



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 4, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2024
 Reviewed : 04/12/2024
 Accepted : 07/12/2024
 Published : 18/12/2024

Ahmad Suwandi Majid¹
 Suhardiman²
 Ahmad Nurul Ihsan B³

EFEKTIVITAS MEDIA QUIZWHIZZER BERBASIS GAME TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII SMP NEGERI 3 WATAMPONE

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pendidikan yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Quizwhizzer berbasis game terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen melalui pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Watampone Kabupaten Bone. Populasi penelitian seluruh siswa kelas VII dengan jumlah 151 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-probability sampling dengan menggunakan dua kelompok sebagai sampel yakni kelompok kontrol sebanyak 30 orang dan kelompok eksperimen sebanyak 30 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes kepada siswa secara langsung sebelum dan setelah perlakuan. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah analisis paired sampel t-tes dengan bantuan program SPSS. Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pre-test pada kelas kontrol adalah 38.47, sedangkan nilai rata-rata post-test adalah 51.68. Di sisi lain, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pre-test pada kelas eksperimen adalah 42.23, dan nilai post-test adalah 63.00. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media QuizWhizzer berbasis game efektif terhadap motivasi belajar siswa, dengan nilai $t\text{-hitung} = 28.709 > t\text{-tabel} = 1,671$ dan taraf signifikansi sebesar 0,05 yang menunjukkan $p\text{-value (sig.(2-tailed))}$ sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci: Quizwhizzer, Game, Motivasi, Belajar, Bahasa Indonesia

Abstract

This research is an educational research that aims to determine the effectiveness of game-based Quizwhizzer media on students' learning motivation in Indonesian Language subjects. In this study, an experimental method is used through a quantitative approach with a type of quasi-experimental research. The location of the research was carried out at SMP Negeri 3 Watampone, Bone Regency. The research population of all grade VII students is 151 people. The sampling technique used in this study is non-probability sampling using two groups as samples, namely a control group of 30 people and an experimental group of 30 people. The research instruments used are test questions and documentation. Data collection is carried out through giving tests to students directly before and after treatment. Meanwhile, the data analysis used is paired sample analysis t-test with the help of the SPSS program. Based on the results of the study, the average score of learning motivation of pre-test students in the control class was 38.47, while the average score of the post-test was 51.68. On the other hand, the average score of learning motivation of pre-test students in the experimental class was 42.23, and the post-test score was 63.00. Thus, it can be concluded that the game-based QuizWhizzer media is effective on students' learning motivation, with a $t\text{-count value of } 28,709 > a\text{ t-table of } 1,671$ and a significance level of 0.05 which shows a $p\text{-value (sig.(2-tailed))}$ by $0.000 < 0.05$, which means that H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Keywords: Quizwhizzer, Games, Motivation, Learning, Indonesian Language

^{1,2,3} Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone
 email : ahmadswandi921@gmail.com, suhardimanbone@gmail.com, ahmadnurulihansb@gmail.com

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat diibaratkan sebagai jembatan yang menghubungkan antara satu titik ke titik lainnya. Fungsinya adalah untuk menjalin koneksi antara pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran. Seperti halnya jembatan yang memperlancar perjalanan, peran media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan menghemat waktu. Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai faktor, seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, jenis media yang cocok, ketersediaan materi, biaya, dan faktor lainnya. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, penting bagi seorang guru untuk memiliki keahlian dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran sebagai metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Dewi & Sumarni, 2020:2).

Media pembelajaran merupakan aspek penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, oleh karena itu pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan. Media pembelajaran harus menarik perhatian siswa agar tercapainya pembelajaran dan siswa mempunyai pengalaman baru (Iskandar et al., 2023:2). Namun, saat ini implementasi teknologi kedalam media pembelajaran masih sangat minim karena terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 3 Watampone diperoleh bahwa mayoritas guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan. yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa dan mengganggu keaktifan mereka baik dalam bertanya, mencatat materi yang disampaikan guru, maupun saat diskusi. Selain itu, guru juga tidak menerapkan beragam model pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk merubah proses pembelajaran yang bermasalah tersebut. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu media Quizwhizzer berbasis game. Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan selalu berinovasi, dalam proses pembelajaran menuntut siswa lebih aktif, maka komputer atau gadget dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif melalui stimulus media berbasis komputer, salah satunya menggunakan Quizwhizzer.

Quizwhizzer merupakan permainan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar di dalam kelas. Dalam permainan ini, pengguna dapat membuat kuis dengan model permainan balapan atau ular tangga. Game Interaktif Quizwhizzer ini menghadirkan kegiatan yang melibatkan peserta ke dalam kelas, menjadikan suasana pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Quizwhizzer memiliki karakteristik seperti tema, gambar, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Penyelesaian kuis dapat dilakukan secara langsung di kelas atau melalui sistem tugas rumah (homework). Kuis yang ditawarkan dalam game interaktif Quizwhizzer biasanya berbentuk pilihan ganda (Dewi & Sumarni, 2020:2).

Berdasarkan penelitian Iskandar, S., dkk. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan quizwhizzer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal tersebut dapat terlihat ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang aktif. Pengembangan media pembelajaran digital dapat menambah motivasi belajar dan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi quizwhizzer terhadap minat belajar siswa.

Dari latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer dalam membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini berjudul “Efektivitas Media Quizwhizzer Berbasis Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 3 Watampone”.

METODE

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen melalui pendekatan kuantitatif, yang akan menghasilkan data berbentuk angka-angka hasil dari analisis statistik. Adapun jenis eksperimennya adalah desain quasi eksperimen (Quasi experimental design) tipe Nonequivalent Control Group Design. Menurut (Sugiyono, 2017:24) metode penelitian adalah usaha dalam memperoleh data atas tujuan dan kepentingan yang sudah ditentukan secara ilmiah. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media Quizwhizzer berbasis game, sedangkan kelas kontrol hanya menerapkan pembelajaran biasanya tanpa diberikan media pembelajaran.

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Watampone tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 151 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-probability sampling. Secara lebih spesifik, penelitian menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (tujuan/masalah dalam penelitian), sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya (Burhan Bungin, 2005). Sehingga dalam penelitian ini sampel yang diambil terdiri dari 60 orang dengan klasifikasi kelas VII A 30 orang sebagai kelompok eksperimen dan Kelas VII B 30 siswa sebagai kelompok kontrol.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa:

1. Lembar Observasi

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu, soal tes, untuk kepentingan observasi kemampuan awal dan akhir, lembar observasi, digunakan untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa.

2. Lembar Tes

Tes tertulis yaitu berupa sejumlah pertanyaan yang diajukan secara tertulis tentang aspek-aspek yang ingin diketahui keadaannya dari jawaban yang diberikan secara tertulis.

3. Dokumentasi

Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini adalah suatu alat pengumpul data tentang subjek penelitian dengan menggunakan teknik dokumentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini peneliti hanya menggunakan teknik pengumpulan data yaitu berupa observasi dan tes tulis. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan belajar siswa. Sedangkan tes tulis merupakan alat penilaian berbasis kelas yang penyajian maupun penggunaannya dalam bentuk tertulis. Penelitian ini dilaksanakan pretest dengan pemberian tes kemampuan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa.

Teknik Analisis Data

1. Analisis data deskriptif

Setelah dilakukan pengumpulan data, diperoleh data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari pelaksanaan tes yang meliputi: data skor pretes dan data skor posttest. Sedangkan data skor gain yang juga merupakan data kuantitatif didapat melalui perhitungan selisih antara skor postes dan pretes. Data kualitatif meliputi data mengenai hasil belajar siswa. Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar tersebut dilakukan uji perbedaan rata-rata skor gain pada kedua kelompok.

2. Analisis Statistik Inferensial

- a. Uji Validitas

Validitas menunjukkan instrumen atau alat ukur yang digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dilakukan dengan dua acara yaitu validitas internal/rasional dan validitas eksternal/empiris selanjutnya validasi eksternal/empiris yaitu uji validitas yang dibandingkan dengan data yang ada di lapangan (Sugiyono, 2017:19). Setelah pengujian konstruk dari ahli selesai, diteruskan dengan uji coba

instrumen. Instrumen yang disetujui para ahli tersebut dicobakan pada sampel dari populasi yang diambil.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 1. Rumus Uji validitas instrumen

r_{xy} adalah Angka indeks korelasi “r” product moment, N adalah Jumlah responden uji coba,

$\sum X$ adalah Jumlah skor tiap-tiap item, $\sum Y$ adalah Jumlah skor total, $\sum XY$ adalah Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y, $\sum X^2$ adalah Jumlah kuadrat skor X, $\sum Y^2$ adalah Jumlah kuadrat skor Y.

Syarat minimal agar memenuhi syarat validitas instrumen yang diuji coba adalah jika $r_{xy} \geq 0.367$ (Sugiyono, 2017:21). Dengan demikian, jika korelasi antara skor item dengan skor total sama besar atau lebih besar dari 0.367, item dalam instrumen dinyatakan valid.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov.

$$KD : 1,36 \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Gambar 2. Rumus Kolmogorov-Smirnov

KD adalah jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari, n_1 adalah jumlah sampel yang diperoleh, n_2 adalah jumlah sampel yang diharapkan (Sugiyono, 2017:22).

c. Uji Paired Sample T-Tes

Analisis data digunakan uji paired t-test ini apa bila sampel yang digunakan saling berhubungan, artinya satu sampel akan menghasilkan dua data. Uji paired t-test termasuk uji parametrik yang salah satunya data harus berdistribusi normal.

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Gambar 3. Rumus Uji Paired T-test

t adalah Nilai t-hitung, \bar{D} adalah Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2, SD adalah Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2, N adalah Jumlah sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil analisis data deskriptif

a. Analisis Deskriptif Skor Nilai Preetest Motivasi Belajar Siswa

Tabel 1. Deskripsi Skor Nilai Preetest Motivasi Belajar Siswa

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Preetest Kontrol	30	20	53	38.47	9.035
Preetest Eksperimen	30	27	67	42.23	10.792

Sumber: Output SPSS diolah, 2024

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen dari 30 responden diperoleh nilai rata-rata pretest motivasi belajar siswa kelas VII sebesar 42.23, nilai std. deviation 10.792, skor minimum 27 dan skor maksimum 67. Sedangkan pada kelompok kontrol dari 30 responden diperoleh nilai rata-rata pretest motivasi belajar siswa kelas VII sebesar 38.47, nilai std. deviation 9.035, skor minimum 20 dan skor maksimum 53.

b. Analisis Skor Nilai Posttest Motivasi Belajar Siswa

Tabel 2. Deskripsi Skor Nilai Posttest Motivasi Belajar Siswa

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Preetest Kontrol	30	33	73	51.68	18.347
Preetest Eksperimen	30	47	100	63.00	18.609

Sumber: Output SPSS diolah, 2024

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen dari 30 responden diperoleh nilai rata-rata posttest motivasi belajar siswa kelas VII sebesar 63.00, nilai std. deviation 18.347, skor minimum 47 dan skor maksimum 100. Sedangkan pada kelompok kontrol dari 30 responden diperoleh nilai rata-rata posttest motivasi belajar siswa kelas VII sebesar 51.68, nilai std. deviation 18.609, skor minimum 33 dan skor maksimum 73.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Validitas

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	item	r_hitungn	r_tabel	Ket.
Motivasi Belajar Siswa	P1	0.960	0.3494	Valid
	P2	0.960	0.3494	Valid
	P3	0.523	0.3494	Valid
	P4	0.405	0.3494	Valid
	P5	0.509	0.3494	Valid
	P6	0.960	0.3494	Valid
	P7	0.960	0.3494	Valid
	P8	0.590	0.3494	Valid
	P9	0.960	0.3494	Valid
	P10	0.960	0.3494	Valid
	P11	0.523	0.3494	Valid
	P12	0.412	0.3494	Valid
	P13	0.960	0.3494	Valid
	P14	0.960	0.3494	Valid
	P15	0.801	0.3494	Valid

Sumber: Hasil SPSS 22 diolah 2024

Berdasarkan tabel diperoleh item yang valid sebanyak 15 dan memenuhi persyaratan yakni memiliki nilai lebih dari 0.3494. Sehingga dinyatakan 15 item soal cukup untuk mewakili variabel motivasi belajar siswa.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah pre-test dan post-test berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 22.0. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Shapiro Wilk. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada output Shapiro Wilk tes lebih besar daripada nilai α yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas pre-test dan post-test dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Data	Statistik	Sampel	Nilai Probalitas	Keterangan
Eksperimen	Preetest	0.936	30	0.069	Normal
	Posttest	0.956	30	0.245	Normal
Kontrol	Preetest	0.933	30	0.060	Normal
	Posttest	0.945	30	0.124	Normal

Sumber: Output SPSS diolah, 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen diperoleh data pretest dengan nilai probabilitas signifikansi sebesar 0.069 lebih

besar dari 0,05 atau ($0.069 > 0,05$) dan pada posttest diperoleh nilai probabilitas signifikansi 0.245 kurang dari 0,05 atau ($0.245 > 0,05$). Sehingga dapat di simpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh data pretest dengan nilai probabilitas signifikansi sebesar 0.060 lebih besar dari 0,05 atau ($0.060 > 0,05$) dan pada posttest diperoleh nilai probabilitas signifikansi 0.124 kurang dari 0,05 atau ($0.124 > 0,05$). Sehingga dapat di simpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

c. Uji Hipotesis (Uji Paired Sample t-test)

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa, sebelum perlakuan dan setelah perlakuan dengan penerapan media quizwhizzer berbasis game pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil pre-test dan post-test. Syarat data dikatakan ada perbedaan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil uji paired sample t-test nilai pre-test dan pos-test motivasi belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-test Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Mean	Std Deviation	t	p-value
Kontrol	61.500	17.964	26.519	0,000
Eksperimen	49.175	18.764	28.709	0,000

Sumber: Hasil uji paired sample t-test SPSS, 2024

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa dari 30 responden pada kelompok kontrol dan Eksperimen dengan hasil p-value sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang antara motivasi belajar pretest dan posttest. Hal ini juga terjadi karena di pengaruhi oleh faktor lain seperti kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Apabila p-value $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media quizwhizzer berbasis game pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang artinya H_0 di tolak dan H_a diterima. Maka dapat dipahami bahwa media quizwhizzer berbasis game efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 3 Watampone.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti terhadap hasil penelitian ini maka diperoleh kesimpulan motivasi belajar siswa kelas kontrol tanpa menggunakan media QuizWhizzer berbasis game dengan nilai rata-rata pretest sebesar 38.47 dan nilai rata-rata posttest sebesar 51.68. Di sisi lain, pada kelas eksperimen yang menggunakan media QuizWhizzer berbasis game, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 42.23 dan nilai rata-rata posttest sebesar 63.00.

Berdasarkan hasil uji hipotesis (uji paired sample t-test) diperoleh nilai t-hitung $28.709 > t$ -tabel 1,671 dan (sig.(2-tailed)) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 di tolak dan H_1 diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media quizwhizzer berbasis game pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Sehingga disimpulkan bahwa media quizwhizzer berbasis game efektif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 3 Watampone.

Dari kesimpulan yang telah diuraikan di atas, disarankan bagi kepala sekolah sebaiknya mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti QuizWhizzer berbasis game dan menyediakan pelatihan serta sumber daya yang diperlukan untuk guru, bagi Guru disarankan untuk menerapkan metode pembelajaran interaktif seperti QuizWhizzer berbasis game untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, bagi Siswa diharapkan memanfaatkan media pembelajaran seperti QuizWhizzer untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan bersikap aktif dan disiplin.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiningsih, W., dkk. (2022). Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam, 7(6), 222–231.

- Amin, M. Nasrul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SKI MI. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 115–127.
- Amna, Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Ardiny, N. P., dkk. (2023). Analisis Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Terhadap Communication Skill Siswa Kelas II SD. *Kompetensi*, 16(2), 9–17.
- Bungin, Burhan. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Daniyati, Ani, dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Dewi, B. E. K., & Sumarni, W. (2020). Efektivitas Penggunaan Media E-Learning berbasis Website terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. *Journal of Chemistry in Education*, 9(2), 1–6.
- Iskandar, S., dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup. *Literasi*, 8(1), 45–46.
- Masrin. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa di SMA Labschool Jakarta. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 5(2), 57–64.
- Nurfaliza, N., & Hindrasti, N. E. K. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 9–6.
- Putra, Y. A. S., Rulviana, V., & Kartikasari, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4(1), 637–643.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, 2(8), 289–302.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1), 1–9.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wayan Sumandya, I., & Gita Saraswandewi, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(1), 2613-9677.
- Zakarya, dkk. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. *Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Kurikulum Nasional*, 2(2), 1–13.