

**PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN APLIKASI
QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI AKU DAN LINGKUNGAN
SEKITARKU**

(Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Pancasila)



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Iga Ghufrani Juniarti

2102064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI DAERAH CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Iga Ghufrani Juniarti

2102064

**PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN APLIKASI QUIZZZ
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI AKU DAN LINGKUNGAN SEKITARKU**

Disetujui dan Disahkan Oleh,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dra. Hj. Komariah, M.Pd.

NIP. 196104051986032001



Yayang Furi Furnamasari, M.Pd.

NIPT. 920200119861028201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

**PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI AKU DAN LINGKUNGAN SEKITARKU**

Oleh:

Iga Ghufrani Juniarti

2102064

Diajukan untuk memenuhi Syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Iga Ghufrani Juniarti 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
April 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN APLIKASI QUIZZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI AKU DAN LINGKUNGAN SEKITARKU

(Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila)

Iga Ghufrani Juniarti

2102064

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Mangunjaya 01. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model PBL berbantuan aplikasi quizziz terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen meningkat secara signifikan sebesar 9,48 poin, dengan 77,78% siswa mencapai kategori motivasi tinggi, sedangkan di kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 2,08 poin. (2) Hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 25,37 poin,, sedangkan di kelas kontrol peningkatannya hanya sebesar 3,15 poin. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar melalui penyelesaian masalah autentik. Dengan demikian, integrasi model ini layak dijadikan sebagai solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: Hasil Belajar, Motivasi Belajar, *Problem Based Learning*, Pendidikan Pancasila, Quizizz.

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE PBL MODEL ASSISTED BY THE QUIZIZZ APPLICATION ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES ON THE MATERIAL ME AND MY SURROUNDING ENVIRONMENT

(Quasi-Experimental Research on Grade V Elementary School Students

On Pancasila Education Subject)

Iga Ghufrani Juniarti

2102064

This study was motivated by the low motivation and learning outcomes of students in the Pancasila Education subject in Grade V at SDN Mangunjaya 01. The purpose of this research is to examine and analyze the effect of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by the Quizizz application on improving students' learning motivation and learning outcomes in the topic "Myself and My Surroundings" in the Pancasila Education subject for Grade V. This study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design. The results of the study show that: (1) Students' learning motivation in the experimental class increased significantly by 9.48 points, with 77.78% of students reaching the high motivation category, while the control class only experienced an increase of 2.08 points. (2) Students' cognitive learning outcomes in the experimental class increased by 25.37 points, whereas the control class only showed an improvement of 3.15 points. These findings demonstrate that the implementation of the Problem-Based Learning model assisted by Quizizz is effective in enhancing learning motivation and improving learning outcomes through the resolution of authentic problems. Therefore, the integration of this model is a feasible and innovative solution to address the challenges of 21st-century learning.

Keywords: Learning Motivation, Learning Outcomes, Pancasila Education, Problem Based Learning, Quizizz,

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 <i>Problem Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 Aplikasi Quizziz	Error! Bookmark not defined.
2.3 Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.4 Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.5 Materi Pendidikan Pancasila	Error! Bookmark not defined.
2.6 Penelitian Yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.7 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Partisipan	Error! Bookmark not defined.
3.3 Populasi Dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5 Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
3.6 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.7 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.8 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.

4.1	Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2.	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
3.	Perbedaan Dari Hasil Belajar Di Kelas Ekperimen Dan Kontrol Terhadap Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		10
LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Desain Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Soal Pretes dan Postes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4	Hasil Validitas Instrumen Soal Pretes dan Postes....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5	Uji Reliabilitas Soal Pretes dan Postes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6	Tabel Sub Motivasi Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7.	Kisi- Kisi Kuesioner.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8	Skala Likert	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1	Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Pretes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2	Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Postes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3	Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol Pretes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4	Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol Postes.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5	Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6	Uji Normalitas Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7	Uji Homogenitas Motivasi Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8	Uji Hipotesis Motivasi Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pretes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen Postes....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11	Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol Pretes.....	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol Postes.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Statistik Deskriptif Kelas Kontrol Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15 Uji Normalitas Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 16 Uji Homogenitas Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 17 Uji Hipotesis Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 18 Hubungan Hasil Belajar Kelas Ekperimen Terhadap Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 19 Hubungan Hasil Belajar Kelas Kontrol Terhadap Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 20 Perbandingan Motivasi Belajar Pretes dan Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 21 Perbandingan Hasil Belajar Pretes dan Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Nilai PAT Pendidikan Pancasila	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 1 Membuat Akun Quizizz	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Membuat Materi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 Membuat Soal Interaktif.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 Simpan Hasil Quizizz.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Grafik Pretes Postes Kelas Kontrol dan Eksperimen	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Lembar Pretest	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Kunci Jawaban.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Modul Ajar Penelitian	110
Lampiran 6 Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Pretes dan Postes.....	175
Lampiran 7 Hasil Kuesioner	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Lembar Hasil Postes	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Data Uji Hasil Belajar dan Motivasi Belajar ...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Uji Normalitas dan Homogenitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Nilai PAT Siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, TD, Winaryati, E., Tri, E., & Wulandari, D. (2024). Mengatasi Permasalahan Siswa dalam Pembelajaran: Eksplorasi Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL). *Jurnal Lesson Study Pendidikan Guru*, 3 (1), 29-36.
- Akram, H., Abdelrady, A., Al-Adwan, A., & Ramzan, M. (2022). Teachers' Perceptions of Technology Integration in Teaching-Learning Practices: A Systematic Review. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.920317>.
- Andrade, C. (2021). A Student's Guide to the Classification and Operationalization of Variables in the Conceptualization and Design of a Clinical Study: Part 1. *Indian Journal of Psychological Medicine*, 43, 177 - 179. <https://doi.org/10.1177/0253717621994334>.
- Annisak, F., Zainuri, H. S., & Fadillah, S. (2024). Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian. *Al Ittihadu*, 3(1), 105-116.
- Asri, N., Dwiani, N., & Sudiarsa, I. (2022). Pengembangan Digitalisasi Berbasis Mathematics Teknologi Learning (Mtl) Dengan Menggunakan Sistem Quiz Pada Aplikasi Quiziz. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1958>.
- Aziz, A., Rokhmat, J., & Kosim, K. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMAN 1 Gunungsari Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 200-204.
- Casteel, A., & Bridier, N. (2021). Describing Populations and Samples in Doctoral Student Research. *International Journal of Doctoral Studies*, 16, 339-362. <https://doi.org/10.28945/4766>.
- Castillo-Parra, B., Hidalgo-Cajo, B., Vásconez-Barrera, M., & Oleas-López, J. (2022). Gamification in higher education: A review of the literature. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7341>.
- Chandrarin, G. (2017). Metode Riset Akuntansi: Pendekatan Kuantitatif. Jakarta : Penerbit Salemba Empat.
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>.
- Cicilia Stibies, J. (2023). *Pertimbangan guru dalam memberikan penilaian mata pelajaran pjok berdasarkan ranah kognitif afektif dan psikomotor pada siswa sekolah dasar sekota sorong* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong).
- Collis, B., & Moonen, J. (2002). Flexible Learning in a Digital World. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 17, 217 - 230. <https://doi.org/10.1080/0268051022000048228>.

- Delviana, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi. *Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan*.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.
- Fakhruddin, A., Nurhidayat, E., & Rofi'i, A. (2022). Implementing Quizizz As Game Based Learning In Teaching Grammar In Written Discourse. *ETERNAL (English Teaching Journal)*. <https://doi.org/10.26877/eternal.v13i2.12017>.
- Febriyanty, A. I. *Pengaruh Penggunaan QUIZIZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Felea, M., & Roman, A. (2023). Learning Motivation of Students. *Educatia* 21. <https://doi.org/10.24193/ed21.2023.25.33>.
- FELICIA, R. (2022). The Motivation Of Learning In Students. *Journal Plus Education*. <https://doi.org/10.24250/jpe/2/2022/afr/mif>.
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D., & Okoronka, A. (2020). Motivation in Learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*. <https://doi.org/10.9734/ajess/2020/v10i430273>.
- Hajaroh, S., Raehanah. (2021). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik)*. Mataram: Sanabil.
- Halperin, S., & Heath, O. (2020). 15. Quantitative Analysis: Description and Inference. , 393-421. <https://doi.org/10.1093/hepl/9780198820628.003.0015>.
- Hamzah, B. Uno. 2011. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151-164.
- Hanifa, A. R. J., Hartanti, D. R., Putri, S. S., Lobo, Y. G. B., Ariyani, E., Diajeng, D., ... & Ningsih, A. W. (2024). Artikel Review: Penerapan Wilcoxon dalam Bidang Kefarmasian. *Jurnal Farmasi IKIFA*, 3(1), 1-12.
- Hermuttaqien, B. P. F., Aras, L., & Lestari, S. I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 16-22.
- Indra, A.D., Azis, A., & Dewi, L.G.M. (2023). *Pendidikan Pancasila*. Jakarta Selatan: KemendikbudRistekRI.
- Kalita, R. (2023). Education and Motivation: How to Make Students Interested. *International Journal For Multidisciplinary Research*. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i02.1744>.
- Kusuma, Y. Y. (2020). Peningkatan hasil belajar Siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460-1467.
- Lesviza, R., Sestiya, S., Putri, SM, Mustika, V., & Astuti, Y. (2025). Penerapan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

- Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri 105 Palembang. *Jurnal Pengetahuan dan Kolaborasi* , 2 (1), 455-459.
- Lucas, M. (2020). External barriers affecting the successful implementation of mobile educational interventions. *Comput. Hum. Behav.*, 107, 105509. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2018.05.001>.
- Luo, Z. (2021). Gamification for educational purposes: What are the factors contributing to varied effectiveness?. *Education and Information Technologies*, 27, 891-915. <https://doi.org/10.1007/S10639-021-10642-9>.
- Mandagi, FA, Paloboran, M., & Sudirman, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model *Problem Based Learning*. *Jurnal Media Elektrik* , 19 (1), 45-54.
- Mao, S. (2022). Statistical derivation of linear regression. , 12163, 121633F - 121633F-9. <https://doi.org/10.1117/12.2628017>.
- Martinez, M. (2022). Hypothesis Testing. . <https://doi.org/10.4135/9780857020123.n255>.
- Mulyati, JS (2021). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi redoks dan elektrokimia melalui model *Problem Based Learning*. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan* , 18 (1), 123-133.
- Nasri, N. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fiqih di MTs NW Keruak. *MASALIQ*. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.93>.
- Nida, N., Fauzie, M., & Istiqomah, S. (2022). Instrumentasi Pemeriksaan Sanitasi Pada Pembuatan Jamu Skala Industri Rumah Tangga. *Sanitasi: Jurnal Kesehatan Lingkungan*. <https://doi.org/10.29238/sanitasi.v14i2.1291>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nusroh, H., Kusumaningsih, N., & Wiyanto, W. (2024, May). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA siswa kelas VIII D SMPN 18 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas* (pp. 728-734).
- Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3 Desember), 169-176.
- Pramugita, C., Listyaningrum, B. D., Kusuma, R. O., & Wahyuni, N. I. (2023). Penggunaan Media Interaktif Youtube dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Pratt, M., & Sala, G. (2021). A Researcher's Toolkit for Observational Methods. *Oxford Research Encyclopedia of Business and Management*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190224851.013.283>.
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Al-Karim: Journal of Islamic and Educational Research*, 2(1), 149-158.

- Putri, W. A., Fitriani, R., Rini, E. F. S., Aldila, F. T., & Ratnawati, T. (2021). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa IPA di SMAN 6 Muaro Jambi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(3).
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rakhmawati, D. (2021). Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbasis masalah. Dalam *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, No. 5, hlm. 550-554).
- Ranganathan, P., & Caduff, C. (2023). Designing and validating a research questionnaire - Part 1. *Perspectives in Clinical Research*, 14, 152 - 155. <https://doi.org/10.4103/picr.picr.140.23>.
- Razali, N., Nasir, N., Ismail, M., Sari, N., & Salleh, K. (2020). Gamification Elements in Quizizz Applications: Evaluating the Impact on Intrinsic and Extrinsic Student's Motivation. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 917. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/917/1/012024>.
- Royas, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. <https://doi.org/10.52217/LENTERA.V13I2.650>.
- Saadah, M., Sulianto, J., & Nindyasari, W. (2024). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (Crt) Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 Sdn Palebon 02 Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (3), 633-642.
- Saif, S., Ansarullah, S., Othman, M., Alshmrany, S., Shafiq, M., & Hamam, H. (2022). Impact of ICT in Modernizing the Global Education Industry to Yield Better Academic Outreach. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su14116884>.
- Sandybayev, A. (2020). The Impact of E-Learning Technologies on Student's Motivation: Student Centered Interaction in Business Education. . <https://doi.org/10.20431/2455-0043.0601002>.
- Sarah, M. M., Munawaroh, N., & Usman, A. T. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Aplikasi Quizizz di Era New Normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 117-136.
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8-17.
- Sein-Echaluze, M., Blanco, Á., & Alves, G. (2017). Technology behaviors in education innovation. *Comput. Hum. Behav.*, 72, 596-598. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.049>.
- Siregar, H. D., Wassalwa, M., Janani, K., & Harahap, I. S. (2024). Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan menggunakan Statistik Parametrik. *Al Ittihadu*, 3(1), 1-12.
- Staller, M., & Koerner, S. (2021). Beyond Classical Definition: The Non-definition of Gamification. *SN Computer Science*, 2. <https://doi.org/10.1007/s42979-021-00472-4>.

- Sudarsana, I., Armaeni, K., Sudrajat, D., Abdullah, D., Satria, E., Saddhono, K., , S., Setyawasih, R., Meldra, D., & Ekalestari, S. (2019). The Implementation of The E-Learning Concept In Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1363. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012063>.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung : Alfabeta Bandung.
- Suharni, S., Amelia, M., & Asty, H. (2021). Efl Students' Perception On Using Quizizz Application: A Survey Study. *Journal of Asian Studies: Culture, Language, Art and Communications*. <https://doi.org/10.51817/jas.v2i2.35>.
- SUINDHIA, I. W. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 49-56.
- Suniati, N. M. S., Sadia, I. W., & Suhandana, G. A. (2013). Pengaruh implementasi pembelajaran kontekstual berbantuan multimedia interaktif terhadap penurunan miskonsepsi (studi kuasi eksperimen dalam pembelajaran cahaya dan alat optik di SMP Negeri 2 Amlapura). *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 4(1).
- Tampubolon, RA, Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 5 (5), 3125-3133.
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. (2021). Pengembangan instrumen tes untuk mengukur higher order thinking skills (HOTS) berorientasi programme for international student assessment (PISA) pada peserta didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 57-68.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722-1732.
- Westenhaver, Z., Africa, R., Zimmerer, R., & McKinnon, B. (2021). Gamification in otolaryngology: A narrative review. *Laryngoscope Investigative Otolaryngology*, 7, 291 - 298. <https://doi.org/10.1002/lio2.707>.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Yong, A., & Rudolph, J. (2022). A review of Quizizz – a gamified student response system. 1. <https://doi.org/10.37074/jalt.2022.5.1.18>.
- Yulianti, R. (2021). *Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi di SMA Yadika 5 Kota Jakarta* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.7(1), 17-23.
- Zainudin, Z., & Ubaiddin, U. (2023). Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 915-931.

- Zeybek, N., & Saygi, E. (2023). Gamification in Education: Why, Where, When, and How?—A Systematic Review. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120231158625>.
- Zuhara, E. (2015). Efektivitas teknik sosiodrama untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa (penelitian kuasi eksperimen kelas X di SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014). *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 80-89.
- Zygmunt, C. (2023). Managing the Assumption of Normality within the General Linear Model with Small Samples: Guidelines for Researchers Regarding If, When and How.. *The Quantitative Methods for Psychology*. <https://doi.org/10.20982/tqmp.19.4.p302>.

