

## PENERAPAN MEDIA *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PERBANDINGAN DI SMP 01 ISLAM JEMBER

Hildatun Nikmah<sup>1)\*</sup>, Fury Styo Siskawati<sup>2)</sup>, Muhlisatul Mahmudah<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Universitas Islam Jember, Jember, Indonesia

Email <sup>1)\*</sup>: [hildatunnikmah2@gmail.com](mailto:hildatunnikmah2@gmail.com)

Email <sup>2)</sup>: [furystyo@gmail.com](mailto:furystyo@gmail.com)

**Abstract.** *This research aims to determine improvements in student learning outcomes. This research uses the PTK method with a cycle design, where each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. This research was carried out in 2 cycles, each with 2 meetings, the main target of this research was 25 class VII students at SMP 01 Islam Jember. The research results prove that the application of Quizizz media can improve student learning outcomes with the first cycle test results being 76%, then in cycle II there was an increase of 100%. This research concludes that Quizizz media can improve student learning outcomes in comparative material.*

**Keywords:** *Quizizz, learning outcomes*

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan metode PTK dengan desain siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus masing-masing siklus 2 pertemuan, sasaran utama penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP 01 Islam Jember sebanyak 25 siswa. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil tes siklus I yaitu 76%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 100%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perbandingan.

**Kata kunci:** *quizizz, hasil belajar*

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu fondasi yang digunakan untuk menghasilkan generasi bangsa yang dapat bersaing di era globalisasi. Dalam pendidikan terdapat proses pengolahan *input* yang nantinya akan menghasilkan *output* yang sesuai dengan harapan. Proses belajar yang didalamnya memuat *aspek kognitif, afektif, dan psikomotor*. Peranan pendidikan yang sangat penting dalam membangun kemampuan manusia, agar dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang lebih berkualitas (Tiana Asna, dkk 2021). Matematika pengetahuan yang berhubungan dengan pelajaran lain dan pasti, serta dapat menyebabkan timbulnya disiplin dalam sebuah pikiran, sehingga matematika jika diajarkan dengan baik dan benar, maka tentunya matematika dapat memotivasi dan mengembangkan nalar berpikir. Peserta didik harus memiliki keinginan yang kuat dan tinggi dalam mempelajari matematika (Ardiansyah, 2022) Pendidikan matematika merupakan disiplin akademik yang mempelajari banyak cabang matematika seperti aritmatika aljabar, matematika diskrit, dan lain-lain serta mengajar psikologi pendidikan dengan tujuan memperoleh gelar menjadi pendidik. Pendidikan matematika merupakan bidang studi yang fokus pada pembelajaran, pengajaran, dan pengembangan konsep matematika. Kehadirannya sangat mendasar dalam hampir semua bidang kehidupan, termasuk sains, teknologi, ekonomi, dan banyak lagi. Karena itu, matematika diajarkan di setiap jenjang dan jenis pendidikan, disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dan pemahaman siswa pada setiap tahap perkembangan mereka. Dengan memahami dan menguasai matematika, individu dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang sangat berharga untuk menghadapi tantangan masa depan dalam berbagai bidang (Kamarullah, 2017). Ini mencakup proses belajar dan mengajar matematika dari tingkat dasar hingga lanjutan. Tujuan utama pengajaran matematika adalah membantu siswa memahami konsep matematika, mengembangkan keterampilan berhitung, dan mengajarkan penerapan

matematika dalam berbagai situasi. Oleh karena itu setiap pendidikan memerlukan yang namanya media pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Siskawati et al., 2024). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendorong siswa untuk mendapatkan informasi baru serta dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran (Tiana, dkk 2021). Hasil pembelajaran yang baik memberikan manfaat jangka panjang dengan membantu Anda mencapai tujuan pribadi dan profesional serta meningkatkan kemampuan Anda beradaptasi terhadap perubahan dan tantangan hidup. Proses pembelajaran merupakan suatu usaha yang berkesinambungan, dan hasil pembelajaran merupakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan pribadi (Hamzah B, 2019).

Media pembelajaran yaitu beragam jenis bagian yang ada pada lingkungan siswa yang bisa merangsang dalam sebuah proses belajar. Sedangkan menurut Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan benda nyata yang digunakan dalam penyajian informasi dan mendorong siswa dalam proses belajar, contohnya seperti video, buku, animasi, dan film bingkai. Menurut (Nurrita, 2018) Media pembelajaran adalah segala bentuk atau alat yang membantu menjadikan proses pembelajaran dan pemahaman materi menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah sebuah benda yang difungsikan sebagai pengantar sebuah informasi oleh pengirim untuk penerima sehingga menimbulkan rangsangan perasaan, perhatian, pikiran, dan keinginan siswa maka timbul sebuah proses belajar (Citra & Rosy, 2020). Dengan adanya media dalam sebuah pembelajaran secara tidak langsung dapat memberi semangat kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Aplikasi quizziz dilengkapi dengan karakter tema, avatar, dan music yang bisa dijadikan sebagai hiburan untuk siswa saat proses pembelajaran dan mengerjakan soal latihan. *Quizziz* juga dapat memicu persaingan antar siswa karena aplikasi quizziz memberi peringkat secara otomatis saat siswa menyelesaikan kuis dan soal latihan (Muliya, 2022). Menurut (Solikah, 2020), *Quizizz* merupakan platform kuis online yang dapat diwujudkan dalam bentuk permainan dan digunakan sebagai sarana pembelajaran

Hasil belajar adalah hasil atau wawasan yang diperoleh seseorang setelah menyelesaikan suatu proses belajar. Keberhasilan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan sikap. Hasil pembelajaran dapat diukur dengan berbagai cara, termasuk tes, proyek, presentasi, dan penilaian lainnya. Hasil belajar merupakan kemampuan atau keterampilan khusus yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses belajar mengajar dan mencakup keterampilan kognitif, keterampilan emosional, dan keterampilan psikomotorik (Melinda, 2018). Hasil belajar mencerminkan kemampuan sebenarnya siswa yang telah mengalami proses transfer pengetahuan dari mereka yang dianggap matang atau kurang berpengetahuan. Oleh karena itu, hasil belajar dapat memberi tahu seberapa baik seorang siswa mampu memahami, dan menguasai suatu topik tertentu.

Berdasarkan observasi permasalahan hasil belajar umum yang di jumpai pada siswa SMP 01 Islam Jember, yaitu siswa kurang semangat dalam belajar, kurangnya respon siswa saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak mempunyai buku pendukung (buku paket) sebagai sumber belajar, sehingga kesempatan belajar siswa dari buku berakibat penguasaan materi dan pada akhirnya berdampak rendah terhadap hasil belajar, konsentrasi rendah berdampak hasil belajar rendah, aktivitas dan hasil rendah. Dari permasalahan yang ada pada sekolah SMP

01 Islam Jember dirasa peneliti perlu menggunakan media *quizizz* sebagai solusi dari permasalahan tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun beberapa dukungan dari peneliti terdahulu.

Didukung dengan beberapa penelitian terdahulu yang memberikan hasil bahwa penerapan media *quizizz* berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah guru yang mengajar menggunakan media pembelajaran seperti *quizizz*. Maka dari itu masalah terkait rendahnya hasil belajar dirasa dapat diatasi melalui penerapan media *quizizz*. Menurut (Mulyati & Evendi, 2020) dalam penelitiannya hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata pada siklus I sebesar 63% dan siklus II sebesar 78%. (Somayana, 2020) (Somayana, 2020) dalam penelitiannya setelah menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring/online terjadi peningkatan yang cukup signifikan.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh (lamsari purba, 2019) bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Selain itu yang dilakukan oleh Wihartanti, dkk., (2019) juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi *Quizizz* berbasis online dibandingkan kelas yang menggunakan model konvensional dalam proses pembelajarannya, dimana seluruh siswa mengerjakan quiz disaat pembelajaran berlangsung yang mana dalam pengerjaannya dilakukan di lab komputer. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* juga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. (Utomo, 2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media berupa permainan online dalam kegiatan belajar mengajar berjalan dapat mendorong motivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar.

Didukung dengan beberapa penelitian terdahulu yang memberikan hasil bahwa penerapan media *quizizz* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. *Game Quizizz* dapat membantu meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas (Daring, 2020). Oleh karena itu peneliti tertarik memilih penerapan media *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana sekolah yang akan peneliti teliti memiliki nilai hasil belajar yang rendah sehingga perlu ditingkatkan dengan adanya penerapan media *quizizz* ini sehingga hasil belajar siswa meningkat.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan di kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru atau praktisi pendidikan di kelas dengan tujuan untuk memahami dan meningkatkan praktik belajar dan mengajar. Tujuan rencana penelitian dikembangkan untuk memberikan arah dan fokus pada penelitian yang akan dilakukan. Tujuan tersebut memberikan gambaran tentang hasil yang diharapkan dan alasan dilakukannya penelitian. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian melalui proses pembelajaran yang terbagi menjadi 2 siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Siklus I dilakukan dengan penerapan media *quizizz* pada materi perbandingan. Pada pertemuan pertama guru menampilkan *quizizz* materi yang akan dipaparkan guru sehingga siswa bias lebih paham, kemudian setelah penjelasan materi siswa diminta untuk mengerjakan kuis yang sudah di siapkan guru pada link *quizizz* yang dibagikan pada siswa. Sedangkan pada pertemuan kedua materi yang dibahas yaitu lanjutan dari pertemuan sebelumnya yang mana guru menjelaskan materi dan dilanjut dengan mengerjakan kuis yang dikerjakan oleh siswa. Siklus II tetap menggunakan media *quizizz*, kemudian pada akhir siklus dilakukan tes akhir siklus I dan II. Penelitian dilaksanakan di SMP 01 Islam Jember yang berlokasi di Jl. Kh. Shiddiq 43/200 Jember, penelitian ini dimulai pada tanggal 18 maret hingga 18 april 2024. Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu hasil belajar siswa kelas VII SMP 01 Islam Jember yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Indikator pencapaian keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan pada penerapan media *quizizz* yang dikatakan meningkat apabila hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan KKM  $\geq 75$ .

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

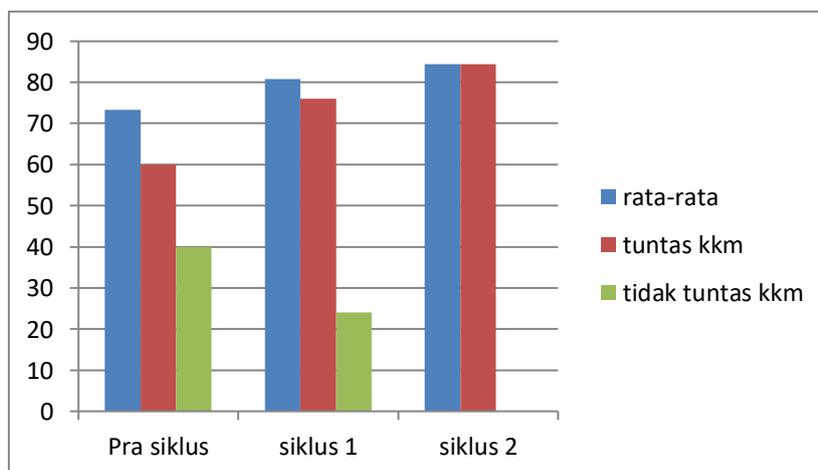
Hasil penelitian ini meliputi gambaran proses pelaksanaan pembelajaran yang meliputi gambaran tindakan prasiklus, gambaran proses pembelajaran setiap siklus, dan pelaksanaan tes akhir pada penerapan media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII materi perbandingan. Kurangnya semangat siswa dalam belajar maka media yang digunakan haruslah dapat menarik semangat siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya dan menjadi alat bantu dalam pembelajaran di kelas. Salah satu cara dalam menangani permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media *quizizz* agar siswa SMP 01 Islam Jember lebih efektif dan optimal dalam belajar. Menurut (lamsari purba, 2019), *Quizizz* adalah situs web atau aplikasi berbasis mainan yang mengedepankan aktivitas multi-permainan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dengan cara yang menyenangkan dan interaktif di kelas. Tindakan Pra Siklus Kegiatan ini merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti untuk mendeteksi permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan data hasil mata pelajaran sebelumnya, terdapat 10 siswa yang tidak tuntas pada kelas VII B dari total 25 siswa dengan KKM 75. Berdasarkan data di atas terlihat bahwa prestasi akademik siswa masih rendah, karena hanya 15 siswa yang tuntas belajar yaitu 60%, sedangkan siswa yang belum tuntas 10 siswa, atau 40%. Dengan rata-rata 73 hal itu siswa perlu meningkatkan belajarnya agar nilai yang didapat meningkat. Dimana KKM ditentukan oleh guru yaitu 75 berarti ketuntasan belajar siswa masih lebih rendah dari yang seharusnya. Rendahnya hasil belajar matematika siswa SMP 01 Islam Jember perlu ditingkatkan. Melalui media *quizizz* sebagai solusi yang dapat dilakukan guna meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian hasil penelitian siklus I. Pada siklus I pertemuan pertama guru mempersiapkan sarana prasarana yang dibutuhkan. Kemudian dilanjut dengan kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Dimana penerapan media *quizizz* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Guru menjelaskan materi kepada siswa kemudian dilanjut tanya jawab apabila ada siswa yang belum paham terkait materi yang dijelaskan guru. Apabila siswa sudah memahami materi guru akan memberikan soal LKPD yang mana siswa harus mengerjakan soal tersebut dalam bentuk quiz melalui media *quizizz*. Pada pertemuan kedua siswa mendengarkan guru menjelaskan materi dan di lanjut mengerjakan *quizizz*. Apabila siklus I selesai maka akan di tutup dengan mengerjakan tes akhir siklus I guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru. berdasarkan hasil data yang didapat pada siklus I terlihat bahwa prestasi akademik siswa masih rendah, karena hanya 19 siswa yang tuntas belajar yaitu 76%, sedangkan siswa yang belum tuntas ada 6 siswa, atau 24%. Pada siklus II Untuk materi setiap pertemuan disamakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah di susun oleh peneliti. Pada materi pertemuan pertama menjelaskan tentang materi perbandingan berbalik nilai. Kemudian pada siklus II penerapannya disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz*. Setiap pembelajaran guru memberikan motivasi/apresiasi dengan menanyakan suatu hal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari selanjutnya. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* ini pada awalnya guru akan menayangkan materi yang sudah di dibagikan kepada siswa dan dilanjut guru menjelaskan kepada siswa. Setelah materi selesai di jelaskan siswa diijinkan bertanya apabila ada materi yang belum dimengerti. Setelah itu guru memberikan LKPD yang berbasis online kepada siswa untuk dikerjakan.

Tujuan dari pembelajaran ini agar siswa yang berada dalam kelas dapat ikut berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya setelah proses pembelajaran selesai siswa diberikan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi perbandingan yang telah diajarkan. Dari data yang didapat pada siklus II terlihat bahwa keterlaksanaan pembelajaran matematika pada siklus 2 mengalami peningkatan dibandingkan dokumen sebelumnya, yaitu rata-rata 84,4 siswa mencapai KKM  $\geq 75$ . Sebanyak 84,4 siswa. Tuntas KKM dan 0% gagal tuntas. Berdasarkan data yang diperoleh, pengetahuan siswa meningkat pada siklus 2 namun masih dianggap belum berhasil karena kesempurnaan klasikal yang diinginkan peneliti tidak tercapai. Telah

ditetapkan, setelah itu peneliti berdiskusi menggunakan data-data yang diperoleh dari kegiatan pelaksanaan tindakan dan observasi, maka hasil tes belajar siswa pada siklus II telah tercapai dalam kategori sangat tinggi berdasarkan hasil tes siklus II. Maka tindakan pada penelitian diakhiri pada siklus II.

Pada penelitian ini ada 2 siklus, masing-masing siklus menggunakan media yaitu quizizz. Pada hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi perbandingan. Data tersebut dapat diketahui dari hasil observasi dan refleksi untuk aktivitas siswa dan tes evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa pada hasil belajarnya. Namun secara umum hasil pada periode pertama ini lebih baik dibandingkan kondisi awal hasil belajar siswa.



Gambar 1. Presentase Siklus 2

Pada hasil observasi siswa pembelajaran materi perbandingan pada pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada pra siklus memperoleh nilai rata-rata 73,3, kemudian pada siklus I memperoleh rata-rata 80,8 termasuk dalam kriteria cukup dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 84,4 termasuk dalam kriteria baik. Pada hasil penelitian hasil belajar siswa pembelajaran materi perbandingan siklus I & II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa diperoleh setelah dilakukan penelitian yaitu sebesar 80,8. Dari 25 siswa diantaranya 19 siswa tuntas KKM dan siswa yang tidak tuntas KKM sebanyak 6 siswa. Persentase ketuntasan klasikal yang didapat pada siklus I sebesar 60%. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh adalah 84,4. Dari 25 siswa 25 siswa berhasil tuntas KKM. Persentase klasikal hasil belajar siswa sebesar 100%. Berdasarkan peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan proses pembelajaran berdasarkan peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan proses pembelajaran penerapan media *quizizz* memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

#### IV. PENUTUP

Berdasarkan dari hasil Penelitian Tindakan (PTK) yang telah terlaksana, maka dapat disimpulkan, bahwa dengan penerapan media *quizizz* membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dikarenakan siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan siswa akan menjadi lebih aktif. Penerapan media *quizizz* sangat berperan dalam meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil observasi yang peneliti lakukan dari siklus I dan II yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang didapat setiap siklusnya. Hasil belajar siswa pada siklus I di dapat rata-rata 80,8 dengan banyak siswa yang tuntas KKM 19 siswa atau 76% dan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebesar 84,4 dengan banyak siswa yang tuntas kkm yaitu 25 siswa atau 100%.

## REFERENSI

- [1] Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 417–423. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892>
- [2] Asna Tiana, Apri Damai Sagita Krissandi, & M. S. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(6), 144–149.
- [3] 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. 8, 261–272.
- [4] Daring, P. (2020). Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Daring, Media Game. 32(2), 57–68.
- [5] Hamzah B, N. M. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 344.
- [6] Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- [7] Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- [8] 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.
- [9] Melinda, T. R. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving siswa Kelas IV MIN 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. 16–43.
- [10] Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 65–78. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- [11] Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- [12] Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- [13] Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- [14] Siskawati, F. S., Irawati, T. N., & Salsabila, S. Z. (2024). The Development Of Learning Videos With The Problem-Solving Approach By Using Screencast O Matic. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1).
- [15] Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- [16] Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43. <https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6>