

Pengaruh game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn SMA

Salsa Billa, Azwar Ananda, Al Rafni, Junaidi Indrawadi

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
FIS Universitas Negeri Padang

Co-Author: **Azwar Ananda**

E-mail: ananda.azwar4127@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Populasi dalam Penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPA SMA N 1 Padang TA 2021/2022 dan sampel yang terpilih adalah kelas XI.IPA.8 dan XI.IPA.9. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dengan bantuan SPSS 22.0 for a window Teknik analisis data yang digunakan yaitu Uji non-parametrik berdasarkan uji Mann Whitneyy hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Quizizz dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil data nilai asymp. Sig (2-tailed) $0,000 < 0.05$ yang mana artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: media pembelajaran, game edukasi, Quizizz

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Quizizz educational game on student learning outcomes in Civics subjects. This research was conducted using quantitative methods with a quasi-experimental type of research. The population in this study were all class XI IPA SMA N 1 Padang TA 2021/2022 and the selected samples were class XI.IPA.8 and XI.IPA.9. The data collection technique used was a test with the help of SPSS 22.0 for a window. The data analysis technique used was the nonparametric test based on the Mann Whitneyy test. The results showed that there was a significant effect between Quizizz and student learning outcomes. This is indicated by the results of the data value asymp.Sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$, which means H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: learning media, educational games, Quizizz



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2023 by author.

PENDAHULUAN

Para guru di Indonesia memiliki tantangan besar dalam era revolusi industri 4.0 tantangan tersebut berupa mampukah para guru menerapkan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajarannya, sehingga para peserta didik menjadi kompeten dan mampu mengikuti arus perkembangan zaman. Kualitas pembelajaran

dalam dunia pendidikan akan meningkat jika pengimplementasian teknologi informasi ada didalamnya. Pada era 4.0 yang berbasis digital dalam pembelajaran yang memiliki tantangan tersendiri oleh pendidik dan seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan dkk, 2019).

Proses belajar yang optimal merupakan indikator untuk mewujudkan hasil belajar yang optimal (Daryanto, 2011: 3). agar dapat mendorong kreativitas peserta didik secara keseluruhan dan membuat peserta didik aktif sehingga dapat mencapai tujuan pelajaran secara efektif dengan suasana belajar yang mengasyikan maka proses belajar harus diperhatikan (Suyono. 2014: 207). Salah satu media inovatif dan alternatif yang dapat digunakan sebagai latihan yaitu permainan. Era revolusi industri 4.0 ini salah satu media yang tersedia dan dapat diakses dalam mendukung pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik adalah game edukasi berbasis kuis seperti Quizizz. Menurut Solikah (2020) Quizizz sebagai media dalam pembelajaran berbentuk platform berbasis kuis dalam permainan serta memiliki jutaan kuis dalam berbagai bidang yang dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dan Quizizz menjadikan siswa terlibat aktif. Quizizz dapat diakses menggunakan smartphone, komputer dan laptop yang telah terhubung ke jaringan internet. Sebagai pemberian latihan diawal dan diakhir pembelajaran guru dapat memberikan latihan soal, serta memantau hasil aktifitas peserta didik.

Quizizz adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis *game* dengan model yang menarik dan inovatif. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka sehingga mereka tidak merasa jenuh dalam pelajaran. Quizizz dapat memberikan semangat kepada siswa untuk saling bersaing dan memotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan mereka dalam belajar dan hasil belajar yang memuaskan (Mulatsih, 2020). Quizizz menjadi aplikasi game edukasi yang mendapatkan penilaian dan peringkat paling atas dari Kahoot, Quizlet dan Educandy Play berdasarkan data di App Store ditanggal 9 Mei 2022, selengkapnya peneliti tampilkan didalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Data Aplikasi Pendidikan berbasis game di App Store

No	Nama Aplikasi	Kategori	Penilaian	Peringkat
1	Quizizz	Pendidikan	4,8	6
2	Kahoot	Pendidikan	4,7	15

3	Quizlet	Pendidikan	4,8	122
4	Educandy Play	Pendidikan	4,0	-

Sumber: App Store 9 Mei 2022

(Susanto, 2013) menyatakan bahwa kecerdasan, minat, motivasi belajar, sikap, ketekunan, kebiasaan belajar, kesehatan serta kondisi fisik merupakan faktor internal atau dalam diri siswa. Faktor eksternal atau faktor luar juga mempengaruhi hasil belajar siswa seperti media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik karena Tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dapat diukur dalam hasil belajar yang didapatkan dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu yang dinyatakan dalam skor yang mempengaruhi faktor internal dan faktor eksternal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran PPKn kelas XI IPA di SMA N 1 Padang menunjukkan hasil belajar siswa yang tergolong rendah dapat dilihat dari nilai ulangan harian ke 3 pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 Berdasarkan ulangan harian tersebut siswa yang mencapai KKM di kelas XI IPA berjumlah 105 dari 272 jumlah siswa secara keseluruhan yang memiliki persentase siswa tidak lulus adalah 39% data ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep pembelajaran kurang tepat sehingga perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran. Menurut hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan dengan guru PPKn SMA 1 Padang, untuk saat ini guru tidak pernah menggunakan platform media digita berbasis game saat pembelajaran dikelas.

Beberapa penelitian terdahulu menjadi acuan bagi penulis karena dianggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Pertama, Vera Nur Aini (2021) Pengaruh Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII Di MTSN 1 Kota Surabaya. Ditemukan hasil bahwa salah satu langkah yang dapat diambil dalam rangka meningkatkan nilai hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan Quizziz sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dalam aplikasi tersebut terdapat suatu game yang menarik, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi serta akan lebih nyaman saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya penelitian Halimatu Solikah (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. Ditemukan hasil bahwa hasil uji t-test tentang motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan, motivasi dan hasil belajar siswa seimbang atau sama. Setelah diberikan perlakuan, mendapatkan hasil uji t-test dengan nilai thitung sebesar 3,461 untuk motivasi belajar dan 4,04 untuk hasil belajar. Berdasarkan nilai thitung yang dibandingkan dengan nilai ttabel dengan db=50 pada

taraf signifikansi 5% maka dihasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. Dengan demikian, H_0 pada penelitian ini diterima.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Padang. Peneliti menggunakan tes untuk mengumpulkan data kepada siswa kelas XI IPA 8 sebagai kelas kontrol dan XI IPA 9 sebagai kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Data hasil pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen

Data	Pretest		Posttest	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	eksperimen
Nilai Tertinggi	69	83	90	100
Nilai Terendah	28	31	59	66
Rata-Rata	69	55.62	77.94	95.81
Median	48	55	79	93
Modus	41	48	79	100
Standar Deviasi	9.582	12.257	7.326	6.818

Berdasarkan data tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu dengan nilai tertinggi 69 dan terendah 28 sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu dengan nilai *pretest* tertinggi 83 dan terendah 31 Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 69 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu Dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 66 berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol.

Data hasil belajar berdasarkan kemampuan kognitif siswa

Kemampuan kognitif siswa berdasarkan instrumen hasil belajar pada pembelajaran PPKn, untuk setiap jenjang nya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data hasil belajar berdasarkan kemampuan kognitif siswa

Jenjang	Pretest (%)	Posttest (%)

kognitif	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
C1	45,83	51,39	78,47	91,67
C2	45,83	49,65	76,39	92,01
C3	50,78	69,14	29,69	88,67
C4	53,13	37,50	78,13	90,63
C5	40,63	56,25	71,88	90,61

Tabel diatas menunjukkan data hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen pada saat *pretest* dan *posttest* untuk setiap jenjang kognitif mengalami peningkatan. Jika dilihat dari hasil belajar pada saat *posttest* dimana siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sudah mendapatkan pembelajaran PPKn dengan materi Sistem Peradilan Indonesia. Jenjang kognitif Pengetahuan (C1) memperoleh nilai *posttest* tertinggi pada kelas kontrol sedangkan pada *posttest* eksperimen jenjang kognitif analisis (C4) adalah nilai tertinggi. Dapat disimpulkan, kedua kelas ini berada pada level MOTS atau *Middle Order Thinking Skill* (Awaliyah.2018).

Hasil analisis data tes

Uji prasyarat analisis data tes

Uji prasyarat analisis statistik dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun hasil ujian prasyarat analisis yang dilakukan sebagai berikut:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen terdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas kedua data digunakan rumus Kolmogorov-Smirnov berbantuan software SPSS 24 dengan taraf signifikansi (α) = 0,05. Kesimpulan diambil berdasarkan kriteria pengujian normalitas, yaitu jika taraf signifikansi SPSS > 0,05 maka data terdistribusi normal dan jika taraf signifikansi SPSS < 0,05 maka distribusi data tidak normal. Hasil pengujian data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil pengujian data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

Jenis tes	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Keterangan
		Statistik	Df	Sig.	
Prettest	Kontrol	0,169	32	0,021	Tidak normal
	Eksperimen	0,145	32	0,084	normal
Posttest	Kontrol	0,177	32	0,012	Tidak normal
	Eksperimen	0,270	32	0,000	Tidak normal

Berdasarkan data tabel 4.1 Menampilkan nilai signifikan data *pretest* kontrol sebesar 0,021 dan kelas eksperimen sebesar 0,084.

Data ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi SPSS dari pretest kelas kontrol lebih kecil dari taraf signifikan dan kelas eksperimen lebih besar dari taraf signifikan (α)=0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest kelas kontrol berdistribusi tidak normal dan data pretest kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi data posttest kelas kontrol sebesar 0,012 dan kelas eksperimen sebesar 0,000. Data ini menunjukkan bahwa posttest kelas kontrol dan posttest kelas eksperimen tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas kedua data digunakan Uji Levene Statistic dengan SPSS 24. Hasil uji homogenitas data pretest dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Significance
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.960	1	62	.331
	Based on Median	1.308	1	62	.257
	Based on Median and with adjusted df	1.308	1	60.777	.257
	Based on trimmed mean	1.444	1	62	.234

Berdasarkan data tabel diatas Menunjukkan bahwa signifikansi based on mean sebesar .331 atau 0,331. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen lebih besar dari taraf signifikansi (α =0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa pretest serta posttest pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Hasil uji prasyarat analisis statistik memperlihatkan bahwa data pretest kelas kontrol tidak normal dan kelas eksperimen berdistribusi normal, serta pada data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi tidak normal. Kemudian kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang homogen pada saat pretest dan posttest. Oleh karena itu, pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis statistik non parametrik, yaitu uji Mann Whitney. Penujian dilakukan melalui software SPSS 22. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara peserta didik yang diberi

perlakuan menggunakan Quizizz. Hasil uji Mann-Whitneey dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Test Statistics^a

	Hasil belajar siswa
Mann-Whitney U	39.500
Wilcoxon W	567.500
Z	-6.402
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Dari perhitungan uji hipotesis didapat nilai asymp.Sig (2-tailed) $0,000 < 0.05$ yang mana artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Beberapa riset juga mengatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Bekti Susanti, 2020) yang mengatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ju et al., 2018) menyimpulkan bahwa menggunakan Quizizz membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn diukur menggunakan tes objektif pilihan ganda, yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Tes objektif pilihan ganda diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data diperoleh dari pretest, kuis, pekerjaan rumah dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembahasan terhadap data hasil penelitian berikut diuraikan berdasarkan aspek hasil belajar siswa, yaitu aspek pengetahuan.

Penggunaan Quizizz dalam penelitian ini digunakan sebanyak empat kali yaitu digunakan untuk pretest, kuis, pekerjaan rumah, dan posttest. Quizizz digunakan saat pretest bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi pembelajaran PPKn. Pada pertemuan kedua Quizizz digunakan untuk kuis, setelah peneliti memberikan pembelajaran materi. Pada pertemuan ketiga, Quizizz digunakan peneliti untuk memberikan pekerjaan rumah kepada siswa dan penggunaan Quizizz pada pertemuan keempat yaitu digunakan untuk posttest. Setelah kelas eksperimen diberikan pengajaran dan perlakuan beberapa topik menggunakan Quizizz sebagai media penilaian untuk setiap pertemuannya.

Dalam penelitian ini, Quizizz digunakan secara *live* saat pembelajaran di kelas sebanyak tiga kali yaitu saat pretest, kuis dan posttest, sedangkan untuk pekerjaan rumah atau *home work* sekali. Penggunaan Quizizz sangatlah mudah, peneliti hanya perlu memberika kode akses agar siswa dapat bergabung untuk mengerjakan soal. Siswa hanya perlu membuka *link* www.quizizz.com pada perangkat mereka yang telah terkoneksi dengan internet. Mereka hanya perlu memilih fitur join lalu memasukkan kode akses, selanjutnya mereka akan mengerjakan soal-soal yang telah diberikan. Untuk jawaban yang mereka berikan, akan ada koreksian langsung apakah jawaban mereka benar atau salah Pada akhir pengerjaan, mereka akan mengetahui skor yang mereka dapatkan, persentasu keberhasilan pengerjaan soal, serta peringkat mereka dalam sesi tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian nilai rata-rata pretest kelas eksperimen yaitu 55,62 sedangkan rata-rata pretest kelas kontrol yaitu 69. Setelah melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dilakukanlah proses pembelajaran, pada kelas eskperimen dipertemuan kedua setelah proses pembelajaran berlangsung peneliti menginformasikan bahwanya ada kuis yang dilakukan untuk pekerjaan rumah. Diperoleh skor rata-rata siswa kelas eksperimen pada kuis ini sebesar 95,81 Artinya mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 40,19. Jika dibandingkan nilai rata-rata saat pretest 55, 62

Hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dibanding kelas kontrol untuk setiap jenjang kognitifny pada nilai posttest. Peningkatan hasil belajar siswa pada jenjang kognitif mengingat (C1) yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 51,39% menjadi 91,67% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 42,86% menjadi 58,70%. Jenjang kognitif mengingat (C1) diartikan sebagai mengingat pengetahuan dalam ingatan yang digunakan untuk mengambil definisi, fakta, daftar, atau membaca informasi yang dipelajari sebelumnya.

Peningkatan hasil belajar siswa pada jenjang kognitif memahami (C2) yang terjadi di kelas eksperimen sebesar 49,65% menjadi 92,01%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 45,83% menjadi 76,39%. Jenjang kognitif memahami (C2) ketika siswa mampu membangun hubungan antara pengetahuan baru yang diperoleh dan pengetahuan sebelumnya (Anderson & Krathwhol, 2001, hlm. 70).

Peningkatan hasil belajar siswa pada jenjang kognitif menerapkan (C3) yang terjadi di kelas eksperimen sebesar 69,14% menjadi 88,67%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 50,78% menjadi 78,13%. Jenjang kognitif menerapkan (C3) memiliki dua subkatagori yaitu mengimpletasikan dan melaksanakan. Implementasi mengacu pada menggunakannya dalam pemecahan masalah pada tugas yang tidak dikenal sedangkan Melaksanakan merujuk pada

penggunaan pengetahuan yang dibangun melalui tugas yang sudah dikenal (Radmehr & Drake, 2018).

Peningkatan hasil belajar siswa pada jenjang kognitif menganalisis (C4) yang terjadi di kelas eksperimen sebesar 37,50% menjadi 90,63%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 53,13% menjadi 71,88%. Jenjang kognitif menganalisis (C4) adalah sebuah proses pemecahan pengetahuan menjadi beberapa bagian dan memikirkan bagaimana dari setiap bagiannya berhubungan dari struktur secara keseluruhan, siswa menganalisis dengan cara membedakan, mengorganisir, dan menghubungkan (Soozandehfar & Adeli, 2016).

Peningkatan hasil belajar jenjang kognitif mengevaluasi (C5) yang terjadi di kelas eksperimen 56,62% menjadi 90,61%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 40,63% menjadi 71,88%. Jenjang kognitif mengevaluasi (C5) yaitu kemampuan untuk membuat keputusan berdasarkan pemikiran mendalam, kritik, dan penilaian. Indikator hasil belajar sistem periodik unsur pada jenjang kognitif C5 yaitu menganalisis kemiripan dan sifat keperiodikan unsur berdasarkan data yang disajikan.

Selanjutnya, pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji statistik nonparametrik yaitu uji Mann-Whitney berbantu software SPSS 22. Hasil uji Mann-Whitney posttest, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,000 < (\alpha = 0,05)$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dengan nilai posttest kelas kontrol karena pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media penilaian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Berdasarkan hasil hipotesis yang telah dilakukan diperoleh data nilai asymp.Sig (2-tailed) $0,000 < 0.05$ yang mana artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang berarti game edukasi Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, V. N. (2021). Pengaruh Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas Viii Di Mtsn 1 Kota Surabaya. *Jurnal pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 1(3).
- Awaliyah, W., & Fitrianna, A. Y. (2018). Hubungan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematik Siswa Smp Pada

Materi Lingkaran. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(2), 93-98.

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194-198.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16-26.
- 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. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Susanti, A. B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1).
- Suyono Dan Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran "Teori Dan Konsep Dasar"*. (Cetakan Keempat). Bandung: Remaja Rosda Karya.