

PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI *MEDIA GAME QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Asna Tiana, Apri Damai Sagita Krissandi dan Marciana Sarwi

Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

Email: tiana.asna@gmail.com, apri damai@gmail.com dan marcianasarwi@gmail.com

INFO ARTIKEL

Diterima

28 Mei 2021

Diterima dalam bentuk
review 08 Juni 2021

Diterima dalam bentuk
revisi 15 Juni 2021

Keywords:

increased motivation and learning outcomes; quizizz game media; mathematics.

Kata kunci:

peningkatan motivasi dan hasil belajar; media game quizizz; matematika.

ABSTRACT

This study aims to verify the application of the Media game Quizizz in order to increase students' learning motivation and learning outcomes in Mathematics. This research is focused on fraction materials studied by students in grade III SD Kanisius Kintelan in the 2020/2021 academic year. This research method is a type of classroom action research conducted in two cycles. The data analysis technique used is quantitative descriptive and qualitative descriptive analysis. Qualitative data were obtained from observations during the learning process while quantitative data were obtained from students' test results. The results showed an increase in learning motivation and learning outcomes of students in grade III SD Kanisius Kintelan in Mathematics subject on fraction materials. The researcher concluded that learning using the Quizizz game media was able to increase motivation and learning outcomes in Mathematics on fraction materials of students in grade III SD Kanisius Kintelan.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan *media game Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Matematika. Materi pecahan menjadi fokus dalam penelitian ini yang dipelajari peserta didik kelas III di SD Kanisius Kintelan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil observasi pada proses pembelajaran dibahas sebagai data kualitatif sedangkan hasil tes siswa dibahas sebagai data kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas III SD Kanisius Kintelan pada mata pelajaran Matematika materi pecahan. Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *media game Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi pecahan siswa kelas III SD Kanisius Kintelan.

Pendahuluan

Menurut ([D. Setiawan](#), 2018) pengaruh dunia global membawa kemajuan dalam segala aspek kehidupan terutama dalam IPTEK. Dunia digital membuat perubahan dalam tatanan kehidupan yang serba cepat ([Danuri](#), 2019). Orang dewasa hingga anak-anak kian terampil dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian, penggunaan teknologi menjadi kebutuhan sangat penting bagi manusia. Dengan demikian, penggunaan teknologi menjadi kebutuhan yang sangat vital bagi kehidupan masyarakat. Kemajuan ini diharapkan mampu memberikan dampak yang positif juga bagi dunia pendidikan. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang dalam proses maupun kegiatan pembelajaran yang jauh lebih menarik bagi generasi milenial. Terlebih pada era pandemi seperti saat ini, menurut ([Latip](#), 2020) peranan teknologi sangat diperlukan guna mendukung terlaksananya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Contohnya, interaksi siswa dengan guru dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat dan aplikasi tertentu agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Meskipun dalam masa pandemi, bukan menjadi alasan bagi siswa untuk tidak belajar. Interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya dapat diartikan sebagai proses belajar ([Rusman](#), 2017). Menurut ([M. A. Setiawan](#), 2017) terdapat tiga tingkatan bagi individu untuk mendapatkan pengalaman belajar, yaitu; (1) pengalaman yang diperoleh setiap individu melalui penggunaan benda konkret; (2) interaksi dengan benda, dan (3) penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu hak siswa adalah mendapatkan pengajaran. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. Menurut ([Mz](#), 2013) fungsi matematika adalah untuk menyatakan hubungan kuantitatif keruangan yang bersifat simbolis. Melalui pembelajaran Matematika diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan dan keterampilan berpikir secara sistematis, kritis, dan logis untuk memecahkan permasalahan yang dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Bagi sebagian besar siswa, Matematika menjadi mata pelajaran yang paling menakutkan. Salah satunya adalah materi pecahan. Menurut ([Purnomo](#), 2015) bilangan pecahan digunakan untuk menyatakan bagian dari suatu benda yang utuh. Pelajaran Matematika cenderung kurang diminati siswa karena pembelajaran yang disampaikan terlalu monoton sehingga tidak menyenangkan bagi siswa. Permasalahan tersebut perlu dicarikan solusi dengan menyajikan inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa terkhusus ketika belajar Matematika.

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan sebuah aplikasi yang sudah tersedia ([Shalikhah](#), 2017). Tugas guru abad 21 yang dikenal “*melek*” teknologi saat ini tidak hanya berperan sebagai pengajar saja melainkan juga harus menjadi manajer belajar ([Rusman](#), 2012). Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk dapat menyediakan layanan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penelitian ini **berupaya** untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Kanisius Kintelan dengan menggunakan media *game Quizizz*. Menurut ([Mulyati & Evendi](#), 2020) mengatakan bahwa *Quizizz* merupakan

sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Agar siswa lebih berantusias dalam mengikuti pelajaran, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan. Siswa lebih mudah mendapatkan pengalaman belajar atau mendalami pokok materi pelajaran. Penelitian ini membahas mengenai penggunaan *media game Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* ini diharapkan mampu menggugah semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Melalui aplikasi ini diharapkan dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami setiap soal yang disajikan dan menyelesaikannya dengan cara yang menyenangkan. *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis *game* dengan latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Pemilihan media ini sangat menarik bagi siswa karena menyediakan kesempatan bagi mereka untuk bermain sambil belajar dengan memanfaatkan setiap fasilitas yang disuguhkan dalam aplikasi *Quizizz*. *Media game Quizizz* ini dapat menambah motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, aplikasi *Quizizz* ini dapat digunakan oleh para pendidik untuk meninjau kinerjanya melalui hasil belajar siswa. Pemanfaatan *media game Quizizz* ini layak digunakan menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi yang kuat untuk belajar.

1. Menurut (Aini, 2019) langkah-langkah penggunaan *Media game Quizizz* yaitu: menyiapkan set pertanyaan untuk konten kuis yang akan dibuat.
2. Membuka aplikasi *Quizizz* kemudian melakukan input pertanyaan atau soal yang sudah disiapkan.
3. Setelah selesai melakukan publikasi karya untuk bisa dimanfaatkan oleh siswa.

Dari hasil pengamatan pada tanggal 15 Januari 2021 di SD Kanisius Kintelan, siswa kelas III diketahui sebagian masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan adalah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui aplikasi *Google meet* guna menghindari penyebaran virus COVID-19. Pada saat dilakukan diskusi atau tanya jawab dengan siswa, sebagian siswa tidak merespon pertanyaan dari guru sehingga diskusi berjalan kurang maksimal. Beberapa siswa juga terlihat kurang semangat ketika mengikuti pelajaran. Hal itu nampak ketika ada siswa mengikuti pelajaran sambil tiduran. Guru yang dalam hal ini juga bertindak sebagai peneliti telah berupaya untuk menggunakan berbagai model pembelajaran tetapi pemanfaatan media pembelajaran dirasa masih belum maksimal. Hal itu menyebabkan siswa kurang termotivasi atau terlibat aktif ketika dilaksanakan pembelajaran melalui *Google meet*. Permasalahan itu tentunya mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil perhitungan dengan diketahui bahwa pada saat belajar tematik terkhusus pada mata pelajaran Matematika di kelas III SD Kanisius Kintelan diketahui skor rata-rata motivasi siswa 50,78. Kompetensi Dasar yang menjadi fokus penelitian yaitu KD 3.4 yaitu Menggeneralisasikan ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret. Materi pelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah materi pecahan. Materi pecahan sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Adapun nilai ketuntasan minimal pada mata pelajaran Matematika yaitu 70. Hasil belajar pada mata pelajaran Matematika KD 3.4 tahun ajaran 2020/2021 diketahui sebanyak 7 siswa

(38,89%) sudah memenuhi nilai ketuntasan minimal dan sebanyak 11 siswa (61,11%) belum memenuhi nilai ketuntasan minimal. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini guna mencari solusi atas permasalahan yang ditemui.

Penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan seperti yang disampaikan ([Rusman](#), 2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa”. Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa secara daring/online sebelum menggunakan media *Quizizz* dalam kategori rendah. Kemudian, setelah menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring/online terjadi peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan.

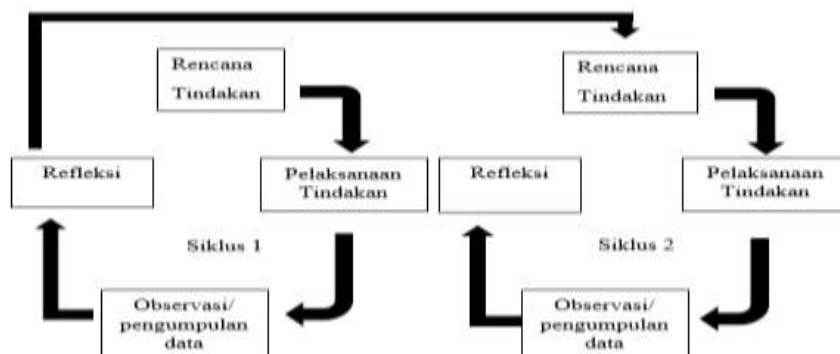
Menurut ([Mulyati & Evendi](#), 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Matematika Melalui *Media game Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”. Hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata pada siklus I sebesar 63% dan siklus II sebesar 78%.

Menurut ([Aini](#), 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah di Bengkulu”. Penelitian ini membuktikan bahwa *Quizizz* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Persamaan antara penelitian yang relevan di atas dengan penelitian ini terletak pada variabel hasil belajar dan motivasi belajar pada mata pelajaran Matematika serta penggunaan *Media game Quizizz* sebagai stimulus.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu jenis kegiatan ilmiah yang ditulis secara terstruktur dengan menggunakan bahasa ilmiah untuk mencari solusi atas permasalahan yang ditemui oleh guru ([Sanjaya](#), 2016). Penelitian Tindakan kelas juga dapat digunakan untuk menyempurnakan atau memperbaiki praktik mengajar di kelas..

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Menurut ([Kusumah & Dwitagama](#), 2010) ada dua siklus yang dilakukan dalam penelitian ini dimana setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan.



Gambar 1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar di atas menjelaskan adalah alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas yang digambarkan oleh Kemmis dan McTaggart.

Siswa-siswi kelas III SD Kanisius Kintelan tahun pelajaran 2020/2021 berjumlah 18 orang siswa yaitu 11 siswa laki laki dan 7 siswa perempuan yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada motivasi belajar terkhusus pada mata pelajaran Matematika masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa tersebut menyebabkan hasil belajar siswa juga belum maksimal sehingga perlu ditingkatkan. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan dengan menggunakan media *game Quizizz*. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, mulai Bulan Januari sampai dengan Bulan April 2021.

Teknik pengumpulan data yaitu tes berupa soal pilihan ganda tentang materi pecahan KD 3.4. Soal evaluasi diberikan kepada siswa dalam bentuk *Media game Quizizz* yang dapat diakses oleh siswa secara online. Observasi dan pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana motivasi mereka di dalam belajar. Adapun indikator motivasi belajar yang diamati menurut (Uno, 2021) yaitu sebagai berikut: 1) Ada keinginan berhasil dalam belajar; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Adanya semangat mengejar cita-cita masa depan; 4) Adanya penghargaan dalam belajar; 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Data tentang motivasi belajar siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran diperoleh melalui lembar kuesioner. Lembar kuesioner dibagikan kepada siswa pada akhir setiap siklus. Untuk mengukur nilai sikap siswa digunakan Skala Likert. Berikut adalah skor dari Skala Likert tersebut:

Tabel 1
Ketentuan Skor

Pilihan Jawaban	Pernyataan positif	Pernyataan negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat tidak Setuju	1	4

Sumber: (Widoyoko, 2012)

Berdasarkan tabel 1 pada pernyataan positif, nilai 4 untuk siswa yang menjawab sangat setuju, nilai 3 siswa yang menjawab setuju, nilai 2 untuk siswa yang menjawab tidak setuju, dan nilai 1 untuk siswa yang menjawab tidak setuju. Sedangkan untuk item negatif (*unfavorable*), nilai 1 untuk siswa yang menjawab sangat setuju, nilai 2 untuk siswa yang menjawab setuju, nilai 3 untuk siswa yang menjawab tidak setuju, dan nilai 4 untuk siswa yang menjawab sangat tidak setuju.

Hasil tes yang diperoleh pada akhir setiap siklus kemudian diolah untuk dicari nilai rata-ratanya. Setelah diketahui nilai rata-ratanya, kemudian dibandingkan dengan

rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa.

Rumus menghitung rata-rata kelas

$$\text{Rata-rata kelas} = \frac{\text{Nilai siswa}}{\text{Banyak siswa}}$$

Menghitung persentase kelas dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa}}{\text{Banyak siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu apabila nilai hasil tes siswa pada ranah kognitif sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan yaitu ≥ 70 .

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 5x35 menit. Pembelajaran yang diberikan adalah pembelajaran tematik namun peneliti berfokus pada mata pelajaran Matematika materi pecahan. Tes evaluasi diberikan kepada siswa pada akhir setiap siklusnya dengan memanfaatkan *media game Quizizz* dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Dari hasil akumulasi nilai kuesioner diperoleh hasil peningkatan motivasi belajar siswa. Pada kondisi awal rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 60 termasuk dalam kategori rendah. Pada siklus I rata-rata motivasi belajar menjadi 66 dalam kategori rendah kemudian terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 75 dalam kategori tinggi. Hal ini menandakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan tindakan dengan menggunakan *media game Quizizz*. Berikut adalah tabel hasil motivasi belajar siswa pada kondisi awal, siklus I hingga siklus II:

Tabel 2
Rata-rata Motivasi Belajar

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2
60	66	75
Rendah	Sedang	Tinggi

Sumber: Pengolahan data 2021

Berdasarkan tabel 2, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa *Media game Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi pecahan. Dari data motivasi belajar, motivasi siswa meningkat pada saat digunakannya *Media game Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran. Siswa

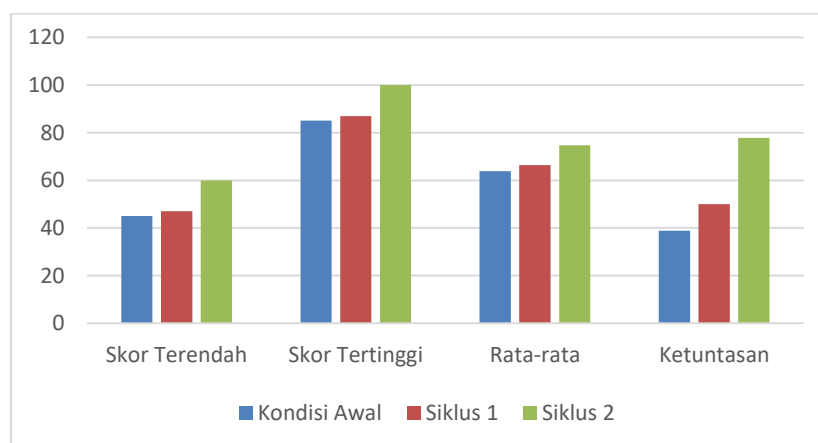
berantusias mengerjakan soal yang diberikan dalam bentuk *game* dan berusaha untuk memperoleh skor tertinggi diantara teman-temannya. Dengan meningkatnya motivasi siswa juga mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi pecahan. *Media game Quizizz* lebih memudahkan siswa dalam memahami soal pecahan dengan adanya fitur-fitur yang bisa ditambahkan untuk melengkapi soal seperti gambar ataupun video. Hasil pengerjaan soal siswa lebih maksimal apabila dalam soal tersebut ditampilkan sebuah gambar mengenai pecahan. Sedangkan hasil pengerjaan soal siswa kurang maksimal pada soal yang berkaitan dengan perbandingan pecahan yang tidak disertai dengan gambar. Dengan demikian, penggunaan *Media game Quizizz* sangat memudahkan siswa dalam memahami soal. Soal yang dirasa sulit akan terasa mudah dan menyenangkan untuk dikerjakan. Berikut adalah tabel hasil belajar siswa:

Tabel 3
Hasil Belajar Siswa

	Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2
Skor Terendah	45	47	60
Skor Tertinggi	85	87	100
Rata-rata	63,89	66,33	74,78
Ketuntasan	38,89% 7 siswa	50,00% 9 siswa	77,78% 14 siswa

Sumber: Pengolahan data 2021

Dari tabel 3 terlihat bahwa, pada kondisi awal siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal ada 7 siswa. Kemudian pada siklus I menjadi 9 siswa dan meningkat menjadi 14 siswa pada siklus II. Di bawah ini adalah diagram hasil belajar siswa:



Gambar 2
Diagram Hasil Belajar Siswa

Gambar diagram diatas menunjukkan rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 63,89 dan meningkat pada siklus I menjadi 66,33 dan siklus II menjadi 74,78. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal adalah 38,89% dan meningkat pada siklus I menjadi 50,00% dan siklus II menjadi 77,78%.

Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa adanya peningkatan untuk variabel motivasi belajar dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Hasrin dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa”, Evendi dan Mulyati dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Matematika Melalui *Media game Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”, dan Aini dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah di Bengkulu”.

Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan metode penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas III SD Kanisius Kintelan pada mata pelajaran Matematika materi pecahan. Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan *Media game Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi pecahan siswa kelas III SD Kanisius Kintelan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif baru bagi pihak sekolah maupun semua guru agar dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian hasil belajar siswa juga akan semakin meningkat. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes dan observasi terhadap pembelajaran Matematika dengan menggunakan media *game Quizizz*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Media game Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan siswa kelas III SD Kanisius Kintelan.

Bibliografi

- Aini, Y. I. (2019). [Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu](#). *Kependidikan*, 2(25).
- Danuri, M. (2019). [Perkembangan dan transformasi teknologi digital](#). *INFOKOM*, 15(2).
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). [Mengenal penelitian tindakan kelas edisi kedua](#). In *Jakarta: PT Indeks*. PT Indeks.
- Latip, A. (2020). Peran literasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- 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>
- Mz, Z. A. (2013). Perspektif gender dalam pembelajaran Matematika. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama Dan Jender*, 12(1), 15–31. <http://dx.doi.org/10.24014/marwah.v12i1.511>
- Purba, L. S. L. (2019). [Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah kimia fisika I](#). *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Purnomo, Y. W. (2015). [Pembelajaran Matematika untuk PGSD](#). In *Jakarta: Erlangga*. Erlangga.
- Rusman. (2012). [Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru \(edisi kedua\)](#). In *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*. Grafindo Persada.
- Rusman, M. P. (2017). [Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan](#). Jakarta. Prenada Media.
- Sanjaya, D. R. H. W. (2016). [Penelitian tindakan kelas](#). Jakarta. Prenada Media.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62–72. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Setiawan, M. A. (2017). [Belajar dan pembelajaran](#). Jakarta. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. [10.23917/warta.v19i3.2842](https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842)

Asna Tiana, Apri Damai Sagita Krissandi dan Marciana Sarwi

Uno, H. B. (2021). [*Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan.*](#) Jakarta. Bumi Aksara.

Widoyoko, E. P. (2012). [*Teknik penyusunan instrumen penelitian.*](#) Yogyakarta: *Pustaka Pelajar*, 15(1), 1–22.