

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X-2 DI SMA MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA

Devita Arum Palupi; Sapta Mei Budiyanto

**Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X-2 di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta melalui implementasi media pembelajaran *quizizz*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model Tindakan kelas spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-2. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran *quizizz* pada kelas X-2 di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Teknik pengumpulan data dengan observasi, pre-test, pos-test, wawancara dan dokumentasi. Analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *quizizz* yang dilakukan secara maksimal mengalami peningkatan pemahaman pada siswa kelas X-2 yang dilihat dari hasil belajar pada siklus I (pre-test) kelas X-2 perolehan nilai rata-rata kelas 72,5 mengalami peningkatan melalui siklus II (pos-test) dengan nilai rata-rata 86,77. Pada siklus I jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 8 siswa dengan prosentase 36,36%, pada siklus 2 mengalami peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM menjadi 18 siswa dengan prosentase 81,81%. Sedangkan pada siklus I sejumlah 14 siswa dengan prosentase 63,63% belum mencapai nilai KKM pada siklus II menurun menjadi 4 siswa dengan prosentase 18,18%. Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X-2 di SMA Muhammadiyah 2 berhasil menjadi solusi sebagai media yang membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran ekonomi.

Kata kunci : ekonomi, media pembelajaran, peningkatan pemahaman, *quizizz*

Abstract

This study aims to improve students' understanding of class X-2 economics subjects at SMA Muhammadiyah 2 Surakarta through the implementation of *quizizz* learning media. This type of research is classroom action research with a spiral class action model developed by Kemmis and Mc Taggart. The subjects in this study were X-2 grade students. The object of research is the application of *quizizz* learning media in class X-2 at SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Data collection techniques with observation, pre-test, post-test,

interview and documentation. Quantitative and qualitative data analysis techniques. The results showed that the implementation of quizizz learning media that was carried out optimally increased understanding in grade X-2 students as seen from the learning outcomes in cycle I (pre-test) class X-2 the average score of class 72.5 increased through cycle II (post-test) with an average score of 86.77. In cycle I the number of students who obtained scores above KKM was only 8 students with a percentage of 36.36%, in cycle 2 there was an increase in the number of students who obtained scores above KKM to 18 students with a percentage of 81.81%. While in the first cycle a total of 14 students with a percentage of 63.63% had not reached the KKM score in the second cycle decreased to 4 students with a percentage of 18.18%. The conclusion in this study shows that the implementation of quizizz learning media in increasing students' understanding of class X-2 economics subjects at SMA Muhammadiyah 2 has succeeded in becoming a solution as a medium that helps students in increasing their understanding of economic learning.

Keywords: economics, learning media, increased understanding, quizizz

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang kian pesat sebagai salah satu bentuk perubahan zaman yang semakin maju dimana perubahan dunia pendidikan telah mengarah mengikuti alur perkembangan teknologi (Nurohman, 2021). Perubahan yang saat ini dapat kita lihat adalah telah beralih dari revolusi industri 3.0 menjadi revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 membawa perubahan kehidupan manusia dimana seluruh aktifitas, pekerjaan menggunakan teknologi serta jaringan (Safitri et al., 2019). Revolusi industri 4.0 adalah tantangan baru khususnya di dunia pendidikan (Iamsari Purba, 2019). Dampak adanya revolusi industri 4.0 juga dirasakan dalam dunia pendidikan, dimana dunia pendidikan mengalami perubahan yang dulunya kegiatan pembelajaran hanya dapat dilakukan di dalam sekolah, dengan adanya revolusi industri 4.0 proses pembelajaran dapat dilakukan di luar sekolah atau menggunakan teknologi yang mempermudah siswa belajar secara lebih fleksibel dimana dan kapan saja atau yang kita sebut dengan pembelajaran daring (dalam jaringan) (D. Sari et al., 2022).

Pembelajaran daring sangat marak dilakukan ketika Indonesia mengalami kasus *corona virus* atau *covid-19* yang mana seluruh kegiatan baik pekerjaan, belajar mengajar, aktifitas-aktifitas di luar ruangan mendadak harus dibatasi dan dilakukan di rumah, oleh karena itu kasus *covid-19* sangat berdampak dalam

menghambat kegiatan belajar mengajar bagi guru maupun siswa, maka solusi agar proses belajar mengajar dapat tetap diberikan kepada siswa adalah dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) (Sitorus & Santoso, 2022). Pembatasan seluruh aktifitas di luar ruangan akibat adanya *covid-19* salah satunya dibidang pendidikan mengeluarkan sebuah kebijakan sebagai solusi atas persoalan yang tengah dihadapi bangsa Indonesia yaitu dengan pembelajaran daring (Roysa & Hartani, 2020). Kasus *covid-19* mulai reda pada pertengahan tahun 2022 sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan kembali di sekolah. Redanya kasus *covid-19* dinilai memiliki dampak positif berupa pengenalan teknologi sedari dini sebagai penunjang segala aktifitas dan pekerjaan sebagai bentuk persiapan dan juga bekal menghadapi revolusi industri 4.0 yang nantinya perkembangan teknologi akan jauh lebih pesat (Safitri et al., 2019)

.Perkembangan teknologi pada dunia pendidikan dimulai dari digunakannya media pembelajaran sebagai fasilitas penunjang proses belajar mengajar (Salsabila et al., 2020). Oleh karenanya menurut Kunandar menyebutkan bahwa “setiap tenaga pendidik pada satuan pendidikan memiliki kewajiban untuk menyusun perangkat ajar secara lengkap, sistematis, menjadi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan mendorong siswa menjadi partisipan yang aktif (Rahmawati et al., 2022). Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal melalui pemanfaatan media sebagai salah satu penunjang keberhasilan tujuan pendidikan dengan penyaluran media pembelajaran yang dibutuhkan sekolah sebagai motivasi guru dalam mempersiapkan pembelajaran dalam kelas (Sudiarditha, 2016).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses interaksi siswa dengan guru dan bahan ajar dalam sebuah lingkungan belajar. Bagian dari pembelajaran terdiri dari guru, siswa dan kurikulum (bahan atau isi pelajaran, media, metode, tujuan, dan evaluasi) dimana seluruh bagian harus dapat terorganisir, dan tidak bisa dilakukan secara sendiri karena dibutuhkan sebuah kerjasama dalam mencapai tujuan dari sebuah pendidikan (Citra & Rosy, 2020). Tujuan pendidikan mendasari pengembangan

pendidikan nasional yang menjadi pilar peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, kompetitif dan unggul (Tafonao, 2018). Proses belajar didukung dengan fasilitas yang menunjang kegiatan pembelajaran. Secara umum fasilitas yang disediakan sekolah seperti ruang kelas, meja, kursi, papan tulis, komputer, layar proyektor, perpustakaan serta laboratorium khusus yang dibutuhkan (Setiyani, 2020a). Kelengkapan sarana dan prasana yang dimiliki sekolah sebagai bentuk dukungan ragam proses mengajar, sehingga sekolah perlu memantau kriteria minimal yang harus ada di sekolah (Suranto, 2015)

Selain itu penunjang proses belajar mengajar adalah bagaimana materi ajar yang di sampaikan kepada guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, maka agar materi yang diajarkan mampu diterima dan dipahami oleh siswa pembelajaran didukung pula dengan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan (Lusiani, 2020). Pembelajaran juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan kemampuan (Iamsari Purba, 2019). Pemilihan metode pembelajaran mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada siswa (Setiawan et al., 2019). Dalam pemilihan metode yang digunakan, langkah berikutnya adalah penggunaan media untuk sebagai alat penyampaian materi, media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar (Nurohman, 2021).

Perkembangan teknologi memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik dalam membuat model dan media pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan, namun tujuan daripada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tetap tercapai (Lusiani, 2020). Kebosanan yang dialami oleh siswa, salah satunya adalah proses belajar mengajar yang cenderung monoton karena kurangnya kreativitas, inovasi media yang digunakan tenaga pendidik. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan jaringan internet sebagai bentuk pembaruan mengenai model, metode, media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman materi bagi siswa (Setiawan et al., 2019). Teknologi yang berkembang

pesat menghadirkan *smartphone* atau ponsel cerdas sebagai media pembelajaran yang biasa dikenal dengan istilah *mobile learning* dengan kelebihan terhubung dengan jaringan internet sehingga siswa maupun guru tidak akan kesulitan menemukan bidang keahlian yang tersedia di internet untuk digunakan dalam pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu (D. E. Sari, 2019).

Guru memegang peranan yang besar dalam mengimplementasikan media pembelajaran khususnya pada revolusi 4.0, dimana keterampilan abad 21 yang dibutuhkan berupa keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, menyelesaikan masalah, berpikir kritis dan inovasi (Nurliana & Nugroho, 2021). Komponen yang tidak kalah penting dari metode pembelajaran adalah media pembelajaran (Setiyani, 2020b). Media pembelajaran sebagai alat yang membantu proses belajar mengajar agar tujuan dari sebuah kegiatan pembelajaran tercapai secara optimal (Octorina, 2021). Faktor keberhasilan pembelajaran secara efektif, efisien serta menyenangkan didasari pada media yang digunakan sebab media sendiri bermanfaat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar (Sudiarditha, 2016)

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dipergunakan untuk perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018). Sedangkan menurut Shoimin (2013:41) media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan (Pusparani, 2020). Berdasarkan pendapat Briggs (dalam Sadiman, dkk., 2010) dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah benda yang berwujud, berbentuk yang digunakan untuk menginformasikan sesuatu sekaligus bagian dari meningkatkan motivasi belajar siswa dapat berupa media visual (foto, gambar, poster, peta, video, film, bagan, dan ilustrasi), media audio (radio, *telephone*, pita audio), dan media cetak (buku dan modul) (Citra & Rosy, 2020).

Laju keberhasilan pembelajaran salah satunya di pengaruhi oleh perkembangan teknologi dimana tenaga pendidikan secara khusus dituntut dalam

penguasaan teknologi dan pemanfaatan jaringan internet meliputi penggunaan *smartphone*, komputer, dan laptop diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siswa mendapatkan materi pembelajaran secara interaktif agar tujuan pembelajaran tercapai (Khikmawati et al., 2021). Ketersediaan informasi yang dihadirkan melalui *e-learning* dalam dunia pendidikan saat ini merupakan sebuah inovasi startegis dalam penerapan teknologi yang ada pada aktivitas sistem infomasi di lingkungan pendidikan (Meliyani et al., 2019).

Permasalahan utama yang sering dihadapi oleh tenaga pendidik adalah bagaimana membangun suasana kelas menjadi kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan (Nurrita, 2018). Selain itu, masalah yang sering dihadapi oleh siswa adalah rasa kebosanan, ketidakfokusan serta rasa malas dalam pelaksanaan pembelajaran. Solusi yang dapat dilakukan tenaga pendidik salah satunya adalah melakukan perubahan proses belajar mengajar, utamanya media pembelajaran (D. Sari et al., 2022). *Quizizz* adalah suatu software edukatif yang dapat diakses menggunakan jaringan pada websitenya www.quizizz.com atau mengunduhnya pada *Playstore* dalam perangkat seluler (Setiawati & Zuniati, 2020). *Quizizz* adalah sebuah aplikasi yang tidak berbayar yang didalamnya mendukung siswa untuk belajar serta mengerjakan soal sebagai bahan evaluasi dari proses pembelajaran (Juliyanti, 2021) Sampai saat ini pengguna atau pengajar yang terdaftar pada laman *Quizizz* mencapai 50 juta user, dan siswa yang memainkan permainan ini mencapai sekitar 100 juta siswa. (Supriadi et al., 2021b) Aplikasi *quizizz* sebagai salah satu bentuk *game* edukatif yang menyenangkan bagi siswa (Nurliana & Nugroho, 2021). Disebut *game* edukatif karena didalamnya terdapat fitur pengerjaan soal pilihan ganda secara *live* dimana siswa berlomba-lomba menjawab dengan benar akan memperoleh point lebih besar dan akan menempati peringkat pertama. (Supriadi et al., 2021b). *Quizizz* hadir sebagai salah satu bentuk pengevaluasian kegiatan belajar mengajar dalam bentuk pemberian latihan soal yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar dari proses pembelajaran yang telah dilakukan (Juliyanti, 2021). Pembelajaran menggunakan sistem permainan memiliki peluang untuk menarik keinginan siswa dari segi visual dan verbal yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa (Malikhatur Rizqiyah, 2022). *Quizizz* diciptakan sebagai salah

satu solusi mengatasi rasa kebosanan pada siswa dalam proses belajar mengajar tanpa menghilangkan kejelasan materi dan tujuan utama dari sebuah proses belajar mengajar (Citra & Rosy, 2020).

Kejenuhan proses belajar mengajar juga dirasakan oleh siswa kelas X-2 di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Kelas X-2 angkatan tahun 2022 ini merupakan siswa yang baru melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka setelah virus covid-19 yang dialami di Indonesia selama kurang lebih 2 tahun. Peningkatan pemahaman siswa mengalami penurunan terlihat dari hasil latihan soal, proyek dan penugasan yang diberikan oleh tenaga pendidik. Penerapan kurikulum merdeka di SMA 2 Muhammadiyah sebagai bentuk visi misi pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler dimana guru memiliki keluwesan dalam memilih perangkat ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa (Setiawati & Zuniati, 2020). Menurut (Daryanto, 2014) kurikulum adalah suatu bentuk tanggapan dibidang pendidikan guna melahirkan anak bangsa dalam membangun suatu generasi yang memiliki kecerdasan. digunakan sebagai patokan dari sebuah perangkat pembelajaran berisi rencana yang tersusun guna pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Rahmawati et al., 2022) Oleh karena itu, peningkatkan mutu pendidikan tak luput dari perkembangan zaman yang menuntut instansi pendidikan sebagai wadah terlaksananya pendidikan (Setiawan et al., 2019).

Penerapan kurikulum merdeka di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta baru digunakan kelas X-2 tahun ajaran baru sehingga terdapat beberapa penyesuaian yang dulunya menggunakan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) beralih menjadi Modul ajar. Sebagai sekolah penggerak yang telah berjalan selama satu tahun, untuk memaksimalkan pembelajaran guru mempersiapkan berupa modul ajar, ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran) untuk metode yang digunakan ketika mengajar dengan pendekatan berkelompok sesuai dengan kemampuan siswa, inquiry, penggabungan individu serta presentasi. Penggunaan sumber belajar ekonomi menggunakan buku terbitan dari erlangga, yudistira, mediatama serta menggunakan internet dan *youtube*

sebagai penunjang pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu wadah yang digunakan dalam penyampain materi terbatas pada penggunaan powerpoint, buku teks, walaupun sekolah telah memfasilitasi LCD, *wifi* dan masing-masing guru memiliki laptop yang seharusnya dapat digunakan secara maksimal. Setiap akhir proses pembelajaran, guru memberikan penugasan, latihan soal terkait materi yang disampaikan. Untuk mendukung profil pelajar Pancasila berupa bergotong royong dan bernalar kritis penugasan dilakukan secara kelompok. Namun, berjalan waktu siswa merasa bosan dengan pembelajaran, dan mengerjakan penugasan dengan tidak bersungguh-sungguh. Oleh karena itu dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa perlu adanya inovasi baru dengan memanfaatkan teknologi berupa pembelajaran berbasis *online* melalui aplikasi edukasi yaitu *Quizizz*.

Melihat proses pembelajaran ekonomi di kelas X-2 ketika pemberian latihan soal dan penugasan terlihat bahwa respon yang diberikan oleh siswa adalah mengeluh dan kurang bersemangat karena evaluasi pembelajaran yang diberikan cenderung monoton dengan hanya berkelompok dan juga presentasi didepan kelas. Ketidaksiwaan siswa juga terlihat dalam mengerjakan latihan soal dan penugasan di dalam kelas yang juga didukung berdasarkan hasil observasi siswa ketika diberi latihan soal dan berkelompok justru ramai sendiri, mengobrol dengan teman dan sampai ada yang tertidur di dalam kelas. Maka dari itu solusi dari permasalahan di kelas X-2 adalah menggunakan media pembelajaran sebagai evaluasi pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan *quizizz* karena dengan media pembelajaran *quizizz* siswa lebih bisa fokus ketika mengerjakan latihan soal di perangkat seluler masing-masing siswa. Pengimplementasian media pembelajaran *Quizizz* digunakan pada mata pelajaran ekonomi kelas X-2 Mata Pelajaran Ekonomi bagi kelas X-2 materi yang diajarkan bersifat dasar, mudah dipahami dan menyangkut kehidupan sehari-hari yang diharapkan pemahaman akan materi yang disampaikan meningkat. Mata pelajaran Ekonomi diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian integral dari IPS Terpadu (Sudiarditha, 2016). Oleh karena itu seorang guru ekonomi dalam pelaksanaan pembelajaran ekonomi diharapkan mampu manajemen secara profesional materi yang akan diberikan kepada siswa. Pelajaran ekonomi merupakan ilmu yang mempelajari tingkah laku

manusia di dalam menentukan pilihan dihidupnya untuk mencapai sebuah kemakmuran (Sudiarditha, 2016). Berdasarkan uraian penjelasan diatas peneliti berencana melakukan penelitian mengenai **“Implementasi Media Pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X-2 di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta”**.

Tujuan dari penelitian ini untuk untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X-2 di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta melalui implementasi media pembelajaran *quizizz*. Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah “Diduga penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X-2 di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta.

2. METODE

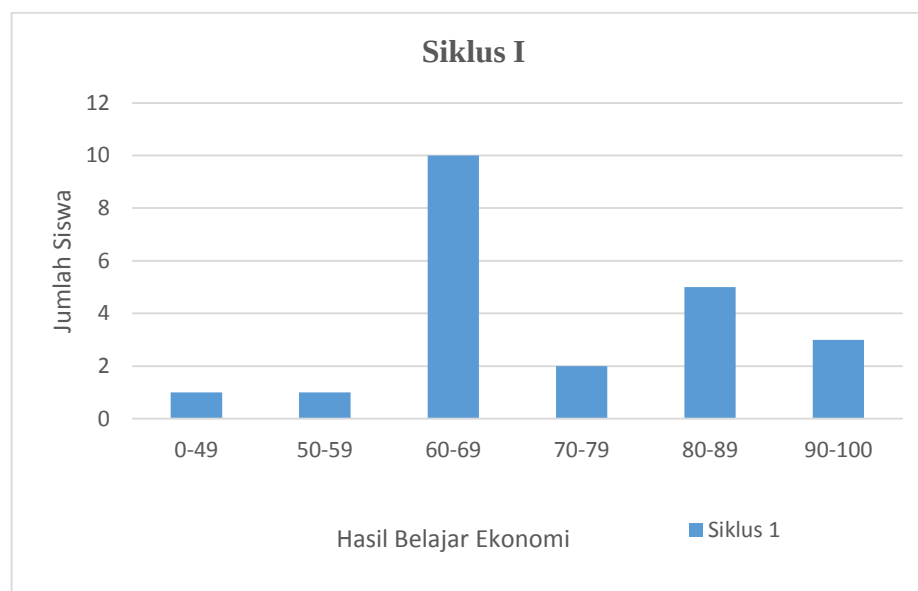
Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kegiatan penelitian dalam *setting* kelas yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru, guna meningkatkan kualitas dan hasil belajar, serta mencoba hal baru dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas dan hasil belajar. *Classroom Action Research* yang digunakan adalah Model Tindakan kelas spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart di Krisyanto terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini bertempat di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta yang berlokasi di Jl. Yosodipuro No. 95, Mangkubumen, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57139. Penulisan dimulai pada bulan September 2022, sedangkan pelaksanaan penelitian di sekolah pada bulan Januari 2023-selesai, karena PTK dilaksanakan dengan beberapa siklus, maka disesuaikan dengan jam pembelajaran di dalam kelas. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-2. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran *quizizz* pada kelas X-2 di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Teknik pengumpulan data dengan observasi, pre-test, pos-test, wawancara dan dokumentasi. Observasi adalah metode pengumpulan data yang mencatat hasil dari data yang diamati oleh peneliti selama penelitian. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi tentang siswa pada saat pembelajaran ekonomi. Pre-test diberikan dalam bentuk kertas yang berisi soal pilihan ganda sebanyak 15 nomor menggunakan *quizizz* berisi soal pilihan

ganda 15 nomor pada materi alat pembelajaran (uang). Untuk pos-test menggunakan *quizizz* berisi soal pilihan ganda 15 nomor. Pos-test diberikan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pemahaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran *quizizz* dengan tipe soal pada *quizizz* pilihan ganda. Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu yang dilakukan antara dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang menjawab pertanyaan. Narasumber dalam wawancara adalah guru mata pelajaran ekonomi dan perwakilan kelas X-2 yang terdiri dari 2 orang. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data pelaksanaan penelitian. Dokumentasi berupa data maupun foto yang dibutuhkan dalam penelitian. Keabsahan data menggunakan triangulasi Teknik dan *member check*.. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data yang terkumpul dari hasil pre-test dan pos-test disajikan dalam bentuk kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif dengan rumus. Pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan observasi, pre-test, pos-test, wawancara dan dokumentasi disajikan dalam bentuk kualitatif. Reduksi data sebagai proses seleksi yang difokuskan pada penyederhanaan dan transformasi data mentah yang diperoleh dari catatan tertulis di lapangan. Penyajian data menggambarkan sekumpulan informasi terstruktur yang menarik kesimpulan dan memberikan kesempatan untuk bertindak. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretatif, yaitu menemukan makna dalam data yang disajikan. Prosedur penelitian terdiri dari: (1) Tahapan pra penelitian; (2) Tindakan siklus I meliputi : (a) tahap perencanaan; (b) tahap pelaksanaan; (tahap observasi); (c) tahap refleksi, (3) Tindakan siklus II meliputi : (a) tahap perencanaan; (b) tahap pelaksanaan; (tahap observasi); (c) tahap refleksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan observasi kelas guna mengetahui kondisi kelas dan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan di kelas X-2. Berdasarkan Observasi yang dilakukan dapat dilihat bahwa siswa mengalami kebosanan pada pembelajaran yang

berakibat rendahnya semangat belajar siswa. Hal ini juga terlihat pada saat jam terakhir pembelajaran dimana terdapat beberapa siswa yang tidak fokus, mengobrol dengan teman sebangku, bahkan terdapat siswa yang tertidur ketika pembelajaran hal tersebut juga mengakibatkan menurunnya pemahaman materi yang disampaikan guru. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti terkait masalah yang ada pada kelas X-2 tentang bagaimana meningkatkan pemahaman siswa yaitu penggunaan media untuk menyampaikan materi dan alat untuk evaluasi siswa. Langkah dalam peningkatan tersebut adalah penggunaan *quizizz* yang mana dapat membantu siswa dalam mengerjakan soal dalam bentuk *game* edukasi

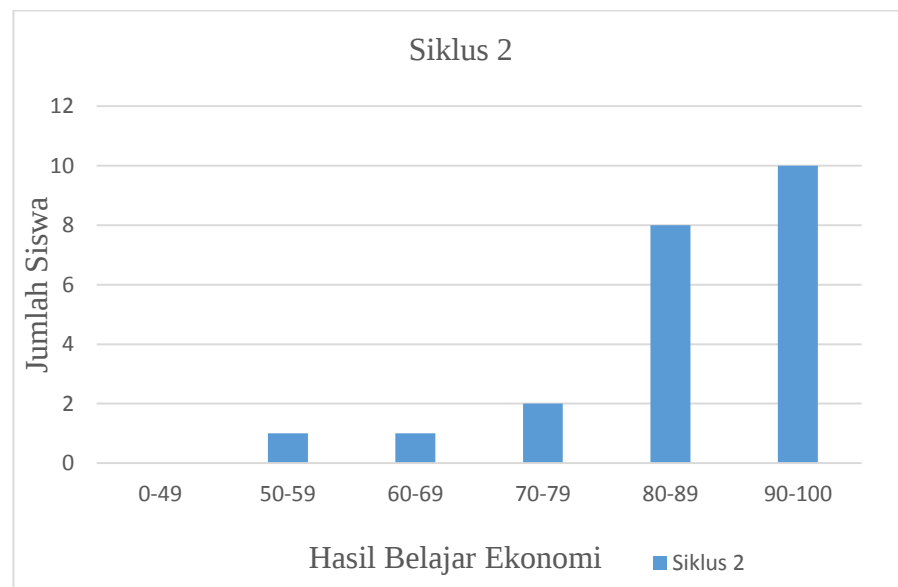


Gambar 1. 1 Grafik Hasil Belajar Ekonomi Siklus I

Dari tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan hasil dari pengerjaan pre-test siklus I pada kelas X-2 memperoleh nilai rata-rata kelas 72,5 dan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dihasilkan 8 siswa. Hasil dari tes siklus I menunjukkan bahwa secara garis besar masih banyak siswa yang belum tuntas belajar, karena masih ada 14 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya memahami materi ekonomi dan kurang keseriusan dalam mengerjakan pre-test. Berdasarkan aktivitas yang dilakukan pada siklus 1, proses pembelajaran berjalan lancar. Namun, pada saat pengerjaan soal yang diberikan oleh guru

beberapa siswa mengobrol dengan temannya dan kondisi kelas kurang kondusif sehingga waktu pengerjaan pre-test terlalu lama.

Implementasi media pembelajaran *quizizz* dilakukan siswa setelah melakukan pre-tes pada siklus I dengan menggunakan lembar kertas yang berisikan soal mata pelajaran ekonomi dengan materi alat pembayaran yaitu uang sebanyak 15 soal dengan jenis soal berupa pilihan ganda.



Gambar 1. 2 Grafik Hasil Belajar Ekonomi Siklus II

Hasil dari pengerjaan soal tes pada siklus 2 diperoleh rata-rata nilai kelas 86,77 dan dari 22 siswa yang telah tuntas sebanyak 18 siswa dan 4 siswa belum tuntas. Maka hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan pemahaman siswa yang dilihat dari hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran *quizizz*. Dari pelaksanaan siklus II dapat diamati bahwa siswa bersemangat pada saat pengerjaan pre-test, kondisi kelas kondusif tidak ramai seperti pada saat siklus I, waktu pembelajaran dimanfaatkan secara maksimal dan selesai tepat waktu.

Pada siklus II, guru memantapkan pembelajaran dengan cara pembuatan sarana pengujian yang baik dan melihat hasil belajar siswa, pelaksanaan proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Oleh karena itu tidak perlu memodifikasi terlalu banyak, namun hal yang perlu diperhatikan untuk langkah selanjutnya

adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan proses pembelajaran dan pembuatan penerapan pembelajaran kuis dapat meningkatkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berikut ini merupakan perbandingan dari pelaksanaan 2 siklus terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.1 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan II

Kategori	Siklus I	Prosentase	Siklus II	Prosentase
Tuntas	8	36,36%	18	81,81%
Belum Tuntas	14	63,63%	4	18,18%

Berdasarkan tabel diatas pada siklus I jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 8 siswa dengan prosentase 36,36% pada siklus 2 mengalami peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM mejadi 18 siswa dengan prosentase 81,81%. Sedangkan pada siklus I sejumlah 14 siswa dengan prosentase 63,63% belum mencapai nilai KKM pada siklus II menurun menjadi 4 siswa dengan prosentase 18,18%. Hasil pengamatan yang terjadi pada siklus I siswa kurang aktif pada saat pembelajaran dan ketidakseriusan dalam mengerjakan soal tes dan cenderung sengaja mengulur waktu. Kondisi tersebut berbanding terbalik dengan pelaksanaan siklus II dimana siswa lebih aktif, dan bersemangat mengerjakan pos-test menggunakan media *quizizz* yang didesain seperti bermain game dimana terdapat sistem perangkingan dan hasilnya langsung muncul pada layar LCD. Pengerjaan pos-test pada siklus II juga tepat waktu dan ketika selesai pengerjaan kuis, siswa justru meminta mengerjakan kuis kembali.

Peningkatan pemahaman siswa kelas X-2 yang dilihat dari hasil belajar digambarkan melalui penggunaan media pembelajaran *quizizz* melalui pengerjaan pre-test dan post-tes. Dimana pre-test kelas X-2 mendapat perolehan nilai rata-rata kelas 72,5 mengalami peningkatan melalui pre-test dengan nilai rata-rata 86,77. Media pembelajaran *quizizz* merupakan jenis media pembelajaran berbasis *online* yang didesain untuk membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi

pelajaran. Pentingnya pemilihan media pembelajaran juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kondisi siswa seperti yang diungkapkan guru mata pelajaran ekonomi, Ibu Triyani S.Pd mengungkapkan bahwa pentingnya media digunakan sebagai alat untuk menstransfer materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Media yang biasanya digunakan seperti PPT (*Powerpoint*), *youtube*, dan internet. Tes menggunakan *quizizz* sangat membantu bagi guru karena nilai hasilnya langsung muncul. Hal tersebut didukung dengan penelitian Destri Sambara & Tri Nugroho (2022) aplikasi *quizizz* memberikan kemudahan bagi guru dalam hal penilaian tugas dan tes siswa, dikarenakan nilai tugas ataupun tes secara langsung muncul setelah siswa menyelesaikan soal kuis, nilai siswa dapat disimpan pada perangkat guru. Tersedianya fitur pengaturan waktu pada setiap soal membantu guru untuk mencegah siswa melakukan tindakan curang atau bekerja sama dengan temannya.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat tidak hanya dilakukan percobaan sekali terhadap siswa. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut tepat dan sesuai perlu diadakan evaluasi pembelajaran untuk menguji seberapa paham materi yang telah diajarkan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan Vera Dwi (2021) tersedianya ragam media pembelajaran yang dengan mudah diakses guru secara gratis membuat guru cenderung menggunakan media pembelajaran kirim teks, dokumen video maupun pesan suara melalui Whatsaap yang dicoba selama beberapa bulan memiliki kekurangan dimana siswa sering kali menunda dalam pengerjaan tugas yang menimbulkan rasa kebosanan pada siswa.

Aplikasi *quizizz* mampu menumbuhkan semangat siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik, termotivasi mengerjakan soal karena tersedianya ragam fitur yang menarik. *Quizizz* hadir dengan sistem ranking dimana siapa yang lebih cepat dan tepat menjawab soal akan mendapat poin lebih tinggi, siswa merasa dengan tampilannya yang warna warni mampu mengurangi rasa kebosanan siswa. Hal tersebut sejalan dengan Dian Sari dkk (2022) *quizizz* hadir sebagai media pembelajaran yang memiliki manfaat salah satunya adalah meningkatkan motivasi belajar karena sistem pengerjaan kuis seperti ranking dimana setiap menjawab soal

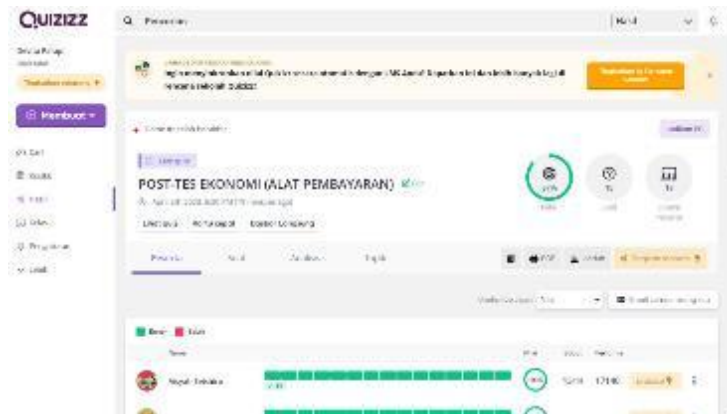
akan ditampilkan pada layar LCD. Maka dari itu para peserta kuis saling berlomba-lomba untuk mendapat ranking sesuai yang diharapkan.

Pilihan soal yang akan disajikan dalam *quizizz* beraneka ragam, mulai dari pilihan ganda, susun ulang, menjodohkan, seret & lepas, isian singkat, *drop-down*, respon matematika, label gambar, penanda, grafik MTK, esai, jawaban menggambar, jawaban video dan jawaban audio. *Quizizz* didesain sebagai media pengerjaan soal berbasis permainan yang didalamnya berisikan soal-soal materi pembelajaran. Siswa cenderung tertarik dan termotivasi menggunakan *quizizz* karena merupakan sebuah *game* edukasi, dimana dengan media tersebut evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan M.Sodiq dkk (2021) variasi *quizizz* menyajikan pembelajaran meliputi bentuk gambar, bagan, video maupun suara, didesain pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan tugas serta materi yang akan disampaikan sehingga guru menjadi lebih berinovatif menggunakan ragam desain mampu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif.

Quizizz dapat dengan mudah diakses melalui web *quizizz* atau mengunduhnya pada perangkat seluler atau laptop siswa. Dikarenakan berbasis game dengan sistem ranking maka dapat dilakukan secara *live quiz* apabila jaringan di kelas mendukung. Hal tersebut sejalan dengan Dhian Nuri dkk (2022) memasukkan kode 6 digit pada perangkat seluler yang ditampilkan pada layar dengan opsi 4-5 opsi jawaban yang dapat diatur dengan tambahan latar belakang. Soal yang tidak berhasil dijawab akan mendapat pembenaran jawaban yang benar agar siswa dapat mengoreksi soal yang belum dipahami yang kemudian akan dibahas pada akhir kuis.

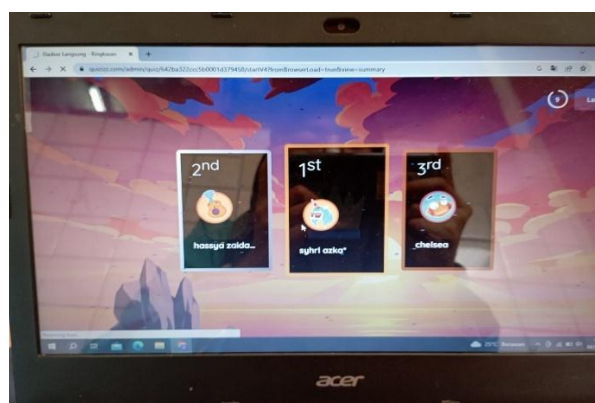
Perlunya fasilitas sekolah yang memadai sangat mendukung siswa menggunakan pembelajaran berbasis *online* utamanya *wifi* dan juga komputer untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dikarenakan kendala yang sering dialami oleh siswa adalah jaringan yang tidak stabil. Hal tersebut sejalan dengan Anisa Octorina (2021) gangguan umum berupa minimnya jaringan disekolah maka guru mengubah *quizizz* menjadi PR (*homework*) menyesuaikan jaringan dirumah masing-masing siswa yang dapat dikerjakan sewaktu-waktu.

Berikut adalah hasil pengerjaan kuis kelas X-2 dengan rata-rata nilai kelas 87%. Selain rekap nilai, pada akhir kuis juga terlihat performa tiap siswa. Untuk jawaban benar berwarna hijau dan untuk jawaban salah akan berwarna merah.

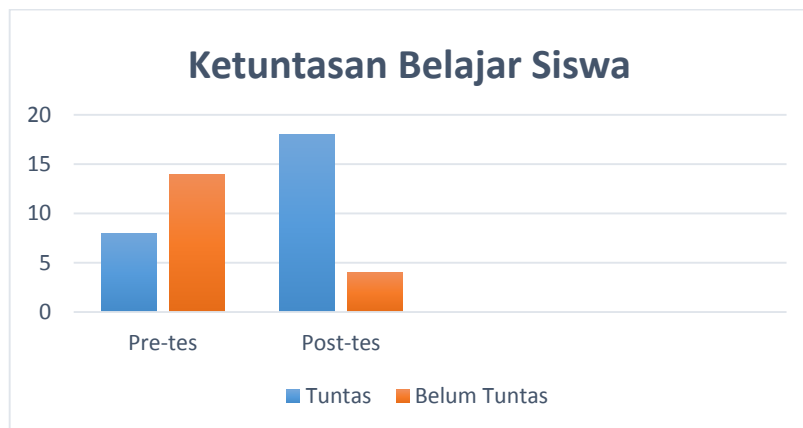


Gambar 1.3 Tampilan Rekap Hasil siswa

Soal kuis sebanyak 15 soal pilihan ganda dengan materi alat ekonomi (uang) menghasilkan ranking siswa yaitu ranking pertama oleh Aisyah Al Fadilah dengan performa 17140. Pemahaman materi yang baik dapat menjadi bekal dalam pengerjaan soal kuis. Hal tersebut sejalan dengan M. Ardiansyah (2022) siswa yang menduduki peringkat atas tidak hanya dinilai melalui keberhasilan dalam menjawab semua soal, melainkan dari faktor ketepatan dan efisiensi waktu dalam mengerjakan soal meskipun satu dengan siswa berhasil menjawab semua nomor soal.



Gambar 1.4 Tampilan ranking siswa



Gambar 1. 5 Grafik Ketuntasan Siswa

Peningkatan pemahaman siswa terlihat dari nilai hasil pengerjaan soal yang meningkat dari nilai sebelumnya seiring dengan keberhasilan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian dilaksanakan dengan hasil pre-tes sebanyak 8 siswa memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dan hasil pada pertemuan kedua menggunakan media pembelajaran *quizizz* meningkat menjadi 18 siswa memperoleh nilai diatas KKM. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengimplementasian media pembelajaran *quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran efektif membantu guru dalam membuat soal berhasil menjadi solusi dalam menciptakan kegiatan belajar menjadi tidak membosankan dan pemahaman siswa meningkat. Hasil sejalan dengan pendapat Herlina Pusparani (2020) pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* menyenangkan bagi siswa yang dilakukan dengan 2 siklus dengan hasil meningkat pada siklus kedua dimana siswa mengalami peningkatan pemahaman 100% terlihat dari 32 siswa yang mencapai KKM yang sebelumnya hanya 28 siswa.

Implementasi media pembelajaran berbasis *online* menghasilkan *output* berupa peningkatan nilai siswa yang diiringi pemahaman materi yang diajarkan. Keunggulan lain dalam penggunaan *quizizz* adalah nilai yang diakses oleh orangtua siswa yang dapat dikirimkan oleh guru melalui elektronik mail. Hal tersebut sejalan dengan Nunung dkk (2020) pemantuan orangtua terhadap hasil belajar siswa dapat mempermudah guru agar mampu bekerja sama untuk membuat siswa lebih

merencanakan pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah dengan penyediaan fitur “*share progress with parents*” yang ada pada *quizizz*. Guru dapat memantau melalui hasil rekap yang secara otomatis muncul ketika soal kuis telah selesai untuk dikerjakan sebagai bentuk menguji seberapa paham siswa terhadap materi pembelajaran.

Pada zaman sekarang yang segala hal terdapat dalam gadget membuat siswa juga memberikan kemudahan dalam mencari materi, contoh soal sesuai dengan kebutuhan. Kesenangan siswa dalam menggunakan *quizizz* dirasakan siswa pada saat kuis berlangsung, mereka cenderung bersungguh-sungguh dalam memperhatikan, berkonsentrasi, fokus dalam pembelajaran menggunakan *gadget* karena jarang sekali guru mengizinkan di dalam kelas. Hal tersebut sejalan dengan Leony (2019) 5 indikator untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar yang mulai dari perhatian lebih terfokuskan terhadap proses penggunaan *quizizz*, pemahaman secara mandiri tanpa bantuan teman, keaktifan *me-review* kembali materi belajar, ketelitian dalam menjawab soal karena terbatasnya waktu, ketenangan akan hasil yang diperoleh atas jawaban soal yang telah dikerjakan.

4. PENUTUP

Implementasi media pembelajaran *quizizz* yang dilakukan secara maksimal mengalami peningkatan pemahaman pada siswa kelas X-2 yang dilihat dari hasil belajar pada siklus I (pre-test) kelas X-2 perolehan nilai rata-rata kelas 72,5 mengalami peningkatan melalui siklus II (pos-test) dengan nilai rata-rata 86,77. Media pembelajaran *quizizz* berhasil menjadi solusi sebagai media yang membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran ekonomi kelas X-2 dengan hasil pengerjaan kuis melalui *quizizz* memperoleh rata-rata nilai kelas X-2 87%. Rekap hasil rata-rata kelas menunjukkan adanya peningkatan yang dilihat dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) menunjukkan hasil pada siklus I jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 8 siswa dengan prosentase 36,36% pada siklus 2 mengalami peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM menjadi 18 siswa dengan prosentase 81,81%. Sedangkan pada siklus I sejumlah 14 siswa dengan prosentase 63,63% belum mencapai nilai KKM pada

siklus II menurun menjadi 4 siswa dengan prosentase 18,18%. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran karena sistem pengerjaannya dapat dilakukan secara *live quiz* atau secara langsung hasilnya ditayangkan pada layar LCD yang dikerjakan pada saat jam pembelajaran dikelas. Soal kuis sebanyak 15 soal pilihan ganda dengan materi alat ekonomi (uang) menghasilkan ranking siswa kelas X-2 ranking pertama oleh Aisyah Al Fadilah dengan performa 17140. Untuk meningkatkan pemahaman siswa yang dilihat dari hasil belajar dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *online* salah satunya adalah *Quizizz*. Pentingnya dalam memilih metode dan media untuk menyampaikan materi pembelajaran serta pembenahan sarana dan prasana kelas sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar seperti perbaikan wifi, layar proyektor dan LCD. Guru dan tenaga pendidik lebih berinovasi dan kreatif mulai dari proses pengajaran sampai kegiatan evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. D., & Nurjanah, F. (2020). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas X Sma. *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1–6.
- Budiarti, S., & Rohmah, S. N. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta di Tengah Pandemi*. 1142–1148.
- 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. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Jeklin, A. (2016). *Pemahaman Pelajaran Ekonomi*. July, 1–23.
- Juliyanti, N. U. E. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Sastra , Lingua , Dan Pembelajarannya (Salinga) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*

MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Menggu. 145–151.

Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., & Susilo, A. (2021). *Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus.* 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14671>

lamsari purba, leony sanga. (2019). Peningkatan konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.

Lusiani, L. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>

Malikhatur Rizqiyah, A. (2022). *Prosiding. M*, 764–769.

Meliyani, M., Supriyanto, S., & Rahmattullah, M. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Simari Sebagai Implementasi Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 1–8. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8232>

Nurliana, E., & Nugroho, O. F. (2021). Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran Ipa. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 4.

Nurohman. (2021). Penggunaan Aplikasi Fun Quiz (Quiziz) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 11 Bangsa Bantul. *Prosiding Seminar Nasional*, 46–54.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Octorina, A. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 2774–2776.

- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rachman, T. (2018). Pemahaman Anak. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Roysa, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi Daring Quizziz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 315–326. <https://doi.org/10.52217/lentera.v13i2.650>
- Safitri, D., Sujarwo, & Putra, ZE. F. F. (2019). Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, D. E. (2019). *QUIZLET: APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTPHONE ERA*. 29(1), 9–15.
- Sari, D., Maisharoh, Putra, H. N., Zurahhmah, Apriani, W. D., & Liantama, W. (2022). Implementasi Quizizz Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Sallingka Abdimas*, 2 No. 1(1), 84.
- Semester, X. I., Ma, G., Ponorogo, M., & Ajaran, T. (2021). *Pai_210317086_Almaytiya Putri Rofiqoh. 2021.*
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Edusainstek*, 167–173.

- Setiawati, I., & Zuniati, M. (2020). Attractive : Innovative Education Journal. *Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Kurikulum Nasional*, 2(2), 1–13.
- Setiyani, M. S. (2020a). *ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET (QUIZIZZ) DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI*. 1–9.
- Setiyani, M. S. (2020b). *PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI SECARA ONLINE DIMASA PANDEMI COVID 19*. 1–9.
- Siti, R. (2015). Pemahaman Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Evaluasi Pendidikan, Penigkatan hasil belajar*, 12–42.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sudiarditha, I. K. R. (2016). Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, dan Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 4(1), 33–47.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021a). Implementasi E-Learning Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Purwokerto. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Papers*, 10(1), 308–316.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021b). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42.
<https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Suranto. (2015). Pengaruh Motivasi, Suasana Lingkungan dan Sarana Prasarana Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus pada SMA Khusus Putri SMA Islam Diponegoro Surakarta). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(2), 11–19.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>