

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA STKIP PGRI JOMBANG

Lusianah¹, Roy Wahyuningsih²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Jombang

Corresponding Autor: lusianah443@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar mahasiswa STKIP PGRI Jombang, berdasarkan hasil penelitian pada saat pembelajaran terdapat adanya interaksi antara dosen dan mahasiswa, ada alat untuk menyampaikan materi. Alat itu berupa bahan ajar ataupun media pembelajaran agar mahasiswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi dalam penggunaan media pembelajaran terdapat beberapa kendala seperti halnya pada mahasiswa terkadang menginginkan pembelajaran yang kreatif dan tidak membosankan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *ex post facto* yaitu penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi dan melihat faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proportional random sampling*. Teknik pengambilan data menggunakan angket atau kuisioner dan dokumentasi. Pengujian hipotesis dilakukan dengan regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil analisis data yang sudah didapatkan oleh peneliti, membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar sebesar nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,754. dari output tersebut diperoleh determinasi (R Square) sebesar 0,568. yang berarti bahwa pengaruh variabel bebas atau independen (penggunaan media pembelajaran *Quizizz*) terhadap variabel terikat atau dependent (motivasi belajar mahasiswa) adalah sebesar 56,8% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Pembelajaran Media *Quizizz*, Motivasi belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of the use of Quizizz learning media on the learning motivation of STKIP PGRI Jombang students, based on the results of the study during learning there is interaction between lecturers and students, there are tools to deliver material. The tool is in the form of teaching materials or learning media so that students are motivated to participate in learning. However, in the use of learning media, there are several obstacles as is the case for students sometimes wanting creative and not boring learning. The research method used in this study is a quantitative approach. The type of research used is a type of research *ex post facto*, namely research that is carried out after an event occurs and looks at the factors that can cause the event. Sampling in this research uses *proportional random sampling* techniques. Data collection techniques use questionnaires and documentation. Hypothesis testing is carried out by simple linear regression. Based on the results of data analysis that has been obtained by researchers, it proves that the use of *Quizizz* learning media has a positive and significant effect on learning motivation by the correlation or relationship value (R) which is 0.754. From the output obtained a determination (R Square) of 0.568. which means that the influence of free or independent variables (the use of *Quizizz* learning media) on bound or dependent variables (student learning motivation) was 56.8% and the remaining was influenced by other variables that were not present in this study.

Keywords: Quizizz Media Learning, Motivation to learn

PENDAHULUAN

Di Indonesia arti pendidikan tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwa, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kualitas mutu pendidikan di Indonesia juga harus ditingkatkan dengan cara melakukan pembaharuan dalam pendidikan yang harus terus dilakukan dan hendaknya dilakukan secara terencana, terarah dan berkesinambungan. Pendidikan di Indonesia hendaknya lebih mengarah pada model pembelajaran yang mampu membuat peserta didik memperoleh suatu prestasi yang nantinya dapat membantu mencapai tujuan

pembelajaran. Perkembangan teknologi dan informasi yang saat ini harus dapat dimanfaatkan, salah satunya dalam inovasi belajar. Sudah menjadi tuntutan pendidik jika harus dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif, Saputra, (2018).

Dalam kenyataan saat ini model pembelajaran sering diabaikan oleh pendidik, banyak pendidik yang masih menggunakan metode ceramah. Peserta didik hanya sebatas mendengar penjelasan dari guru tanpa ada interaksi yang menarik maupun media pembelajaran yang digunakan sangat minim. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut, baik dalam karakteristik maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembangan ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik, Rahardian (2018).

Supaya pembelajaran berjalan dengan baik diperlukan penerapan media pembelajaran yang baik juga dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Daryanto (2013) dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media akan sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat memengaruhi motivasi belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media harus memerhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan media pembelajaran *Quizizz* diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam segi inovasi belajar. Ketika diterapkan juga diharapkan mampu merubah pembelajaran Ekonomi menjadi lebih menarik bagi peserta didik dan diharapkan membantu mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran *Quizizz* dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran media berbasis permainan dan teknologi, Sholihah (2019). *Quizizz* merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. *Quizizz* menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. *Quizizz* dapat diakses dan digunakan oleh guru ataupun siswa melalui gawai, laptop, ataupun komputer. *Quizizz* dapat digunakan guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktifitas peserta didik. Guru dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik sehingga dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat, namun cepat. Menurut informasi yang dihimpun dari laman resmi *Quizizz* (www.Quizizz.com), telah 10 juta siswa menggunakan *Quizizz*, 1 dari 2 sekolah di Amerika Serikat menggunakan metode quiz, dan 500 juta pertanyaan terjawab setiap bulan, Sari (2020).

Berdasarkan hasil observasi penulis yang dilaksanakan di STKIP PGRI Jombang, pada saat pembelajaran terdapat adanya interaksi antara dosen dan mahasiswa, ada alat untuk menyampaikan materi. Alat itu berupa bahan ajar ataupun media pembelajaran agar mahasiswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi dalam penggunaan media pembelajaran terdapat beberapa kendala seperti halnya pada mahasiswa terkadang

menginginkan pembelajaran yang kreatif dan tidak membosankan. Penggunaan media yang disampaikan saat pembelajaran hanya itu-itu saja sehingga mahasiswa merasa bosan terhadap apa yang sedang ia pelajarnya. Sedangkan seorang pendidik atau dosen tidak sembarang memakai media pembelajaran karena media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi apa yang akan diajarkan oleh dosen dan harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran yang akan digunakan harus sesuai dengan tingkat pendidikan, oleh karena itu pendidik harus bisa memilah milih mana media yang memang harus di pakai dan mana media yang bisa meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar mahasiswa STKIP PGRI Jombang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode positivistic karena berlandaskan pada filsafat positivism. Metode ini sebagai metode ilmiah atau *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit atau empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis, sugiyono (2012).

Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data berbentuk angka dan analisis berdasarkan analisis statistik guna menunjukkan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar mahasiswa. Adapun dalam penelitian ini, untuk pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu, Sugiyono (2012). Metode pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi dan angket.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti merupakan dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Regresi sederhana merupakan hubungan secara linier antara satu variabel bebas dengan variabel terikat. Teknik analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas yaitu penggunaan media pembelajaran *Quizizz* (X) terhadap variabel terikat yaitu motivasi belajar (Y) di STKIP PGRI Jombang.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penyebaran angket uji coba mengenai penggunaa media pembelajaran *Quizizz* kepada 35 mahasiswa STKIP PGRI Jombang, dapat diketahui dari rata-rata skor setiap indikator variabel penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat diketahui bahwa indikator nomor 1 yaitu pengetahuan memiliki skor sebesar 3,96 yang memiliki kriteria baik. Berdasarkan analisis diatas didapat bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* sudah baik dan tentu akan menambah pemahaman mahasiswa agar tidak salah dalam penggunaan media sebagai perantara pembelajaran.

Selanjutnya indikator nomor 2 dari variabel penggunaan media pembelajaran yaitu pemanfaatan dengan skor rata-rata 3,91 yang memiliki kriteria baik. Berdasarkan analisis diatas dapat dilihat bahwa pemanfaatan yang dimiliki oleh mahasiswa sangat baik dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz*.

Selanjutnya yaitu indikator nomor 3 dari variabel penggunaan media pembelajaran merupakan keefektifan dengan skor rata-rata 3,94 yang memiliki kriteria baik. Berdasarkan analisis tersebut dapat dilihat bahwa keefektifan penggunaan media

pembelajaran *Quizizz* menentukan pembelajaran yang baik melalui media *Quizizz*. keefektifan mahasiswa sangat mempengaruhi motivasi belajar

Berdasarkan hasil uji coba angket variabel motivasi belajar dapat diketahui dari beberapa indikator motivasi belajar. Indikator nomor 1 yaitu keinginan untuk belajar memiliki skor 3,91 yang memiliki kriteria baik. Berdasarkan analisis di atas didapat bahwa motivasi belajar sudah baik dan dapat memunculkan keinginan mahasiswa untuk belajar.

Selanjutnya indikator nomor 2 yaitu perasaan senang mendapatkan rata-rata skor 3,76 yang memiliki kriteria baik. Berdasarkan analisis di atas dapat dikatakan bahwasannya perasaan senang dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa.

Selanjutnya indikator nomor 3 yaitu perhatian, mendapatkan rata-rata skor 3,69 yang memiliki kriteria baik. Berdasarkan analisis di atas dapat dikatakan bahwasannya perhatian atau mendapatkan perhatian dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar.

Penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* (X) sebagai variabel bebas atau independen terhadap motivasi belajar mahasiswa (Y) sebagai variabel terikat atau dependen. Hasil penelitian menggunakan SPSS versi 16 *for windows*, yang menjelaskan bahwa besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,754. dari output tersebut diperoleh determinasi (R Square) sebesar 0,568. yang berarti bahwa pengaruh variabel bebas atau independen (penggunaan media pembelajaran *Quizizz*) terhadap variabel terikat atau dependent (motivasi belajar mahasiswa) merupakan sebesar 56,8% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Pada tabel anova digunakan untuk memperkuat interpretasi bahwa hubungan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dengan motivasi belajar merupakan berpengaruh signifikan. Dari output tersebut dapat diketahui bahwa nilai F hitung = 114.432 dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$, maka model regresi dipakai untuk memprediksi variabel motivasi belajar atau dengan kata lain ada pengaruh antara variabel penggunaan media pembelajaran *Quizizz* (X) terhadap motivasi belajar mahasiswa (Y).

Analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* (X) terhadap motivasi belajar mahasiswa (Y). data dapat diketahui nilai konstan (a) sebesar 9.696 sedangkan nilai penggunaan media pembelajaran *Quizizz* sebesar 0,755, dapat dijelaskan bahwa Konstanta sebesar 9.696 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel penggunaan media pembelajaran *Quizizz* merupakan 9.696. Koefisien regresi X sebesar 0,755 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai kompensasi maka nilai variabel penggunaan media pembelajaran *Quizizz* bertambah sebesar 0,755 koefisien regresi tersebut bernilai positif. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh Variabel X terhadap Y merupakan positif.

Penelitian ini menggunakan Uji T digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas atau independent secara parsial (individu) terhadap variabel terikat atau dependent, Hasil pengujian statistik dengan menggunakan SPSS pada variabel penggunaan media pembelajaran *Quizizz* (X) bernilai 0,000 yang artinya bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* (X) secara parsial berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa (Y) karena nilai $sig < 0,05$.

Pada penelitian ini menggunakan 98 responden, untuk memberikan informasi kepada peneliti mengenai variabel penggunaan media pembelajaran *Quizizz* (X), dan motivasi belajar (Y). berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan untuk menjawab permasalahan “

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Jombang.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa penggunaan media *Quizizz* mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa di STKIP PGRI Jombang. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sanjaya, (2011) yang menyatakan bahwa media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* memberikan kontribusi yang penting dan positif pada proses pembelajaran terhadap motivasi belajar.

Wina, (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, membuat mahasiswa lebih terangsang untuk belajar dibanding mahasiswa yang menggunakan media *Microsoft Power Point* pada umumnya.

Alternatif pilihan terbaik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia di aplikasi mobile seperti Android dan App Store dan dapat digunakan sebagai website melalui browser di komputer. *Quizizz* efektif dalam meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar merupakan pengertian dari *Quizizz* menurut Pangestu, (2019). Aplikasi berbasis web banyak dikembangkan saat ini seperti Kahoot, *Quizizz*, Ruang Guru, Zenius dan masih banyak lagi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu aplikasi web yaitu *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dipergunakan ketika pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibentuk memiliki hingga 4 atau lebih pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan bisa ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan Peserta didik lebih tertarik, lebih fokus dan serius dalam mengimplementasikannya, Sodiq (2021)

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sodiq (2021), Puspitasari (2018), Habibillah (2021), Utomo (2020), Riyanto (2021) menyatakan bahwa sebagian besar penggunaan aplikasi berbasis *Quizizz* sebagai media pembelajaran sangatlah positif. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan semua kriteria pemilihan media sebagai media pembelajaran sudah terpenuhi. pendidik juga menganggap penggunaan *Quizizz* sangat simple, praktis, dan mudah digunakan. Peserta didik maupun mahasiswa memberikan respon yang positif dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

Adapun dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran *Quizizz* diukur dengan menggunakan indikator pengetahuan, pemanfaatan dan keefektifan. Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui dari ketiga indikator yang memiliki rata-rata skor tertinggi yaitu indikator pengetahuan. Hal ini dapat menunjukkan bahwa pengetahuan yang dimiliki mengenai media pembelajaran *Quizizz* sesuai dengan harapan.

Sedangkan, indikator yang mempunyai rata-rata skor terendah merupakan indikator pemanfaatan mengenai penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih kurang dalam memanfaatkan dengan baik penggunaan media tersebut.

Adapun dalam penelitian ini, motivasi belajar mahasiswa diukur dengan menggunakan indikator keinginan untuk belajar, perasaan senang, dan perhatian. Berdasarkan hasil jawaban responden, diketahui bahwa skor rata-rata tertinggi yaitu pada indikator keinginan untuk belajar. Hal ini dapat diketahui bahwa keinginan untuk belajar dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada mahasiswa itu sendiri.

Sedangkan indikator dalam penelitian ini yang mempunyai rata-rata terendah yaitu perhatian, hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa tidak suka mencari

perhatian baik itu pada dosen, teman bahkan orang tua, karena bentuk perhatian itu kadang membuat mahasiswa merasa adanya dorongan paksa untuk belajar yang bukan dari kemauannya sendiri.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar di STKIP PGRI Jombang. Hal ini menunjukkan bahwa semakin canggih media pembelajaran *Quizizz* yang digunakan maka semakin tinggi pula adanya keinginan untuk belajar pada mahasiswa. Oleh karena itu, dengan adanya penggunaan media pembelajaran *Quizizz* secara baik maka, akan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa STKIP PGRI Jombang.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar mahasiswa memiliki dampak positif terhadap pendidik, proses belajar pembelajaran, maupun kepada mahasiswa. Dengan adanya media pembelajaran *Quizizz* dapat menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menambah pengetahuan, keefektifan dan pemanfaatan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam proses belajar dikelas. Canggihnya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, adanya keinginan untuk belajar, perasaan senang dan perhatian akan timbul ketika mahasiswa mulai merasakan adanya motivasi belajar dalam diri mahasiswa. Dibuktikan dengan perbedaan dan peningkatan motivasi belajar mahasiswa secara signifikan jika dibandingkan dengan tanpa media. Berarti penggunaan media pembelajaran *Quizizz* sangat baik jika diterapkan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa STKIP PGRI Jombang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahasa, P., Bahasa, F., & Surabaya, U. N. (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* Halimatus Solikah *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*, Halaman 1 — 8. 1–8.
- Astuti, D., Studi, P., Ekonomi, P., Pendidikan, J., & Pengetahuan, I. (2022). *Pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di sma negeri 10 palembang*.
- Andriyani, Y. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang*. *Skripsi*, 119.
- Politik, J., Kewarganegaraan, D. A. N., Sosial, F. I., & Semarang, U. N. (2018). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS VII DI SMP N 1 SALATIGA*.
- Puspitasari, P., Sari, P., Putri, J., & Wuryani, W. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 1, 227–232.
- Islam, U., Sayyid, N., & Rahmatullah, A. (2021). *PENGARUH E-LEARNING DAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SAYYID ALI RAHMATULLAH*

- TULUNGAGUNG. 13(2), 739–756.
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1106>
- Vi, K., Negeri, S. D., & Kota, B. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA*.
- Ap, N., Said, A. A., & Latief, N. (2022). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V*. 375–382.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (n.d.). *Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web " Quizizz " sebagai media pembelajaran di sekolah dasar*. 449.
- Puspitasari, P., Sari, P., Putri, J., & Wuryani, W. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 1, 227–232.
- Hardinsyah, B. D. (1994). *Penilaian dan Perencanaan Konsumsi Pangan. Jurusan Gizi Masyarakat Dan Sumberdaya Keluarga*.