

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP
PENCAPAIAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA TATAP MUKA
TERBATAS**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Matematika



Oleh:

Nidaan Hafiyya

NIM. 1700825

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP
PENCAPAIAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA TATAP MUKA
TERBATAS**

Oleh:

Nidaan Hafiyya

NIM. 1700825

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

©Nidaan Hafiyya

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Nidaan Hafiyya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP
PENCAPAIAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA TATAP MUKA
TERBATAS**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Jarnawi Afgani Dahlan, M.Kes

NIP. 196811051991011001

Pembimbing II



Tia Purniati, S.Pd, M.Pd

NIP. 197703062006042001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Matematika



Dr. H. Dadang Juandi, M.Si

NIP. 196401171992021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Pencapaian Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Matematika Secara Tatap Muka Terbatas” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2022

Yang membuat pernyataan

Nidaan Hafiyya

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai ungkapan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya yang tak terbatas sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Pencapaian Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Matematika Secara Tatap Muka Terbatas”.

Pembuatan skripsi ini dimaksudkan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Jarnawi Afgani Dahlan, M.Kes dan Tia Purniati, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi.
2. Al Jupri, S.Pd, M.Sc, Ph.D., Lusi Apriyanti, S.Pd., Syarief Ahmad Jauhar, S.Pd., Syifa Mariska Utami, S.Pd., dan Ir. M. Wandaya Sambas selaku validator terhadap media pebelajaran pada penelitian ini.
3. Seluruh pihak SMP Assalaam Bandung yang telah membantu pelaksanaan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan baik dari segi isi, sistematika, kata maupun konsep penyajian. Untuk itu segala jenis kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan penulis agar penelitian yang berkualitas dapat terwujud. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk kita semua, terutama di bidang pendidikan.

Bandung, Januari 2022

Peneliti

LEMBAR PERSEMBAHAN

“Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”
Puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu senantiasa mencurahkan rahmat,
cinta, dan kasih sayang kepadaku sebagai hamba-Mu yang penuh kealpaan ini.

Senantiasa memberikanku kenikmatan, kesehatan, dan kekuatan dalam
mengarungi kehidupan yang fana ini. Atas karunia-Mu, aku diberikan kesempatan
untuk menimba ilmu ditempat yang Engkau pilihkan, karena sesungguhnya
Engkau Maha Mengetahui yang terbaik untuk Hamba-Mu dan sampai di titik ini
Engkau memberikan kekuatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini
yang jauh dari kata sempurna.

Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad
SAW, beserta keluarganya, sahabatnya, dan para pengikutnya hingga akhir
zaman.

Dengan ini, kupersembahkan sebuah karya sederhana untuk orang-orang yang
telah hadir dalam kehidupanku dan memberikan kebaikan untukku

Mamah dan Bapak Tercinta, kupersembahkan sebuah karya sederhana ini
sebagai bukti rasa cinta, bakti, hormat, dan terima kasih yang tak terhingga. Karya
ini takkan pernah sebanding dan takkan pernah bisa membalas cinta, kasih sayang,
dan dukungan yang telah kalian berikan. Teruntuk Mamah Ratnasari dan Bapak
Zainal Arifin, terima kasih telah memberikanku sebuah keluarga yang dipenuhi
dengan cinta, kasih sayang, kenyamanan, dan keamanan. Keluarga yang
senantiasa menyediakanku rumah tempat kembali dari hirup pikuk dunia dan tak
pernah melewatkan namaku dalam setiap untaian doa-doamu. Terima kasih Mah,
Pak telah menghadirkanku ke dunia ini dan menjadikanku seorang gadis yang
kuat dan hebat. Aku menyadari atas segala pencapaian yang telah kudapatkan
selama ini bukanlah karena aku yang hebat, melainkan doa Mamah dan Bapak
yang sangat dahsyat.

Kakak Perempuanku, Teruntuk kakakku Nur Fajrina Istiqomah dan Nurul Aulia
Ullah. Terima kasih telah bersedia mendampingi dan selalu ada disampingku

sebagai kakak, sahabat, dan orang tua kedua untukku. Senantiasa selalu memberikanku teladan yang baik, memotivasiku untuk melangkah lebih tinggi, dan memberikan nasehat-nasehat yang bisa membersamaiku dalam setiap perjalanan hidupku.

Adik Laki-Lakiku, Teruntuk adikku Hafi Muzakki. Terima kasih sudah hadir dalam kehidupanku. Meski keberadaannya sempat tak pernah kuinginkan, tapi hari ini kamu menjadi salah satu penyemangat untukku melangkah lebih jauh lagi.

T. Terima kasih selalu merindukanku ketika kita hidup berjauhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah *rabbi'l'amin*, dengan nama Allah yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. Segala Puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia-Nya, rahmat-Nya, serta hidayah-Nya kepada peneliti sebagai hambanya yang penuh kekhilafan sehingga dalam perjalanan peneliti menyusun skripsi ini, dihadirkan orang-orang terbaik untuk senantiasa mendukung, memotivasi, dan membersamai peneliti dalam setiap langkah. Dengan demikian, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada berbagai pihak :

1. Dr. Jarnawi Afgani Dahlan, M.Kes selaku pembimbing I dan Koordinator Skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia. Terima kasih atas waktu dalam membimbing ditengah padatnya kesibukan Bapak, senantiasa memberikan kritik dan saran terhadap penelitian sudah dilakukan, dan memberikan pelajaran berharga selama proses bimbingan berlangsung yang tidak hanya mencakup pengetahuan saja, melainkan kesabaran, kekuatan, dan kegigihan.
2. Tia Purniati, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing II. Terima kasih atas kebaikan ibu selama membimbing peneliti. Terima kasih atas waktu yang selalu ibu luangkan untuk peneliti agar dapat membimbing peneliti, senantiasa memberikan motivasi, kritik, dan saran yang bersifat membangun bagi peneliti. Dengan segala kesibukan ibu, ibu senantiasa selalu memberikan yang terbaik kepada peneliti.

3. Dr.H. Dadang Juandi, M.Si selaku dosen pembimbing akademik dan Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia. Terima Kasih karena bapak sudah mendampingi dan membimbing peneliti selama perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia sehingga perkuliahan berjalan dengan lancar.
4. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Pendidikan Matematika yang telah memberikan segala ilmu yang tak terhingga luasnya. Baik ilmu matematika, ilmu agama, maupun ilmu kehidupan yang akan bermanfaat bagi kehidupan peneliti di masa yang akan datang.
5. Syafaat Abdussalam selaku pasangan peneliti. Terima kasih telah kebersamai peneliti dan memberikan cinta, kasih sayang, dan dukungan kepada peneliti sehingga peneliti mampu melewati segala ujian hidup ini dan menyelesaikan perkuliahan.
6. Arsyah Fadhilah, Atsir Sholihah, Sri Ayu Ningsih, dan Syavira Raenata Rahmadani. Terima kasih sudah memberikan warna dalam kehidupan perkuliahan peneliti. Terima kasih sudah menemani dalam keadaan suka maupun duka peneliti.
7. Vega Dwi Nurani, Ella Zahroturizqiah, dan Nurwulan Dwi Rahmani yang telah menjadi teman dekat peneliti dan menemani peneliti dari awal perkuliahan sampai dengan penyusunan skripsi ini. Terima kasih senantiasa selalu menguatkan disaat peneliti berulang kali menyerah dan dititik terendah peneliti.
8. Teman-teman program studi pendidikan matematika angkatan 2017 yang telah kebersamai, memberikan canda tawa, dan berjuang bersama selama perkuliahan.
9. Seluruh pihak yang telah mendoakan, mendukung, dan menyemangati peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah senantiasa mencurahkan cinta-Nya, kasih sayang-Nya, dan nikmat-Nya serta membalas semua kebaikan tersebut dengan sesuatu yang lebih baik. Aamiin.

Bandung, Januari 2022

Nidaan Hafiyya

ABSTRAK

Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu usaha yang ditetapkan pemerintah dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran di Indonesia yang bermasalah karena adanya penerapan pembelajaran dalam jaringan atau daring. Pembelajaran tatap muka terbatas yang dilaksanakan dengan keterbatasan waktu dan banyak siswa yang hadir di kelas membuat guru memerlukan media yang dapat digunakan untuk siswa yang berada di kelas dan yang berada di rumah dalam waktu yang bersamaan dengan waktu yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk melihat pencapaian motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran matematika yang dilaksanakan secara tatap muka terbatas. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development (R&D)* dengan desain ADDIE yaitu melalui tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari 20 orang siswa menyatakan bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Quizizz* tergolong tinggi. Sementara itu hasil belajar kognitif yang diperoleh dari 20 orang siswa tergolong rendah. Dengan demikian, nilai ketuntasan klasikal diperoleh 35% yang mengartikan bahwa media pembelajaran *Quizizz* tidak layak diimplementasikan dalam pembelajaran tatap muka terbatas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Quizizz*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Kognitif.

DAFTAR ISI

PENGUNAAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Hasil Belajar Kognitif.....	9
2.2 Motivasi Belajar	13
2.3 Pembelajaran Tatap Muka Terbatas	17
2.4 Media Pembelajaran	23
2.5 Aplikasi <i>Quizizz</i>	28
2.6 Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Lokasi dan Subyek Penelitian	36
3.2 Metode dan Desain Penelitian	36
3.3 Prosedur Penelitian.....	38
3.4 Jenis Data Penelitian.....	39
3.5 Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	40
3.6 Metode Analisis Data Penelitian	41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Quizizz</i>	44
4.1.2 Motivasi Belajar	72
4.1.3 Hasil Belajar Kognitif	74
4.2 Pembahasan	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	42
Tabel 3.2 Tingkat Keberhasilan	43
Tabel 4.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bentuk Aljabar	48
Tabel 4.2 Indikator dan Tujuan Pembelajaran Bentuk Aljabar.....	48
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	66
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Mata Pelajaran	68
Tabel 4.5 Hasil Motivasi Belajar Siswa	72
Tabel 4.6 Besaran yang Diperlukan Untuk Mengkategorikan Motivasi.....	73
Tabel 4.7 Kriteria Motivasi Belajar.....	74
Tabel 4.8 Hasil Belajar Kognitif Siswa	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman awal <i>Quizizz</i>	29
Gambar 2.2 Halaman Menu Sign Up pada Aplikasi <i>Quizizz</i>	29
Gambar 2.3 Pilihan Tujuan Penggunaan <i>Quizizz</i>	30
Gambar 2.4 Pilihan Mode Pengguna <i>Quizizz</i>	30
Gambar 2.5 <i>Form</i> Pendaftaran Akun <i>Quizizz</i>	31
Gambar 2.6 Halaman Beranda Akun <i>Quizizz</i>	31
Gambar 2.7 Fitur dalam aplikasi <i>Quizizz</i>	32
Gambar 2.8 Tampilan Fitur <i>Lesson</i>	33
Gambar 3.1 Desain model pengembangan ADDIE.....	37
Gambar 4.1 Rancangan Awal Media Pembelajaran Menggunakan <i>Quizizz</i>	53
Gambar 4.2 Gambaran Halaman Judul Penelitian.....	54
Gambar 4.4 Gambaran Halaman Judul Materi Pelajaran Versi Kedua	55
Gambar 4.5 Gambaran Halaman Pendahuluan.....	57
Gambar 4.6 Pembuatan Animasi Dasar Menggunakan <i>Photoshop</i>	58
Gambar 4.7 Animasi Dasar untuk GIF	59
Gambar 4.8 Tahapan pembuatan GIF menggunakan aplikasi <i>GIF Maker</i>	59
Gambar 4.9 Tampilan Mengubah Suara.....	60
Gambar 4.9 Tampilan Membuat Video Menggunakan Inshot	61
Gambar 4.10 Lembar Kerja <i>Quizizz</i>	62
Gambar 4.11 Tampilan Memasukan Video Pembelajaran.....	62
Gambar 4.11 Tampilan Lembar Kerja Siswa dalam Mengolah Informasi.....	63
Gambar 4.12 Tampilan <i>Slide</i> Teks Kesimpulan.....	64
Gambar 4.13 Tampilan Pertanyaan Pada Kegiatan Penutup.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1	91
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2.....	98
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 3.....	106
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 4.....	115
Lampiran 5	Tampilan Media Pembelajaran Pertemuan 1	123
Lampiran 6	Tampilan Media Pembelajaran Pertemuan 2.....	137
Lampiran 7	Tampilan Media Pembelajaran Pertemuan 3.....	148
Lampiran 8	Tampilan Media Pembelajaran Pertemuan 4.....	161
Lampiran 9	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	174
Lampiran 10	Lembar Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran	178
Lampiran 11	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Mata Pelajaran.....	183
Lampiran 12	Lembar Instrumen Validasi Ahli Mata Pelajaran	187
Lampiran 13	Kisi-Kisi Instrumen Pencapaian Motivasi Belajar	191
Lampiran 14	Lembar Instrumen Pencapaian Motivasi Belajar.....	194
Lampiran 15	Kisi-Kisi Instrumen Pencapaian Hasil Belajar Kognitif.....	198
Lampiran 16	Instrumen Pencapaian Hasil Belajar Kognitif	204
Lampiran 17	Kunci Jawaban Instrumen Hasil Belajar Kognitif.....	209
Lampiran 18	Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Validator 1	222
Lampiran 19	Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Validator 2	227
Lampiran 20	Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Validator 3	232
Lampiran 21	Hasil Validasi Ahli Materi Pelajaran Validator 1.....	237
Lampiran 22	Hasil Validasi Ahli Materi Pelajaran Validator 2.....	241
Lampiran 23	Hasil Validasi Ahli Materi Pelajaran Validator 3.....	246
Lampiran 24	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	251
Lampiran 25	Jawaban Angket Motivasi Belajar Siswa	253
Lampiran 26	Perhitungan Hasil Motivasi Belajar Siswa	261
Lampiran 27	Jawaban Hasil Belajar Kognitif Siswa	262
Lampiran 28	Perhitungan Nilai Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	276

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(5). 397-398.
- Ambarita, dkk (2020). *Pembelajaran Luring*. Indramayu: CV. Adanu Abimata
- Ambiyar. (2018). *Evaluasi Formatif dalam Pembelajaran Sains*. Padang: UNP Press.
- Ardiana, D. P. Y., dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ardilla, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam. *Phytagoras*. 6(2). 175 – 185.
- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Konseling Klasikal*. Jakarta: CV Abe Kreatifindo.
- Cahyadi, R.A.H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA : Islamic Education Journal*. 3(1). 35-43.
- Dimiyati., & Mudjiono. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gustina, E. (2021). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI*. (Skripsi). Sarjana, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung
- Hamid, M.A, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Hardani., dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group.
- Harisuddin, M.I. (2019). *Secuil Esensi Berfikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: PT. Panca Terra Firma.

- Herwati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*. 1(1). 28-36
- Hidayatullathifah, & Sujadi. A. A. (2017). Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika melalui Pembelajaran *Make a Match* Siswa Kelas VII F SMP 1 Banguntapan. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(3). 229-236.
- Isnaini, D. (2020). *Kesulitan Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Daring di SMP Negeri 2 Tuntang Tahun Pelajaran 2019/2020*. (Skripsi). Sarjana, Institut Agama Islam Negeri, Salatiga
- Istiningsih, S & Hasbullah. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*.1(1). 49-56
- Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Jaya, H. N. (2017). Keterampilan Dasar Guru Untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*.17(1). 23-35.
- Joko, B.I. (2021). *Rainbow*. Cirebon: Lovrinz Publishing.
- Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. 1(1). 21-32.
- Khadijah & Amelia, N. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Maroah, S., Zahroh, S., & Kholifah. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Menggunakan Model Pembelajaran Sentra Persiapan pada Anak Kelompok B di Kb Bina Asih Desa Pabeyan Kecamatan Tambakboyo Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2017/2018. *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban*. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe.
- Meliza, N., dkk (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa New Normal terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(6). 4400-4406

- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*. 4(2). 87-97.
- Musman, A. (2017). *Filosofi Rumah Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Jawi.
- Nabillah, T. & Abadi, A.P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*.
- Novianti, D.A. (2015). Pengembangan Modul Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 di SMKN Buduran. *Jurnal Pendidikan*. 3(1). 1-9
- Novidiantoko, D. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurhadi, N. (2020). Blended Learning dan Aplikasinya di Era New Normal Pandemi COVID-19. *Jurnal Agriekstensia*. 19(2). 121-128
- Nuritta, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 3(1). 171-187
- Octavia, S.A. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Deepublish.
- Oishi, I. R. V. (2020). Pentingnya Belajar Mandiri Bagi Peserta Didik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*. 4(2). 50-55
- Pakpahan, A. F., dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Panggabean, N.H, & Danis, A. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis SAINS*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi: CV Sarnu Untung.
- Prasetya, A. E. (2021). *Kumpulan Artikel Inovasi Guru*. Bogor: Guepedia.

- Puspita, T.Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Padang*. (Skripsi). Sarjana, Universitas Negeri Padang, Padang.
- Ramadhan, F., Mahanal, S., & Zubaidah. .,(2017). Meningkatkan Hasil Belajar kognitif Siswa Melalui Model Pembelajaran Biologi REMAP-STAD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. 2(5). 610-615.
- Ramadhani, R., dkk. (2020). *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring*
- Ramadhan, F. (2020). *Pengembangan QR-Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pencapaian Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP*. (Skripsi). Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Salsabila, dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. 4(2). 163-172
- Setiawan, D.F. (2018). *Prosedur Evaluasi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sopandi, W.M. (2013). *Pembelajaran Fisika Berbantuan Media CD Pembelajaran Pori Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 KLARI*. (Skripsi). Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi
- Tanjung, Y.I., dkk. (2021). *Aplikasi Manajemen Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia

- Tompo, B. (2017). *Cara Cepat Membuat Buku Digital Android*. Malang: Matsnuepa Publishing.
- Tubagus, M. (2021). *Model Pembelajaran Terbuka Jarak Jauh: Kajian Teoritis dan Inovasi*. Makassar: PT. Nas Media Indonesia
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wijoyo, dkk. (2020). *Blended Learning Suatu Panduan*. Sumatera Barat : CV Insan cendekia Mandiri
- Yazidi, A. (2014). Memahami Model-Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*. 4(1). 89-95
- Yuliani, K & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 2(1). 27-33
- Yunitasari, R., and Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.
- Yusuf, M & Daris, L. (2018). *Analisis Data Penelitian: Teori dan Aplikasi dalam Bidang Perikanan*. Bogor: PT. Penerbit ITB Press