

Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 14 Kepahiang

Harlini

SD Negeri 14 Kepahiang
harlinisdn14kph@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar manfaat aplikasi *quizizz* sebagai media dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah diaplikasikan maka akan terlihat bermanfaat atau tidaknya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Alasan digunakannya metode penelitian ini adalah karena peneliti ingin mengetahui dan memberikan gambaran secara detail, jelas, dan konkrit pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pada siswa kelas V SD Negeri 14 Kepahiang, strategi pembelajaran ceramah sebagai media penyampaian materi secara langsung dimana guru memberikan materi dengan metode ceramah, tidak bisa langsung dikatakan sebagai strategi yang efektif. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 14 Kepahiang, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quizizz* dapat memotivasi pembelajaran siswa yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman siswa mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi. Aplikasi *quizizz* juga dapat dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa SD Negeri 14 Kepahiang.

Kata Kunci: Aplikasi *Quizizz*, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan serta pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap (Putri Dini Palupi, 2018). Tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 3 tentang sistem pendidikan menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-undang No. 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional).

Proses pembelajaran yaitu adanya komunikasi terjalin dari pendidik serta peserta didik, sehingga menentukan nilai peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar siswa meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri sendiri (Hendro Utomo, 2020).

Untuk menunjang keberhasilan belajar diperlukan media pembelajaran, dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan menumbuhkan semangat belajar dari siswa. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan

adanya media pembelajaran siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah pesan-pesan dalam materi yang disajikan (M.Fachri Adnan Rejeki, 2020).

Kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara langsung disekolah dengan melakukan tatap muka harus terkendala dengan adanya pandemi virus corona atau covid-19. Jalan keluar yang dipilih untuk mengatasi kendala dalam kegiatan belajar mengajar dimasa pandemi ini dengan melakukan pembelajaran daring (*online*). Sehingga situasi ini menjadi tantangan besar bagi seorang pendidik, karena dalam kondisi seperti ini pendidik dituntut untuk bisa mengelola, mendesain media pembelajaran (media *online*) sedemikian rupa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran online atau pembelajaran dalam jaringan internet merupakan solusi pada situasi saat ini, dimana juga sudah banyak platform yang mendukung pembelajaran atau bisa disebut *E-learning*. *E-learning* merupakan sistem berteknologi yang mendukung proses pembelajaran dan sebagai sebagai wadah untuk berinteraksi antar pendidik dan peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. *E-learning* merupakan pilihan yang tepat dalam pembelajaran jarak jauh. Penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran yang disukai siswa dan dapat dipakai kapan dan dimana saja. *E-learning* mampu mempermudah proses pembelajaran apabila sesuai tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi. Salah satu *e-learning* yang memudahkan proses pembelajaran adalah aplikasi quizizz (Erwin Rahma Anisa, 2021)

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Aplikasi Quizizz juga aplikasi yang mendukung pembelajaran dari pembuatan materi, latihan, serta kuis dengan visual yang menarik. Dalam aplikasi quizizz ini juga peserta didik dapat melihat peringkat yang dicapai sehingga dapat memotivasi siswa untuk meraih hasil belajar yang memuaskan. Quizizz mempunyai karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka (Mulatsih.Bekti, 2020).

Terdapat berbagai macam fitur yang tersedia di dalam aplikasi Quizizz, yang dapat dimanfaatkan menjadi sarana pendidik dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Selain mengerjakan tugas, peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena didalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Permainan memang tidak akan lepas dengan unsur-unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang dapat menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap peserta didik. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai aplikasi Quizizz yang dapat dimanfaatkan menjadi sarana pembelajaran itulah peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tentang pemanfaatan aplikasi Qizz sebagai media pembelajaran PAI di SD Negeri 14 Kepahiang sebagai bahan studi untuk mengembangkan metode pembelajaran dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa yang selaras dengan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena langsung mengkaji melalui fenomena yang dialami oleh subjek penelitian (Shidiq & Choiri, 2019; Sholikhah, 2016). Terkhusus penelitian kali ini, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa dan guru PAI yang telah mencobakan atau merasakan manfaat dari aplikasi Quizizz untuk melaksanakan test atau ujian akhir semester. Cara atau teknik pengambilan data adalah melalui angket yang disebarkan, setelah angket disebar dan sudah ada tanggapan maka perolehan data langsung di ambil dari hasil angket tersebut.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang tergolong kepada aplikasi berbentuk permainan yang dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan salah satunya (Wahyudi & Syahputra Pasaribu, 2015). Dalam aplikasi Quizizz guru dapat membuat beberapa pertanyaan yang ingin diberikan oleh guru untuk memberikan tes secara jarak jauh kepada siswa. Sebagaimana yang kita ketahui kondisi dunia saat ini dikatakan sudah stabil secara utuh itu belum, karena masih banyak sekolah, perguruan tinggi yang melaksanakan proses belajar mengajar secara daring (Dalam Jaringan).

Keuntungan adanya aplikasi Quizizz adalah pada saat kondisi sekolah yang tidak dapat melakukan pembelajaran secara tatap muka. Aplikasi Quizizz inilah yang dijadikan sebagai media pembelajaran jarak jauh salah satunya. Untuk dapat mengakses Quizizz tidak diperlukan aplikasinya sehingga tidak ada berpengaruh terhadap penyimpanan android siswa karena Quizizz ini merupakan media pembelajaran yang berbasis web. Siswa cukup mendapatkan linknya saja, kemudian akan bisa langsung menggunakannya. Kebanyakan guru, memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk membuat kuis untuk melakukan sebuah evaluasi mata pelajaran tertentu.

Kemudian, cara pembuatan soal pada aplikasi atau media pembelajaran menggunakan quizi sangat mudah sekali. Berikut peneliti akan menggambarkan bagaimana cara atau prosedur pembuatan soal menggunakan aplikasi Quizizz:

1. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan memasukkan nama kuis, biasanya ini tergantung apa mata pelajarannya.
2. Langkah kedua, pengguna bebas memilih bahasa yang digunakan.
3. Masukkan gambar sebagai salah satu bentuk desain kuis lebih menarik lagi. Namun langkah ini boleh dilakukan dan juga boleh dilewati saja.
4. Langkah terakhir, pengguna harus menyimpan kuis yang dibuat dengan cara klik save.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini senada dengan Arsyad, menurutnya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2015). Adapun menurut Karim, media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan (Karim, 2014). Sejalan dengan hal tersebut Munadi menyatakan bahwa “media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif” (Munadi, 2012).

Secara umum media pembelajaran memiliki peran sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
4. Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret.

5. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif.
6. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Berikut Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Kustandi dan Sutjipto:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan serta meningkatkan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara siswa dengan guru, masyarakat dan lingkungannya (Kustandi dan Sutjipto, 2013).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2014). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangun motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sejenis usaha yang dilakukan secara sadar dengan tujuan menjaga tingkah laku peserta didik agar mereka lebih giat dalam menjalankan proses belajar sehingga memperoleh hasil yang baik. Sedangkan motivasi menurut Palittin et al., dalam penelitiannya menyatakan bahwa motivasi dalam dunia pendidikan adalah suatu hal penting yang memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa (Palittin et al, 2019) . Jadi, dari pernyataan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa antara motivasi belajar yang didapatkan oleh siswa sangat erat kaitannya dengan hasil belajar. Selain itu motivasi juga dimaknai sebagai upaya yang dilakukan untuk mendorong mental manusia. Sebenarnya sangat banyak istilah-istilah yang memiliki arti yang sama dengan motivasi diantaranya kebutuhan, desakan, keinginan, dan juga dorongan (Oktiani, 2017). Beberapa istilah tersebut dapat dikatakan sinonim dengan kata motivasi. Dengan adanya motivasi belajar yang diperoleh atau diberikan kepada siswa itu sangat membantu atau membawa pengaruh terhadap cara siswa belajar, sehingga pada akhirnya siswa yang bersangkutan akan memperoleh hasil yang memuaskan. Jadi motivasi belajar adalah salah satu bentuk semangat belajar yang diberikan kepada siswa. Poin penting yang terkandung dalam motivasi adalah mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, serta mengarahkan perilaku beserta sikap anak didik. Namun, sebenarnya motivasi untuk belajar tidak hanya didapatkan dilingkungan sekolah saja, akan tetapi juga lingkungan dimana siswa tinggal (Palittin et al., 2019)

Motivasi memiliki peranan penting dalam dunia pembelajaran diantaranya motivasi dijadikan sebagai acuan untuk menggerakkan psikis pada diri seseorang sehingga jika motivasi berhasil merangsang psikis tersebut maka akan timbul keinginan seseorang untuk belajar. Selain itu, motivasi juga berperan sebagai suatu cara atau suatu bentuk semangat untuk memunculkan energy untuk belajar yang muncul dari diri seseorang maupun dari lingkungan sekitar. Apabila energy tersebut menduduki kapasitas yang tinggi, secara tidak sadar energy tersebut akan

memberikan pengaruh yang besar terhadap semangat belajar seseorang. Motivasi sangat menentukan bagaimana siswa belajar, karena jika dibandingkan antara anak yang memiliki motivasi tinggi dengan anak yang tidak memiliki motivasi belajar, akan sangat jelas perbedaan diantara keduanya. Anak yang termotivasi tinggi untuk belajar maka ia akan giat belajar secara tidak ia sadari. Sebaliknya, anak yang tidak memiliki motivasi, ia akan lebih suka malas-malasan karena tidak memiliki tujuan atau standard yang akan ia capai tidak jelas baginya.

Emda dalam penelitiannya menyatakan bahwa penyebab dari seorang anak yang kurang dalam hal prestasi itu bukan disebabkan karena kemampuannya secara untuh, akan tetapi disebabkan karena kurang atau tidak adanya motivasi yang ia terima untuk mengasah kemampuan yang ada dalam dirinya (Endah, 2017). Saat seorang guru dalam pembelajaran menggunakan pendekatan ekspositori, disinilah mereka sering lupa akan pentingnya memberikan motivasi kepada siswa. Dalam pendekatan ini seakan-akan seorang guru hanya memaksakan siswa untuk menerima dengan baik materi-materi yang diberikan saat pembelajaran berlangsung. Pemaksaan terhadap keadaan tersebut sangat merugikan siswa karena tidak dapat belajar dengan maksimal sehingga akan berakibat pada hasil belajarnya. Seharusnya, seorang guru memberikan motivasi terlebih dahulu untuk membangkitkan semangat belajar siswa, bukan memberikan materi-materi saja, sehingga siswa merasa belajar itu hanyalah beban yang harus mereka jalani.

Berikut peneliti akan menyajikan beberapa hal yang menunjukkan betapa pentingnya motivasi dalam dunia pendidikan. Beberapa fungsi motivasi dalam belajar:

1. Memberikan dorongan kepada siswa untuk beraktivitas

Tindakan yang dilakukan oleh seseorang itu merupakan hasil dari dorongan yang muncul dari dalam dirinya maupun dari lingkungannya, dan inilah yang dinamakan dengan motivasi. Tinggi rendahnya semangat seseorang dalam melakukan kegiatan itu sangat tergantung berapa besarnya motivasi yang ia terima. Contohnya dalam dunia pendidikan, seorang anak yang mendapatkan motivasi belajar yang besar oleh gurunya, maka ia akan lebih semangat untuk mengejar hasil yang baik dalam belajar.

2. Sebagai alat pengarah

Perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang sebenarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhann atau untuk pencapaian tujuan tertentu. Dengan kata lain, disini motivasi dijadikan sebagai alat untuk mendorong usaha seseorang sehingga pada akhirnya akan menciptakan prestasi yang membanggakan.

Dalam segala tindakan tentunya ada faktor yang sangat mempengaruhinya. Begitupun dengan motivasi, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya:

1. Cita-cita dan juga aspirasi siswa

Cita-cita merupakan motivasi terkat untuk memperoleh prestasi. Dengan adanya cita-cita atau tujuan dimasa depan, maka seseorang akan memiliki ambisi yang tinggi untuk mewujudkannya pada suatu saat. Jadi, cita-cita sangat perlu ditanamkan dalam diri.

2. Kemampuan yang dimiliki siswa

Cita-cita yang diinginkan atau diimpikan oleh seseorang tentunya tidak bisa dipisahkan dengan kemampuan yang ia miliki. Apabilacita-cita tersebut sesuai dengan kemampuan yang ada pada dirinya, maka ia tidak akan merasa terbebani untuk menggapainya.

3. Kondisi atau keadaan siswa

Kondisi yang dimaksudkan disini, bukan hanya kondisi fisik (jasmani) saja, melainkan juga kondisi rohani. Apabila orang yang bersangkutan memiliki penyakit khusus baik penyakit jasmani ataupun rohani, ini sangat mempengaruhi atau sangat mengganggu konsentrasinya dalam menerima materi pembelajaran.

4. Kondisi atau keadaan lingkungan sekitar siswa

Dimanapun kita hidup, lingkungan adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari. Pengaruh lingkungan sangat besar terhadap perkembangan anak. Jika ia hidup dilingkungan yang positif, secara otomatis perkembangannya akan membaik. Namun sebaliknya, apabila lingkungan tempat ia hidup adalah lingkungan yang buruk, tidak dapat kita pungkiri bila anak akan memiliki perilaku yang buruk.

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar

Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus saja yakni dengan penyebaran angket kepada siswa kelas V SD Negeri 14 Kepahiang yang telah mencoba memakai aplikasi Quizizz sebanyak 25 siswa. Dari hasil angket tersebut terlihat dengan jelas apakah Quizizz memberi manfaat terhadap motivasi belajar siswa. Dengan lima kriteria pertanyaan yang diajukan yakni apakah aplikasi Quizizz membuat test menjadi lebih menarik, apakah aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keinginan belajar, apakah menurut kamu aplikasi Quizizz merupakan aplikasi terbaik untuk membuat test, dan apakah aplikasi Quizizz membuat siswa senang mengerjakan test. Dari pertanyaan tersebut maka diperoleh hasil 98,6 persen yang menyatakan bahwa Quizizz membuat test lebih menarik, 94,4 persen yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keinginan belajar, 83,3 persen yang menyatakan aplikasi Quizizz merupakan aplikasi terbaik untuk test, 66,7 persen yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz cocok untuk setiap melakukan test, 83,3 persen yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz membuat siswa lebih rileks mengerjakan ujian. Berikut penulis menyajikan hasil penelitian yang diperoleh lengkap dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan melalui angket kepada siswa dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Responden Pada Pemanfaatan Aplikasi Quizizz

No	Pernyataan	Respon	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Aplikasi Quizizz membuat tes lebih menarik	98,6	1,4 %
2	Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keinginan belajar	94,4 %	5,6 %
3	Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi terbaik untuk membuat tes	83,3 %	16,7 %
4	Aplikasi Quizizz cocok untuk semua tes mata kuliah	66,7 %	33,3 %
5	Aplikasi Quizizz membuat siswa lebih rileks mengerjakan tes	83,3 %	16,7 %

Sesuai dengan hasil tersebut, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri 14 Kepahiang pada pembelajaran PAI. Berdasarkan yang demikian, kemajuan teknologi yang berkembang pesat hari ini benar-benar membawa dampak positif bagi kemajuan pendidikan. Dengan banyaknya aplikasi belajar yang diciptakan maka setiap sekolah mampu memotivasi belajar siswanya yang pada saatnya nanti akan dapat menghasilkan pelajar berkualitas yang mampu mengharumkan nama sekolah yang bersangkutan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz sangat memberi manfaat yang besar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 14 Kepahiang pada pembelajaran PAI. Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui angket yang telah disebarkan terlihat secara jelas seluruh pertanyaan yang diberikan memperoleh tanggapan dari setiap pertanyaan melebihi lima puluh persen dari keseluruhan. Jadi langkah bagusya setiap guru mampu menggunakan atau mengaplikasikan Quizizz sehingga siswa merasa dengan ujian yang diberikan tidak terlalu menegangkan. Dikarenakan dunia hari ini adalah dunia teknologi, jadi sangat diharapkan guru lebih terampil lagi.

Bibliografi

- Annisa, Rahma dan Erwin. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Disekolah Dasar*, Jurnal Basicedu.
- Arsyad, Azhar (2005). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas, Undang-undang No. 20 tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*
- Emda, A (2017). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal.
- Oktiani, I (2017). *Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, Jurnal Kependidikan, <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R (2019). *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika*, MAGISTRA: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. <https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>
- Rejeki, M.Fachri Adnan, Dan Pariang Sonang Siregar. 2020. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu.
- Shidiq, U., & Choiri, M (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan* In Journal of Chemical Information and Modeling. [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20di%20Bidang%20Pendidikan.pdf)
- Utomo, Hendro. 2020. *Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Sd Bukit Aksara Semarang*. Jurnal Kualita Pendidikan.
- Wahyudi, R., & Syahputra Pasaribu, H (2015). *Perancangan Aplikasi Quiz Menggunakan Metode Pengacakan Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android*, Riau Journal Of Computer Science. <https://e-journal.upp.ac.id/index.php/RJOCS/article/download/484/470>

