



# Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Menggunakan Media Educandy Pada Pembelajaran PPKn

Ryan Aryansyah, Kurnisar, Tyas Masito Mutiara

Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Sriwijaya, Indonesia

## \*Corresponding Author:

ppg.ryanaryansyah82@program.belajar.id

## Article History:

Received 2024-05-13

Revised 2024-09-20

Accepted 2024-10-02

## Keywords:

Educandy, Increasing learning motivation, PPKn

## Kata Kunci:

Educandy, Meningkatkan Motivasi belajar, PPKn

## Abstract

various efforts have been made to increase students' learning motivation, one of which is by using Educandy media. Educandy media is an interactive learning media to support students' learning motivation. The aim of this research is to increase learning motivation in Civics subjects by using Educandy learning media in class XI.12 SMA N 3 Palembang. The research method used is classroom action research which is carried out in two cycles with four stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 30 students in class XI.12. This was done based on the results of observations and pre-cycles which showed that students' initial learning motivation was only 56%. The success indicator applied was 85%. The results from cycle 1 of the percentage digram increased by 70%. Furthermore, in the second cycle stage, there was another increase reaching 85% in the very good category. So learning using Educandy media can be concluded that there is an increase in learning motivation after implementing learning using Educandy media.

## Abstrak

Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik salah satunya dengan menggunakan media Educandy. Media Educandy merupakan media pembelajaran yang bersifat interkatif untuk menunjang motivasi belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran educandy pada kelas XI.12 SMA N 3 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah Peserta didik kelas XI.12 berjumlah 30 peserta didik. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan prasiklus yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik awalnya hanya sebesar 56%. Adapun indikator keberhasilan yang diterapkan sebesar 85%. Hasil dari siklus 1 diagram persentasi mengalami peningkatan sebesar 70%. Selanjtnya pada tahapan siklus II kembali mengalami peningkatan mencapai 85% dengan kategori sangat baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media educandy.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang direncanakan dan disadarkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif sehingga Peserta didik dapat mencapai potensi terbaik mereka. Tujuan utama pendidikan sebenarnya adalah untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dalam proses pembentukan karakter. Untuk itu, berbagai upaya untuk meningkatkan pendidikan di berbagai lembaga dan organisasi, terutama sekolah, harus ditingkatkan. Pendidikan adalah proses pengembangan ilmu pengetahuan yang dilakukan melalui pembiasaan dan pengelolaan untuk membantu orang mencapai tujuan, baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain (Mulyati & Evendi, 2020). Di Indonesia, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Depdiknas, 2003).

Dalam jenjang sekolah menengah atas (SMA), pendidikan karakter dan pengembangan sikap ditekankan dalam proses pembelajaran PPKn. Selain itu, pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) merupakan pendidikan yang wajib diajarkan kepada Peserta didik. Tujuannya adalah agar Peserta didik dapat memahami dan menerapkan kehidupan berbangsa dan bernegara. Mereka juga dapat menentukan sikap mereka saat melakukannya (Khairunnisa & Jiwandono, 2020). Tujuan dari pembelajaran PPKn adalah untuk dapat



membentuk manusia di Indonesia seutuhnya dengan berpegang teguh pada Pancasila, UU, dan aturan yang berlaku di masyarakat (Efrina, 2023; Lubis, 2018). Pembelajaran PPKn dapat membantu Peserta didik memperoleh keterampilan sosial untuk berinteraksi dengan lingkungannya (Laksmi, Asri, & Putra, 2020; Mediatati, 2017).

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dinilai paling kompeten dalam menyampaikan materi demokratis, hal ini dikarenakan mata pelajaran PPKn memuat materi tentang nilai dan norma yang dikembangkan dan dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah untuk dipahami mempraktikkannya (Jagad Aditya Dewantara, 2021; Sulaiman, Ibrahim, & Tinus, 2017). Salah satu kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar adalah mengembangkan keterampilan Peserta didik khususnya dalam bidang pembelajaran kewarganegaraan. Jika Peserta didik dapat memperoleh kemampuan berpikir dan aktif beradaptasi dengan proses pembelajaran yang dilakukan maka aspek pembelajaran kewarganegaraan dapat dengan mudah tercapai. Pembelajaran HOTS memungkinkan Peserta didik membedakan ide, memecahkan masalah, dan meningkatkan aktivitas di kelas. Kurikulum merdeka merupakan salah satu cara mencapai HOTS untuk meningkatkan kualitas berpikir Peserta didik. Hal ini memungkinkan Peserta didik untuk lebih kreatif dalam mengembangkan ide-ide baru. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 3 Palembang. Masalah motivasi belajar Peserta didik jika dibiarkan maka dapat mempengaruhi tercapainya tujuan belajar, sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu media yang dapat membantu proses belajar Peserta didik. Media yang digunakan untuk pembelajaran adalah media informasi yang memungkinkan seseorang mengakses dan memahami suatu pelajaran (Apriliani et al., 2021; Nurhalim & Sa'odah & Saputri Eka, 2021).

Media dalam proses kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk membantu pendidik serta peserta didik berinteraksi serta bekerja sama dalam proses pembelajaran (Kurniawan & Saragih, 2016; Lestari & I Nengah Suastika, 2021). Media yang paling tepat digunakan dalam proses pembelajaran daring adalah media aplikasi pembelajaran. Aplikasi yang menyediakan sumber belajar berupa soal-soal yang membantu Peserta didik memahami materi secara individu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam aplikasi. Kuis interaktif memungkinkan Peserta didik dalam menyesuaikan format pertanyaan dengan kebutuhan pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan mengajarkan kompetensi yang akan dicapai Peserta didik. Media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif dan sesuai dengan gaya belajar Peserta didik. Hal ini disebabkan karena Peserta didik mempunyai gaya belajar dan kepribadian yang berbeda-beda. Artinya media pembelajaran yang efektif dapat memenuhi seluruh kebutuhan Peserta didik di kelas (Yana, Antasari, & Kurniawan, 2020; Zhao, 2019). Pendidik dapat menggunakan situs web serta aplikasi pendukung lainnya yang tersedia diinternet untuk mwnywdiakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik (Degirmenci, 2021; Pamungkas, 2020). Selain itu Educandy menawarkan game edukasi yang memungkinkan peserta didik untuk dapat menyelesaikan tugas di luar waktu pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menetapkan tenggat waktu untuk lebih fleksibel mengenai jumlah pekerjaan rumah yang harus mereka selesaikan(Lusiani, 2020; Mulyati & Evendi, 2020; Purba, 2020). Peserta didik dapat bersaing satu sama lain dengan dan Educandy, yang mendorong pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Ekayana, 2021). Ketika Peserta didik mengerjakan kuis di kelas secara bersamaan, hasilnya ditampilkan di papan peringkat(Ningsih, Sugiyanti, & Ariyanto, 2021). Ketika kuis selesai, guru dapat mengawasi proses dan mengunduh hasilnya untuk menilai kinerja Peserta didik. Sejauh ini, motivasi belajar peserta didik telah dinilai secara tertulis melalui kertas ujian, namun Educandy mendorong mereka untuk meningkatkannya (Citra & Rosy, 2020; Suwanto, 2021; Yulianto et al., 2020). Karena Educandy secara otomatis memberikan pemeringkatan, hal ini juga dapat menimbulkan persaingan antar Peserta didik. Oleh karena itu dapat dijadikan sebagai motivasi untuk berpartisipasi aktif dan dapat meningkatkan konsentrasi ketika menyelesaikan ulangan maupun latihan soal.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educandy berbasis Game Edukasi Educandy edukatif efektif meningkatkan motivasi belajar Peserta didik.(Citra & Rosy, 2020). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media game edukasi Educandy dapat meningkatkan

keaktifan Peserta didik dalam pembelajaran daring pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 khususnya pada mata pelajaran IPS (Nurhayati, 2020). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa penggunaan dan Educandy secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan motivasi belajar Peserta didik (Pusparani, 2020). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, Educandy dapat meningkatkan motivasi belajar Peserta didik, sehingga dapat dikatakan sangat cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn. Namun pada penelitian sebelumnya belum ada penelitian mengenai upaya peningkatan motivasi belajar PPKn. Memotivasi Peserta didik SMA melalui Educandy. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada peningkatan motivasi belajar PPKn Peserta didik melalui media Educandy.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus penelitian. Setiap siklus penelitian mempunyai empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan penelitian, data aplikasi seperti Prezi dan Educandy disiapkan dan dilaksanakan. Selain itu, pada tahap perencanaan, prosesnya meliputi pemilihan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, penyiapan media (Google Form, Prezi, EduCandy), penyiapan soal-soal pada website EduCandy dan word wall, serta penyiapan lembar observasi proses pembelajaran Google form. Setelah seluruh komponen pembelajaran sudah siap, maka penelitian dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Educandy dan Wordwall serta evaluasi menggunakan Educandy. Dalam pelaksanaan pembelajaran dikomunikasikan tujuan pendidikan pembelajaran dan kompetensi dasar pembelajaran. Guru menjelaskan dan memberikan petunjuk penggunaan Educandy, dan Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran Educandy. Tahap penelitian ketiga adalah tahap observasi, yaitu mengamati aktivitas pembelajaran saat login dan menggunakan situs terkait aktivitas Peserta didik serta mengajukan pertanyaan tentang Educandy dan Wordwall. Kegiatan ini melibatkan kecermatan dan kecepatan Peserta didik dalam menjawab permasalahan atau pertanyaan. Anda bisa langsung mengecek cara Peserta didik menjawab benar atau salah, dan pendidik juga bisa mengecek kecepatan waktu saat menjawab soal di Educandy atau Wordwall. Tahap akhir penelitian ini adalah tahap refleksi, yang dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan memperbaiki proses pembelajaran yang kurang optimal.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni Peserta didik kelas IX.12 SMA Negeri 3 Palembang yang berjumlah 30 Peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan metode tes, wawancara, dan observasi dengan menggunakan alat penelitian berupa angket motivasi belajar Peserta didik. Data yang diperoleh dari penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menggunakan pengolahan data melalui angka rata-rata (mean), dan persentase. Persentase yang diperoleh Peserta didik dikonversikan dengan cara, membandingkan angka rata-rata persentase dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala 4. Indikator keberhasilan penelitian adalah 85% peserta didik yang memiliki motivasi belajar didalam kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Penelitian tindakan kelas mengenai penerapan pembelajaran dengan menggunakan media Educandy untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata Pelajaran PPKn, diawali dengan tahap prasiklus atau tahap penilaian sebelum akan dimulainya Tindakan lanjutan pada saat menggunakan media pembelajaran Educandy. Hasil dari penilaian dari tahap prasiklus dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Tabel Motivasi belajar Peserta Didik Pada Pra Siklus

No	Deskripsi	Persentase (%)
1	Attention (perhatian)	62%
2	Relevance (Relevansi)	58%
3	confidence (percaya diri)	54%
4	satisfaction (kepuasaan)	48%
5	Rata-Rata	56%

Berdasarkan tabel 1 diperoleh persentase motivasi belajar Peserta didik, sebelum diterapkannya media educandy diperoleh nilai sebesar 56% yang mana motivasi belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran PPKn sebesar kategori cukup. Setelah diketahuinya capaian motivasi belajar peserta didik yang menjadi permasalahan belajar Peserta, maka penelitian dilanjutkan pada pelaksanaan siklus I yang telah disesuaikan dengan rancangan penelitian. Adapun motivasi belajar Peserta didik pada siklus I disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Motivasi belajar Peserta Didik Pada Siklus I

No	Deskripsi	Persentase (%)
1	Attention (perhatian)	72%
2	Relevance (Relevansi)	68%
3	confidence (percaya diri)	67%
4	satisfaction (kepuasaan)	70%
5	Rata-Rata	70%

Capaian motivasi belajar pada siklus I menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Walaupun adanya peningkatan ketuntasan ketercapaian nilai siklus I yaitu sebesar 70% akan tetapi indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh penelitian yaitu sebesar 85% sehingga masih masuk kedalam kategori baik. Hasil dari refleksi pada penerapan siklus I menunjukkan bahwa terdapat banyak kendala pada saat pelaksanaannya, seperti soal-soal yang disusun dalam Educandy mempunyai tingkat kesulitan tinggi (HOTS). sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mengisi jawaban, penjelasan dari guru yang masih belum dipahami oleh peserta didik, masih terdapatnya peserta didik kurang termotivasi untuk mengerjakan soal-soal diEducandy tidak adanya penghargaan atau reward mencapai nilai paling tinggi. Untuk memaksimalkan motivasi belajar serta memperbaiki kekurangan pada siklus I. Maka, penelitian kemudian dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II. Penelitian pada siklus II dilaksanakan sejalan dengan siklus I hanya saja dilakukan perbaikan pada beberapa komponen pembelajaran. Adapun capaian motivasi belajar Peserta didik pada siklus II disajikan pada tabel 3.

Berdasarkan tabel 3, diperoleh nilai persentase motivasi belajar Peserta didik pada setiap pertemuan, pada pertemuan pertama sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan media educandy diperoleh nilai sebesar 56%, setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media educandy pada pertemuan kedua dan ketiga persentase terus mengalami kenaikan, dimana pada pertemuan kedua memperoleh persentase sebesar 70%, pada pertemuan ketiga persentase motivasi belajar Peserta didik mengalami kenaikan yaitu memperoleh persentase sebesar 85%. Dapat disimpulkan bahwa selama diterapkan pembelajaran menggunakan media educandy dari siklus I dan Siklus II didapatkan hasil peningkatan motivasi belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran PPKn sebesar 85% dengan kategori sangat baik.

Tabel 3. Tabel Ketuntasan Motivasi belajar Peserta Didik Pada Siklus II

No	Deskripsi	Persentase (%)
1	Attention (perhatian)	85%
2	Relevance (Relevansi)	84%
3	confidence (percaya diri)	84%
4	satisfaction (kepuasaan)	86%
5	Rata-Rata	85%

## Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas XI.12 SMA N 3 PALEMBANG menunjukkan bahwa motivasi belajar Peserta didik meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan motivasi belajar Peserta didik tidak lepas dari penggunaan Educandy yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar Peserta didik. Educandy pada dasarnya adalah aplikasi edukasi berbasis game yang dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran (Citra & Rosy, 2020). Selain itu, Educandy memungkinkan Peserta didik untuk berpartisipasi

dalam pembelajaran interaktif dengan menyelesaikan berbagai pertanyaan yang disajikan (Mulatsih, 2020; Mulyati & Evendi, 2020) Soal-soal yang disajikan pada dan Educandy memiliki batas waktu; tujuan dari batas waktu ini adalah untuk mengajarkan Peserta didik untuk berpikir logis dan cepat saat mengerjakan soal-soal yang ada di media Educandy (Pamungkas, 2020). Selain itu dan Educandy mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran (Irwansyah & Izzati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa Educandy dapat digunakan untuk mentransformasikan pembelajaran. Dan Educandy sangat cocok bila digunakan dalam kursus pembelajaran online. Karena dalam proses pembelajaran online, Peserta didik harus melakukan proses pembelajaran dengan bantuan media digital seperti Educandy (Noor, 2020; Supriadi et al., 2021). Penggunaan berbagai media digital dalam proses pembelajaran online dapat memudahkan proses pembelajaran bagi guru dan Peserta didik. Dalam hal ini guru dan Peserta didik dapat belajar kapan saja, dimana saja tanpa batasan waktu. Begitu pula dengan Educandy, aplikasi ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja tergantung kebutuhan guru dan Peserta didik. Penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran pada saat kursus pembelajaran online juga dapat meningkatkan kemampuan teknologi Peserta didik. Apalagi di era Revolusi Industri 4.0, kemampuan menguasai teknologi sangat penting bagi peserta didik. Dari hasil penelitian yang sudah ada menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif Educandy efektif meningkatkan motivasi belajar Peserta didik (Citra & Rosy, 2020). Studi tambahan menunjukkan bahwa game edukasi Educandy dapat meningkatkan partisipasi Peserta didik dalam pembelajaran online selama pencegahan penyebaran Covid-19 (Nurhayati, 2020). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa penggunaan dan Educandy secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan motivasi belajar Peserta didik (Pusparani, 2020). Oleh karena itu, berdasarkan analisis penelitian yang mendukung temuan sebelumnya, penelitian ini melihat bahwa aplikasi Educandy sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran online di masa pandemi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Educandy dapat meningkatkan motivasi atau nilai belajar pada mata pelajaran PPKn secara signifikan. Hasil tersebut terlihat melalui peningkatan motivasi belajar Peserta didik pada setiap siklusnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review Article Info Abstract. *Language Education and Technology (LET Journal)*, 1(1), 1–11. Retrieved from <http://langedutech.com>
- Efrina, G. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Aplikasi Quizizz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5404–5413. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8610>
- Ekayana, A. A. G. (2021). User Experience Penggunaan Google Classroom dan Quizizz dalam Pembelajaran Blended Learning Program Studi Sistem Komputer. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 23–34. <https://doi.org/10.37640/jip.v13i1.939>
- Erlis Nurhayati. (2020). Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>

- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as Foreign Language and Applied Linguistic Journal)*, 3(1), 13–18.
- Jagad Aditya Dewantara<sup>1</sup>, T. H. N. (2021). *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam*. 11.
- Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>
- Kurniawan, D., & Saragih, A. H. (2016). Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5001>
- Laksmi, N. P. M. A., Asri, I. G. A. A. S., & Putra, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Berbasis Tri Kaya Parisudha Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Peserta didik Kelas IV. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 20–31. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28904>
- Lestari, P. I., & I Nengah Suastika. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>
- Lubis, M. A. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA PPKn PESERTA DIDIK MIN RAMBA PADANG KABUPATEN TAPANULI SELATAN. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>
- Lusiani, L. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Peserta didik pada Materi Energi. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>
- M.Pd, P. D. S. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 499. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1934>
- Mediatati, N. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples pada Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 6 Salatiga. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(2), 100. <https://doi.org/10.23887/jere.v1i2.10073>
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26.
- 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>
- Ningsih, M. P., Sugiyanti, S., & Ariyanto, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning dan Active Learning Berbantu Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas XI. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(5), 366–374. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i5.7732>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nurhalim & Sa'odah & Saputri Eka, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire pada Pembelajaran PPKn Peserta didik Kelas V SDN Karawaci 10. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 472–484. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Peserta didik Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>

- Purba, L. S. L. (2020). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022039>
- 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>
- Sulaiman, Z., Ibrahim, M. M., & Tinus, A. (2017). Pemanfaatan Media Internet Dalam Pembelajaran PPKn Bagi Peserta didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.22219/jch.v2i2.6860>
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>
- Yulianto, I., Warsono, W., Nasution, N., & Rendy A.P, D. B. (2020). The Effect of Learning Model STAD (Student Team Achievement Division) Assisted by Media Quizizz on Motivation and Learning Outcomes in Class XI Indonesian History Subjects at SMA Trimurti Surabaya. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(11), 923–927. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i11.2746>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>