70,74% | 2,82 (Tinggi) | 56,82% | 2,35 (Rendah) |
| Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 71,09% | 2,83 (Tinggi) | 58,04% | 2,32 (Rendah) |
| Adanya harapan dan cita-cita masa depan | 70,94% | 2,82 (Tinggi) | 58,91% | 2,27 (Rendah) |

Berdasarkan Tabel 6 tersebut didapat bahwa untuk indikator pertama yakni adanya hasrat dan keinginan berhasil untuk kelas VIII F yang menggunakan metode *Quizizz* memiliki nilai indikator 70,74% yang merupakan kategori motivasi tinggi. Sedangkan untuk kelas VIII G yang menggunakan metode konvensional memiliki persentase 56,82% dengan kategori rendah. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa metode evaluasi *Quizizz* memiliki pengaruh pada motivasi belajar. Hasrat dan keinginan belajar muncul dari fitur *Quizizz* yang menarik seperti adanya jurus saat menjawab benar dan apabila salah akan mendapatkan hukuman sehingga hasrat dan keinginan berhasil akan meningkat. Berbeda dengan metode konvensional yang belum memiliki fitur yang dapat meningkatkan hasrat dan keinginan berhasil. Indikator kedua adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar kelas VIII F memiliki persentase 71,09% dengan kategori tinggi, sementara untuk kelas VIII G memiliki persentase 58,04% dengan kategori rendah. Indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar untuk kelas VIII F memiliki persentase yang tinggi dikarenakan media evaluasi *Quizizz* memiliki kelebihan dapat melihat 3 peringkat tertinggi dan peringkatnya sendiri sehingga akan menimbulkan dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Metode konvensional tidak dapat menampilkan peringkat saat berjalannya evaluasi sehingga kurang dapat menumbuhkan dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan untuk kelas VIII F memiliki persentase 70,94% dengan kategori tinggi sedangkan untuk kelas VIII G memiliki persentase 58,91% dengan kategori rendah. Adanya harapan dan cita-cita pada kelas yang menggunakan metode evaluasi *Quizizz* lebih tinggi dibanding dengan metode konvensional, hal ini disebabkan karena media evaluasi *Quizizz* memiliki fitur kemampuan untuk menumbuhkan harapan dan cita-cita seperti apabila naik peringkat akan mendapatkan reward kemampuan memperpanjang waktu menjawab. Sedangkan untuk metode konvensional fitur tersebut tidak ada sehingga membuat metode konvensional memiliki persentase yang rendah.

Hasil belajar kognitif juga menunjukkan hasil selaras dengan hasil motivasi belajar. Kelas VIII F yang menggunakan media evaluasi *Quizizz* memiliki kenaikan rata-rata *pretest* dan *posttest* yang tinggi dibandingkan dengan kenaikan rata-rata kelas VIII G yang menggunakan media konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media *Quizizz* memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang memengaruhi nilai peserta didik. Uji statistik menunjukkan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil selaras ini menguatkan gagasan bahwa media *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data hasil analisis dan pembahasan yang sudah terpapar dapat disimpulkan bahwa media *Quizizz* memengaruhi motivasi belajar siswa kelas VIII F di SMP

Negeri 1 Pacitan ditinjau dari hasil belajar kognitif dan ketercapaian 3 indikator motivasi belajar siswa.

Saran

Diharapkan para guru IPA SMPN 1 Pacitan untuk menerapkan metode evaluasi daring modern agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi para pembaca agar dapat meneliti lebih dalam mengenai pengaruh media evaluasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209–216. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Ekantini, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19: Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5(2), 187–193. <http://ejournal.uin-ska.ac.id/tarbiyah/index.php/JPM/article/view/3511>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., Azhar, S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Tangerang, U. M. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JBSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 47–53. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26555/jpsd>
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa Dalam Mengerjakan Soal Open Ended Dengan Pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167>
- Huriyanti, L., & Rosiyanti, H. (2017). Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw. *FIBONACCI Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 3(1), 65–76. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/1730>
- Jamieson, S. (2016). Analyse qualitative data. *Education for Primary Care*, 27(5), 398–402. <https://doi.org/10.1080/14739879.2016.1217430>
- Misnah, M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 42–55. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10520>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Sekar, D. K. S., Pudjawan, K., & Margunayasa, I. G. (2015). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Pemaron Kecamatan Buleleng. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 3(1), 11–21. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v3i1.5823>
- Solikah, H. (2019). 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 Unesa: Jurnal Online Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa Dan Seni UNESA*, 7(8), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Suciningsih. (2020). *Quizizz* Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. [Tesis, IAIN Purwokerto]. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/9026/>
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8074>
- Uno, H. B. (2014). Teori Motivasi & Pengukurannya. Jakarta: *Bumi Aksara*
- Uno, H. B. (2017). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: *Bumi Aksara*.
- Wibowo, F. C., & Suhandi, A. (2013). Penerapan Model Science Creative Learning (SCL) Fisika Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1), 67–75. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i1.2512>
- Widoyoko, E. P. (2012). Teknik penyusunan instrumen penelitian. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Widoyoko, E. P., Kustilah, S., & Pamilih, S. E. (2020). Evaluasi Program Pembelajaran Kewirausahaan SMA Negeri 1 Prembun Kabupaten Kebumen. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 7(2), 121–130. <https://doi.org/10.36706/jp.v7i2.11965>
- Wulandari, S. S., ZA, P., & Supardi, I. (2020). Profil pembelajaran terpadu pada mata pelajaran IPA di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(1), 27–35. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17949>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(2), 153–160. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>