

Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V

Widayanti*, Purnama Syae Purrohman

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

*widayantistore06@gmail.com

ABSTRACT

In a pandemic like this, Indonesia applies online learning. The low motivation to learn in students may be due to several factors, one of which is the lack of use of creative and innovative learning media in science learning. During the pandemic, educators and students apply online learning. Where educators can take advantage of internet-based media. With the use of interesting learning media is expected to increase student motivation. Quizizz is one of the internet-based learning media innovations. The purpose of this study was to determine the influence of natural science learning motivation using Quizizz media on fifth grade students at SDN Susukan 09 Pagi, East Jakarta. This research was conducted using a quasi-experimental quantitative method of pre-test post-test control design. The research results are described based on the data obtained from the questionnaire. The sample in the study amounted to 54 students. The results of this study using t-test obtained $t_{count} = 13,487$ with $t_{table} = 2,0084$ at $\alpha = 0,05$, thus H_0 is rejected which states that there is an influence of Quizizz learning media on natural science learning motivation of fifth grade students at SDN Susukan 09 Pagi East Jakarta.

Keywords: learning motivatio; quizizz application media

ABSTRAK

Dalam keadaan pandemi seperti ini Indonesia menerapkan pembelajaran online. Rendahnya motivasi belajar pada siswa kemungkinan karena adanya beberapa faktor, salah satunya seperti masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada pembelajaran IPA. Pada masa pandemi pendidik dan siswa menerapkan pembelajaran online. Dimana pendidik dapat memanfaatkan media yang berbasis internet. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Quizizz merupakan salah satu inovasi media pembelajaran berbasis internet. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh motivasi belajar IPA dengan menggunakan media Quizizz pada siswa kelas V SDN Susukan 09 Pagi Jakarta Timur. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif kuasi eksperimen desain pre-test post-test kontrol. Hasil penelitian dideskripsikan berdasarkan data yang didapat dari kuisisioner. Sampel dalam penelitian berjumlah 54 siswa. Hasil penelitian ini menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 13,487$ dengan $t_{tabel} = 2,0084$ pada $\alpha = 0,05$ maka dengan demikian H_0 ditolak yang menyatakan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran quizizz pada motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Susukan 09 Pagi Jakarta Timur.

Kata Kunci: motivasi belajar; media aplikasi quizizz

Submitted Jul 02, 2021 | Revised Jul 31, 2021 | Accepted Aug 07, 2021

Pendahuluan

Dalam keadaan pandemi seperti ini, pendidik harus menjamin siswa agar dapat memperoleh pengetahuan untuk diberikan kepada siswa. Indonesia saat ini menerapkan pembelajaran online. Sebagaimana kebijakan pemerintah mengubah sistem pembelajaran dengan belajar dari rumah. Membahas pembelajaran online, pentingnya inovasi yang mendominasi bagi pendidik agar pembelajaran online tetap harus maksimal di masa pandemi ini. Dalam pembelajaran IPA, pendidik diharuskan menemukan rencana pilihan untuk latihan pembelajaran yang dapat mengatasi masalah siswa. Bukan hanya menyampaikan materi saja, tetapi teknik penyampaian materi pembelajaran guru harus menerapkan media yang dapat memotivasi belajar siswa.

Namun beberapa hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA masih rendah. Kondisi ini terungkap dalam penelitian yang dilakukan oleh Suari (2018), Astawan & Sudana (2014), Purwati (2019), Utami (2018), dan Wahyugi & Fatmariza (2021).

Rendahnya motivasi belajar pada siswa kemungkinan karena adanya beberapa faktor, salah satunya seperti masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada pembelajaran IPA. Menurut (Hisbullah & Selvi Nurhayati, 2018) IPA atau Sains adalah ilmu tentang fenomena alam yang ditanamkan dalam bentuk realitas, gagasan, standar, dan hukum dan ditegaskan melalui serangkaian latihan teknik logis.

Sebagaimana dikatakan Hamalik dalam (Afifah & Hartatik, 2019) Penerapan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dapat meningkatkan kemauan minat dan motivasi belajar. Apabila media diringkas dengan menarik, dapat mengembangkan dan menarik perhatian dari dalam diri siswa untuk semangat belajar. Sardiman dalam (Khuluqo, 2017) Media pembelajaran dapat di artikan sebagai komunikasi antara pesan dari pengirim kepada penerima, yang menghasilkan rasa perhatian agar pembelajaran dapat di terima dengan baik. Media dalam pembelajaran sangat beragam. Seluruh media memiliki fungsi yang bermanfaat. Mulai dari yang sederhana hingga berteknologi tinggi, manusia sudah mengenal banyak jenis dan bentuk media. Menurut (Zabir, 2018) Teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mempengaruhi motivasi belajar siswa, misalnya seperti media pembelajaran, metode belajar dan teknik mengajar. Salah satu jenis dan bentuk teknologi media pembelajaran tersebut adalah media berbasis internet. Pendidik dapat menyampaikan materi IPA melalui berbagai aplikasi salah satunya adalah aplikasi quizizz.

Menurut (Basuki & Rahayu, n.d.) quizizz merupakan alat belajar sendiri yang membantu setiap siswa merayakan kinerja mereka. Guru menggunakan quizizz sebagai arahan, analisis dan evaluasi untuk membantu siswa di sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Sedangkan menurut (Sarah & Lismawati, 2018) quizizz dapat menjadi cara yang lebih kreatif untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran atau bisa menjadi *platform online* untuk memotivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Menurut (Suhartatik, 2020) media aplikasi quizizz adalah aplikasi *games* berbasis instruktif yang menyajikan latihan permainan multipemain dan menjadikan praktik ruang belajar menjadi cerdas serta menyenangkan. Quizizz memiliki fitur permainan seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya. Media quizizz ini sangat bagus diterapkan pada siswa saat pembelajaran online/daring. Media ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan quizizz yaitu: (1) Dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung, (2) Setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda, (3) Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan salah. Sedangkan kelemahan dalam quizizz ini adalah: (1) Memakan banyak data dan (2) Sulit mengontrol siswa saat membuka halaman tab baru, (3) Tidak semua siswa memiliki handphone (Amanah et al., 2020). Sebagaimana dikatakan oleh (Suhartatik, 2020) Adapun langkah-langkah menggunakan media aplikasi quizizz seperti berikut: (1) Siswa harus memiliki handphone dan kuota internet, (2) Siswa join melalui link yang diberikan guru, (3) Selanjutnya masukkan kode dan nama lalu *enter games*.

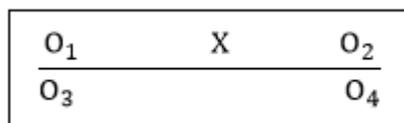
Dengan pemanfaatan media yang menarik diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Motivasi memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar siswa yang bertujuan untuk mencapai keberhasilan belajar yang tinggi. Motivasi belajar adalah stimulus dari dalam diri maupun luar diri manusia agar dapat mencapai hasil yang memuaskan. Pada dasarnya, siswa melakukan kegiatan belajar yang disebabkan oleh rasa ketertarikan berupa motivasi. Menurut (Alannasir, 2016) Untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, harus terlebih dahulu untuk menciptakan kesenangan saat belajar. Penggunaan media adalah salah satu dalam menciptakan kesenangan belajar dalam pembelajaran. Sebagaimana pendapat Menurut Uno B dalam (Rahman et al., 2020) Motivasi belajar berasal dari dukungan internal dan eksternal diri individu. Motivasi yang diberikan kepada siswa dalam belajar dapat mengubah kepribadian seseorang. Menurut Noehi Nasution dalam (Utama Dwija, 2018) Motivasi belajar merupakan keadaan mental yang memberikan stimulus pada seseorang untuk belajar. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal apabila seseorang tidak memiliki motivasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pebriani (2017) membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif pada pembelajaran yang menggunakan media terhadap motivasi

belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk menjawab apakah ada pengaruh media aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Karena dengan keadaan yang baru ini membuat pelaksanaan pembelajaran berbeda dengan pembelajaran yang diterapkan seperti biasanya disekolah. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA yang dipengaruhi oleh media *online* pembelajaran seperti aplikasi quizizz. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan Media Aplikasi quizizz berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Susukan 09 Pagi Jakarta Timur. Melalui penelitian ini diharapkan pemanfaatan media aplikasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran daring di masa pandemi dapat memberikan kontribusi pada motivasi belajar siswa dalam mengikuti KBM.

Metode Penelitian

Metode penelitian menurut (Sugiyono, 2016) merupakan metode yang logis. Untuk memperoleh informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif kuasi eksperimen dengan tipe *pre-test post-test control group design*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara penggunaan media aplikasi Quizizz yang digunakan guru terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Dalam penelitian ini subjek tidak akan dipilih secara acak dari populasi, tetapi semua subjek akan digunakan untuk melakukan perlakuan.



Gambar 1. Desain Penelitian

Pada desain di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan dua kelas yang terdiri dari: (1) Kelas kontrol dan (2) Kelas eksperimen. Untuk kelas kontrol terdapat di kelas VA, kelas tersebut tidak diberi perlakuan menggunakan media aplikasi quizizz saat proses belajar khususnya pelajaran IPA. Sedangkan untuk kelas eksperimen terdapat di kelas VB, kelas ini akan diberi perlakuan dengan menggunakan media quizizz saat proses belajar IPA. Sebelum siswa memulai kegiatan belajar, siswa diberikan *pre-test* berupa angket untuk mengetahui keadaan awal siswa. Setelah kegiatan belajar selesai, siswa akan diberikan *post-test* untuk melihat apakah ada perbedaan motivasi belajar IPA antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan menggunakan media aplikasi quizizz.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen non test berbentuk angket tentang motivasi belajar. Angket berupa pernyataan dengan keterangan sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju dengan skor 1-5.

Populasi menurut (Sugiyono, 2013) merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari: obyek/subyek yang memiliki karakteristik tertentu yang dikuasai oleh analis untuk dikonsentrasikan dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas V di SDN Susukan 09 pagi, yang berjumlah 54 Siswa. Terbagi menjadi 2 kelas yaitu, kelas VA yang terdiri dari 27 siswa serta untuk kelas VB yang terdiri dari 27 siswa. Jadi populasi dalam penelitian berjumlah 54 siswa.

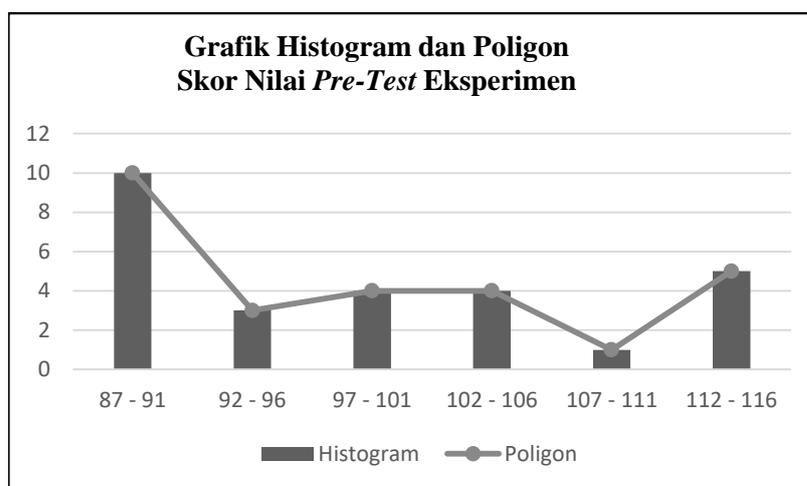
Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel secara *Non-probability sampling* dengan menggunakan teknik *Sampling Jenuh*. Menurut (Suryani & Hendriyadi, 2016) *Sampling Jenuh* merupakan sampel yang ditunjukkan pada populasi absolut. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel jenuh. Artinya seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Kelas VA dan VB. Untuk kelas VA sebagai kelas kontrol dan untuk VB sebagai kelas eksperimen.

Untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini memiliki kriteria tolak H_0 dan terima H_1 apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Hasil dan Pembahasan

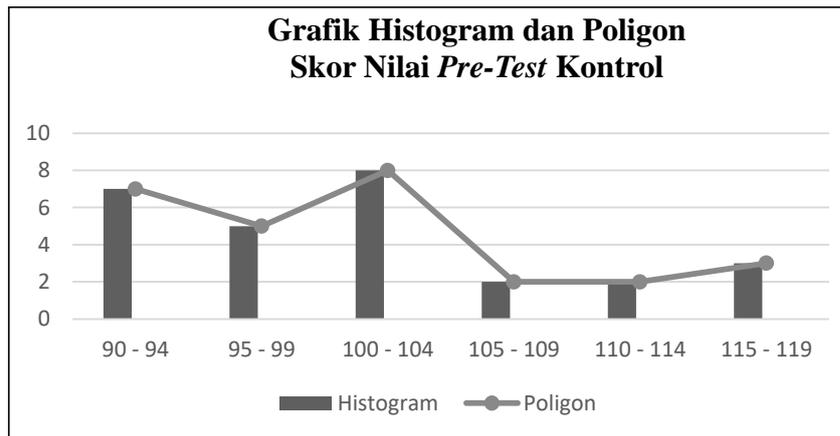
Instrumen yang digunakan alat ukur data terlebih dahulu diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya. Dari hasil uji coba instrumen validitas angket motivasi belajar yang telah di uji cobakan pada kelas V-B SDN Rambutan 03 Pagi. Jumlah pernyataan yang di uji cobakan sebanyak 40 pernyataan serta memperoleh hasil valid yaitu sebanyak 35 pernyataan dan yang drop yaitu 5 pernyataan, maka 35 pernyataan ini yang akan di pakai peneliti sebagai instrumen angket dalam melaksanakan penelitian. Sedangkan untuk uji reliabilitas dengan $n = 35$ taraf signifikansi 0,05 dan koefisien reliabel 0,7 diperoleh $r_{hitung} = 0,94$ dan nilai $r_{tabel} = 0,70$ karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa uji coba angket motivasi belajar IPA dikatakan reliabel.

Pertanyaan-pertanyaan pada angket yang dinyatakan valid selanjutnya dijadikan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur motivasi siswa. Adapun skor angket motivasi belajar IPA pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa 35 pernyataan dengan skala 1-5 pada setiap butir pernyataan. Angket diberikan kepada siswa kelas VA dan VB di SDN Susukan 09 Pagi. Jumlah responden yang digunakan yaitu sebanyak 54 siswa, masing-masing kelas terdapat 27 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh data sebagai mana terlihat pada gambar 2.



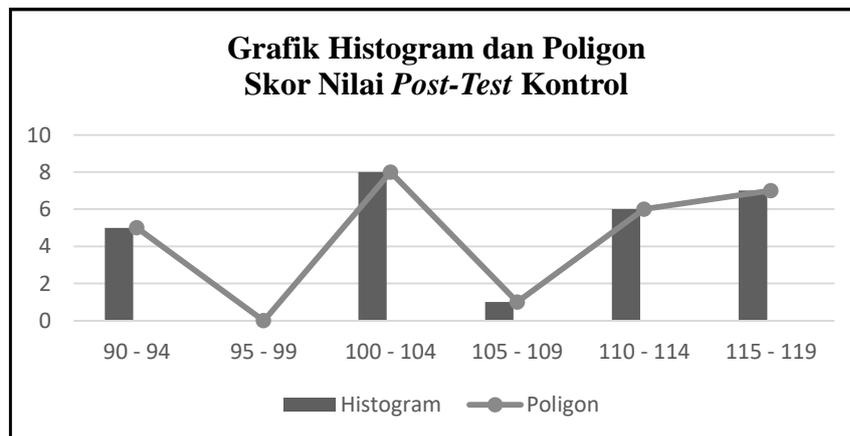
Gambar 2. Kelas eksperimen sebelum perlakuan quizizz

Pada gambar 2 dapat diketahui bahwa skor *pre-test* motivasi belajar IPA pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan quizizz didistribusikan menjadi enam kelas interval. Frekuensi tertinggi terdapat pada kelas pertama sebanyak 10 siswa, sedangkan frekuensi terendah dikelas ke-5 sebanyak 1 siswa.



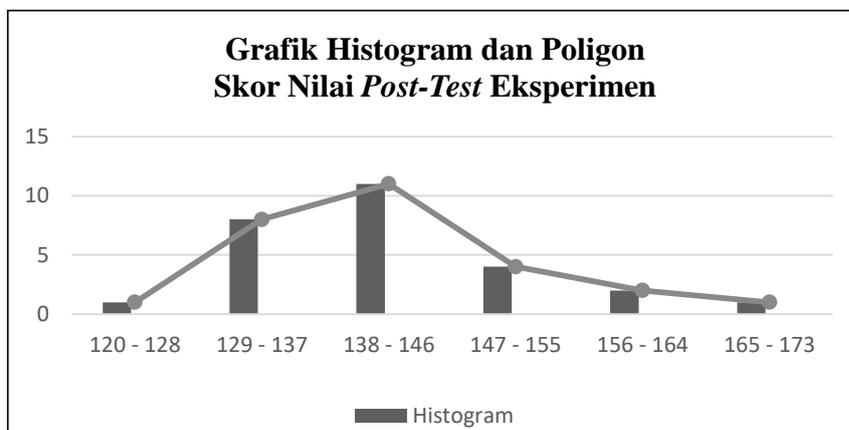
Gambar 3. Kelas kontrol tidak diberi perlakuan quizizz

Sedangkan gambar 3 skor *pre-test* angket motivasi belajar IPA di kelas kontrol yang tidak diberi tindakan menggunakan media aplikasi quizizz yaitu memiliki enam kelas interval. Frekuensi tertinggi terdapat di kelas ke-3 dan yang terendah terdapat di kelas ke-4.



Gambar 4. Kelas kontrol tidak diberi perlakuan quizizz

Pada gambar 4 dapat diketahui bahwa skor nilai *post-test* motivasi belajar IPA siswa yang berupa pernyataan pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan quizizz dapat didistribusikan menjadi enam kelas interval. Frekuensi tertinggi terdapat pada kelas ke-3 dan terendah ada di kelas ke-2.



Gambar 5. Kelas eksperimen setelah diberi perlakuan quizizz

Dapat kita lihat pada gambar 5 menunjukkan skor post-test angket motivasi belajar IPA siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan quizizz sebagai media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar. Pada kelas ini terdapat enam kelas interval. Untuk frekuensi tertinggi terdapat di kelas ke-3 sebanyak 11 siswa dan terendah terdapat di kelas ke-6 sebanyak 1 siswa. Hal ini terjadi karena skor *post-test* siswa diatas rata-rata. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Pebriani, 2017) “Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif pada pembelajaran yang menggunakan media terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran”. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk melihat pengaruh media aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas V, maka dilakukan uji regresi. Sebelumnya data-data tersebut harus dilakukan uji prasyarat analisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

Teknik persyaratan analisis pada uji normalitas yang digunakan yaitu *Uji Liliefors*. Hasil pengujian dapat diinterpretasikan seperti berikut:

Tabel 1. Uji normalitas motivasi belajar siswa

Kelas	L_o	L_{tabel}
Pre-test eksperimen	0,1604	0,1682
Post-test eksperimen	0,1643	
Pre-test kontrol	0,1639	
Post-test kontrol	0,1162	

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ke empat data dari kelas eksperimen dan kontrol yang berjumlah 54 siswa dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ berdistribusi normal. Dapat dilihat dari perbandingan nilai L_o dan L_{tabel} kedua kelas menunjukkan $L_o < L_{tabel}$, sehingga keempat data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

Teknik analisis pada uji homogenitas menggunakan uji *fisher*. Hasil pengujian dapat diinterpretasikan pada tabel 2

Tabel 2. Uji homogenitas motivasi belajar siswa

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}
Pre-test eksperimen	1,58	1,93
Post-test eksperimen		
Pre-test kontrol		
Post-test kontrol		

Dari hasil perhitungan homogenitas diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,58$ dan $F_{tabel} = 1,93$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan jumlah 54 siswa dengan rumus $n - 1$ pada kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga dk pembilang = 26 dan dk penyebut = 26 Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,58 < 1,93$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen.

Setelah uji normalitas dan homogen dilakukan maka peneliti dapat menganalisis data motivasi belajar IPA kedua kelas menggunakan rumus uji t, dengan kriteria tolak H_0 dan terima H_1 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya terdapat pengaruh. Dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji hipotesis motivasi belajar siswa

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	13,487	2,0084
Kontrol		

Berdasarkan hasil t_{hitung} dan t_{tabel} di atas diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,487 > 2,0084$. Dengan rata-rata kelas eksperimen 141 dan kelas kontrol 106 sehingga dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya ada pengaruh dari motivasi belajar IPA siswa antara yang menggunakan Media Aplikasi Quizizz dan yang tidak menggunakan Media Aplikasi Quizizz di SDN Susukan 09 Pagi.

Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan tipe *pre-test post-test design*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Kedua kelas ini diberikan materi yang sama, namun penyampaiannya berbeda. Untuk kelas eksperimen menggunakan media quizizz saat kegiatan belajar sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan quizizz. Hasil rata-rata skor *post-test* eksperimen mendapatkan 141 sedangkan kelas kontrol 106. Kemungkinan hal ini disebabkan oleh pemberian media quizizz saat KBM. Siswa terlihat lebih aktif dan semangat untuk belajar saat menggunakan quizizz. Sebagaimana dikatakan oleh (Amanah et al., 2020) Dengan quizizz ini, siswa akan merasa tertantang karena ada nilai yang di dapat dengan menjawab pertanyaan secara benar dan cepat. Selain itu, siswa juga merasa adanya persaingan antar teman, karena quizizz langsung menampilkan peringkat. Tidak hanya itu saja, quizizz juga menyenangkan karena terdapat musik dan gambar agar siswa lebih bersemangat.

Sedangkan untuk rata-rata skor angket *post-test* kelas kontrol yaitu 106. Hal ini terjadi karena pendidik tidak menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga dapat membuat siswa menjadi pasif, kurangnya interaksi antara siswa dan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan pengaruh perlakuan yang diberikan dari kelas eksperimen yang menggunakan media quizizz dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media quizizz. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar IPA siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media quizizz dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media quizizz

Kesimpulan

Rata-rata skor *post-test* eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata-rata *post-test* kelas kontrol. Penggunaan Media Quizizz berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa dikarenakan media tersebut menuntut siswa untuk aktif, berpikir kritis dan mandiri untuk menjawab pertanyaan serta bertambahnya wawasan siswa. Dari hasil uji t menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh media aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V di SDN Susukan 09 Pagi Jakarta Timur.

Daftar Pustaka

- 'Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamet. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, 17(1), 117–132.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips. *Journal of EST*, 2(3), 81–90.
- Astawan, I. G., & Sudana, D. N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Savi Bermuatan Peta Pikiran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 23(2).
- Basuki, & Rahayu, Y. (n.d.). *Panduan Mudah Quizizz*. Azhar Publisher.
- Khuluqo, I. El. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode Dan Aplikasi Nilai - Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif

- pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Purwati, N. L. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran STAD di Kelas Vi SD Negeri 42 Mataram. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 14-19.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Sarah, A., & Lismawati. (2018). Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 32 Jakarta. *Seminar Nasional Penguatan Riset Dan Luarannya Sebagai Budaya Akademik Di Perguruan Tinggi Memasuki Era 5.0*, 2, 842–848. <https://doi.org/10.22236/semnas.v1i1.94>
- Suari, N. P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 241-247.
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis Dan Disertasi*. Alfabeta, cv.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book.
- Suryani, & Hendriyadi. (2016). *Metode Riset Kuantitatif Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Prenada Media.
- Utama Dwija. (2018). *Jurnal Pendidikan Dwija Utama*. Sang Surya Media.
- Utami, S. (2018). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 137-148.
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793.
- Zabir, A. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. *Jurnal Azhari*, 1(1), 1–10.