

MEMAKSIMALKAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PESERTA DIDIK MELALUI APLIKASI QUIZIZZ

Putri Khairani¹, Sapta Kesuma², Yusnita Muslim³

Universitas Islam Sumatera Utara

Email: putrikhairani9@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran interaktif melalui aplikasi quizizz. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus penelitian. Pada tiap-tiap siklus penelitian terdapat empat tahapan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni siswa SMA Negeri 13 Medan tepatnya kelas X-1 dengan jumlah siswa 35 peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode tes, wawancara, dan observasi dengan instrument penelitian berupa tes hasil belajar PPKn siswa. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pada siklus I, terjadi sedikit peningkatan hasil belajar, dengan 21 siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 15 siswa belum berhasil mencapainya. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 85 dan nilai terendah adalah 60. Di siklus II, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, dengan nilai terendah 75 (sesuai dengan KKM untuk pelajaran PPKn) dan nilai tertinggi 90. Seluruh siswa berhasil mencapai KKM pada siklus II, dan 35 siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz lebih seru dibandingkan pembelajaran di hari lainnya, menunjukkan bahwa Quizizz mendapat feedback positif dari siswa.

Kata Kunci : Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar.

Abstract

The aim of this research is to improve student learning outcomes with interactive learning through the Quizizz application. This research is included in the type of classroom action research which was carried out in two research cycles. In each research cycle there are four stages consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. The subjects involved in this research were students at SMA Negeri 13 Medan, to be precise, class X-1 with a total of 35 students. Data collection in the research was carried out using test, interview and observation methods with research instruments in the form of student Civics learning outcomes tests. The conclusion of this research shows that using the Quizizz application can significantly improve student learning outcomes. In the first cycle, there was a slight increase in learning outcomes, with 21 students achieving the KKM (Minimum Completeness Criteria) and 15 students not succeeding in achieving it. The highest score in cycle I was 85 and the lowest score was 60. In cycle II, no student got a score below the KKM, with the lowest score being 75 (in accordance with the KKM for PPKn lessons) and the highest score being 90. All students succeeded in achieving the KKM in cycle II, and 35 students stated that learning using Quizizz was more exciting than learning on other days, indicating that Quizizz received positive feedback from students.

Keywords: Interactive Learning, Quizizz Application, Learning Results.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengembangan ilmu pengetahuan yang dilakukan melalui pembiasaan dan diatur oleh manusia untuk membantu diri sendiri atau orang lain mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Mahmudah, 2018; Mulyati & Evendi, 2020). Di Indonesia, program pendidikan diterapkan melalui wajib belajar selama 12 tahun yang dimulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan awal ini menjadi dasar bagi terbentuknya sikap sosial yang positif serta peningkatan pemahaman terhadap suatu kompetensi pengetahuan (Iswanda & Dewi, 2021; Ulumudin & Martono, 2018).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap paling kompeten untuk menyampaikan materi demokratis, karena mata pelajaran ini mencakup nilai-nilai dan norma yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipraktikkan (Dewantara & Nurgiansah, 2021; Sulaiman, 2017). Materi yang disajikan dalam pembelajaran PPKn dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya (Laksmi et al., 2020; Mediatati, 2017). Aplikasi yang menyediakan sumber belajar berupa pertanyaan dapat membantu memahami materi secara individu dengan menjawab soal-soal yang ada. Format soal dalam kuis interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran guru, sehingga efektif, efisien, dan mampu mengajarkan kompetensi yang diharapkan dari peserta didik.

Salah satu aplikasi kuis pembelajaran yang dapat digunakan adalah Quizizz. Aplikasi ini menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan nilai peserta didik (Yana et al., 2020; Zhao, 2019). Quizizz menyediakan informasi dan skor hasil pekerjaan siswa, memungkinkan guru untuk mengetahui jumlah soal yang dijawab dengan benar atau salah oleh peserta didik (Degirmenci, 2021; Pamungkas, 2020). Selain itu, Quizizz memiliki fitur "pekerjaan rumah" yang memungkinkan tugas diselesaikan di luar waktu pembelajaran, memberikan fleksibilitas dalam tenggat waktu dan jumlah pekerjaan yang harus diselesaikan (Lusiani, 2020; Mulyati & Evendi, 2020; Purba, 2020).

Melalui Quizizz, peserta didik dapat bersaing satu sama lain, yang mendorong pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar (Ekayana, 2021). Ketika kuis dikerjakan secara bersamaan di kelas, hasilnya ditampilkan di papan peringkat (Ningsih et al., 2021). Setelah kuis selesai, guru dapat memantau proses dan mengunduh hasilnya untuk menilai kinerja siswa. Quizizz memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka, yang sebelumnya dinilai secara tertulis dengan kertas ujian (Citra & Rosy, 2020; Suwanto, 2021; Yulianto et al., 2020). Aplikasi ini juga menciptakan persaingan antar peserta didik karena secara otomatis memberikan peringkat, sehingga mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan konsentrasi dalam menyelesaikan ujian dan latihan soal.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Citra & Rosy, 2020). Penelitian lain mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Pusparani, 2020). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pemaksimalan hasil belajar melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah. Suatu hal bersifat saling melakukan aksi dan reaksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara yang satu dengan yang lainnya. Sedangkan dalam istilah komputer, kata interaktif berarti dialog antara komputer dan komputer atau antara komputer dengan terminal (Yanto, 2019). Pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dapat mendorong keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung (Azmi & Ummah, 2023). Saat

ini, tersedia banyak aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis online yang bisa diakses kapan, dimana saja, dan dapat disesuaikan dengan kondisi yang dihadapi.

Media Pembelajaran merupakan gabungan dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Berdasarkan ulasan Yanto (2019) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara. Jadi media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan . Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (waasaaillah) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Oleh karena itu, secara bahasa media dapat dikatakan sebagai alat perantara atau pengantar suatu pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Alat tersebut dapat berbentuk perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Penyampaian pesan ini bisa dilakukan melalui simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal dan non-verbal atau visual, yang selanjutnya ditafsirkan oleh penerima pesan. Media pembelajaran secara umum berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran dari seorang pendidik ke peserta didik sehingga dapat membantu guru dan mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik akan dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam proses pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media Pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images, dan sound*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat. Lingkungan digital meliputi Internet, Telekomunikasi, *Interactive digital television* dan *Game Interactive*. Tidak heran, sulit juga bagi pendatang baru untuk memahaminya. Media pembelajaran interaktif menurut Yanto (2019) adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya. Berdasarkan pengertian media pembelajaran interaktif tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak atau dengan kata lain mengkonkretkan hal yang bersifat abstrak kepada siswa akibat pengaruh saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan materi di Google Classroom dan aplikasi Quizizz, memilih tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menyiapkan media pembelajaran berupa aplikasi Quizizz, membuat soal-soal di aplikasi Quizizz, dan menyusun lembar observasi proses pembelajaran. Setelah semua komponen pembelajaran siap, tahap

pelaksanaan dimulai dengan menggunakan Google Classroom dan penilaian melalui Quizizz. Dalam tahap ini, tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar disampaikan, guru memberikan penjelasan serta arahan mengenai penggunaan aplikasi Quizizz, dan siswa mengerjakan soal-soal terkait materi yang ada di aplikasi tersebut.

Tahap ketiga adalah observasi, yang dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, terutama aktivitas siswa saat login dan menjawab soal di Quizizz, termasuk ketepatan dan kecepatan dalam menjawab. Hasil jawaban siswa dapat dilihat secara langsung, termasuk apakah jawaban tersebut benar atau salah serta waktu yang digunakan untuk menjawab soal.

Tahap akhir adalah refleksi, di mana proses pembelajaran diamati dan dievaluasi untuk memperbaiki aspek yang belum optimal. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-1 SMA Negeri 13 Medan yang berjumlah 35 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui metode tes, wawancara, dan observasi dengan instrumen berupa tes hasil belajar PPKn siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata (mean) dan persentase, sedangkan analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil belajar siswa sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya nilai KKM >75 oleh 90% siswa.

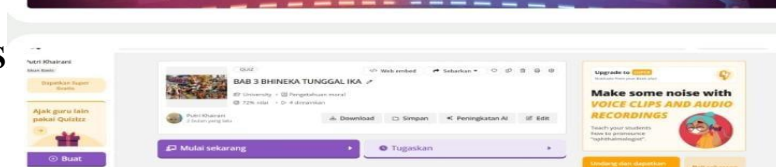
HASIL PENELITIAN

Penelitian dilakukan di kelas X-1 SMA Negeri 13 Medan. Peneliti melakukan observasi awal dan melakukan analisis pra-siklus agar mengetahui Tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pamong Tingkat hasil belajar siswa masih belum terlalu maksimal, setelah ditelusuri penyebabnya adalah kurang pemahannya siswa terhadap materi. Berikut adalah hasil analisis pra-siklus yang dilakukan di X-1 SMA Negeri 13 Medan.

Tabel 1. Hasil Analisis Pra-Siklus

Deskripsi	Jumlah Peserta Didik	
	Jumlah	%
Jumlah Peserta Didik Tuntas KKM	11	31,4%
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas KKM	24	68,6%
Total	35	100%

Adapun nilai rata-rata tertinggi yang diperoleh pada tahap pra-siklus sebesar 80 dan nilai terendah adalah 40. 11 siswa yang mencapai KKM atau setara dengan 31,4% dan siswa yang tidak mencapai kkm sebesar 68,6% atau setara dengan 24 siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional tanpa adanya media pembelajaran *quizizz* dinilai kurang efektif untuk memaksimalkan hasil belajar siswa diibuktikan dengan nilai terendah yang masih mencapai 40 atau di bawa kkm dan siswa yang tidak tuntas kkm sebanyak 24 orang. Berikut adalah tampilan dari Quizizz yang digunakan selama pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Quizizz

Sumber: Dokumentasi peneliti (2024)

Quizizz yang digunakan memuat konten quiz, games yang disajikan dalam bentuk jawaban benar atau penjelasan singkat sehingga membantu siswa dalam memahami materi lebih cepat dan memperbaiki kesalahan secepat mungkin. Penerapan pembelajaran interaktif melalui aplikasi Quizizz dimulai dari siklus I oleh peneliti.

Tabel 2. Hasil Analisis Siklus I

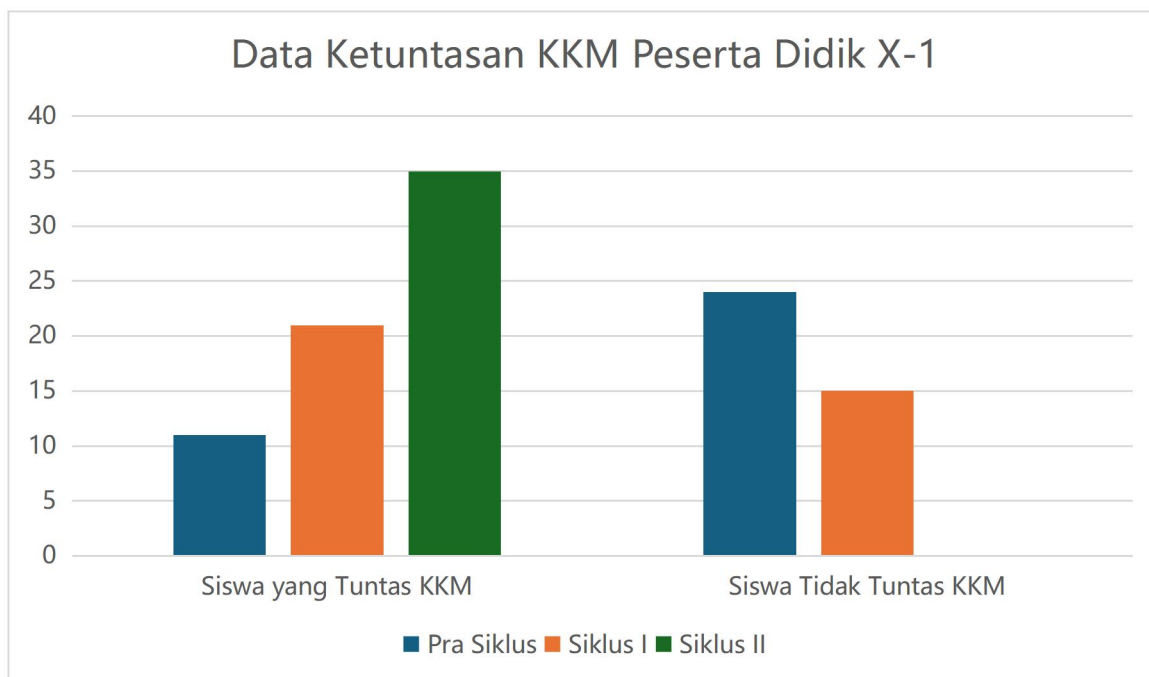
Deskripsi	Jumlah Peserta Didik	
	Jumlah	%
Jumlah Peserta Didik Tuntas KKM	21	60%
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas KKM	15	40%
Total	35	100%

Hasil siklus I menunjukkan sedikit peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh sebanyak 21 peserta didik berhasil mencapai KKM dan 15 orang siswa masih belum berhasil mencapai KKM. Adapun nilai tertinggi di siklus ke I yaitu 85 dan nilai terendah yaitu 60. Quizizz berhasil membuat siswa meningkatkan hasil belajarnya, namun masih ada sebagian siswa yang belum mencapai KKM. Maka peneliti melanjutkan siklus ke-II untuk melihat perkembangan lebih lanjut mengenai hasil belajar siswa melalui pembelajaran interaktif.

Tabel 3. Hasil Analisis Siklus II

Deskripsi	Jumlah Peserta Didik	
	Jumlah	%
Jumlah Peserta Didik Tuntas KKM	35	100%
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas KKM	0	0%
Total	35	100%

Pada siklus ke II tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, nilai terendah adalah 75 dimana 75 merupakan KKM dari pelajaran PPKn. Nilai tertinggi adalah 90. Tampak bahwa seluruh siswa berhasil mencapai KKM. 35 peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz lebih seru dibandingkan pembelajaran di hari lainnya. Penggunaan Quizizz mendapat *feedback* positif dari siswa dan berhasil meningkatkan hasil belajar. Jika dibandingkan berikut adalah jumlah peserta didik yang berhasil mencapai KKM dari pra-siklus hingga siklus ke-2.



Gambar 2. Perbandingan Jumlah Ketuntasan KKM Peserta Didik

Sumber : Data Pribadi Peneliti (2024)

Diagram menunjukkan peningkatan yang signifikan dimana siswa yang tuntas KKM lebih besar dibandingkan siswa tidak tuntas KKM. Dan setiap siklus memiliki peningkatan, maka penelitian dinyatakan berhasil karena Pembelajaran Interaktif melalui Aplikasi Quizizz berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi awal dan melakukan analisis pra-siklus agar mengetahui Tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pamong Tingkat hasil belajar siswa masih belum terlalu maksimal, setelah ditelusuri penyebabnya adalah kurang pemahannya siswa terhadap materi. Quizizz yang digunakan memuat konten quiz, games yang disajikan dalam bentuk jawaban benar atau penjelasan singkat sehingga membantu siswa dalam memahami materi lebih cepat dan memperbaiki kesalahan secepat mungkin.

Hasil siklus I menunjukkan sedikit peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh sebanyak 21 peserta didik berhasil mencapai KKM dan 15 orang siswa masih belum berhasil mencapai KKM. Adapun nilai tertinggi di siklus ke I yaitu 85 dan nilai terendah yaitu 60. Quizizz berhasil membuat siswa meningkatkan hasil belajarnya, namun masih ada sebagian siswa yang belum mencapai KKM. Pada siklus ke II tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, nilai terendah adalah 75 yang merupakan KKM dari pelajaran PPKn. Nilai tertinggi adalah 90. Tampak bahwa seluruh siswa berhasil mencapai KKM. 35 peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz lebih seru dibandingkan pembelajaran di hari lainnya. Penggunaan Quizizz mendapat *feedback* positif dari siswa dan berhasil meningkatkan hasil belajar.

Selain itu, terdapat penelitian serupa yaitu penelitian oleh Jati dan Mediatati (2022) dimana berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa aplikasi quizizz dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar atau nilai dalam mapel PPKn. Hasil tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Efrina (2023) mengenai peningkatan hasil belajar menggunakan Aplikasi Quizizz hasil dari penelitian menunjukkan bahwa persentase ketercapaian yang tuntas KKM pada pra siklus adalah 52% menjadi 63%

siklus I dan 100% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah penggunaan aplikasi quizizz.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Berdasarkan observasi awal dan analisis pra-siklus, ditemukan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa masih belum maksimal, dengan penyebab utama adalah kurang pemahamannya siswa terhadap materi. Penggunaan *Quizizz*, yang menyajikan konten kuis dan permainan dalam bentuk jawaban benar atau penjelasan singkat, membantu siswa memahami materi lebih cepat dan memperbaiki kesalahan dengan segera. Pada siklus I, terjadi sedikit peningkatan hasil belajar, dengan 21 siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 15 siswa belum berhasil mencapainya. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 85 dan nilai terendah adalah 60. Di siklus II, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, dengan nilai terendah 75 (sesuai dengan KKM untuk pelajaran PPKn) dan nilai tertinggi 90. Seluruh siswa berhasil mencapai KKM pada siklus II, dan 35 siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *Quizizz* lebih seru dibandingkan pembelajaran di hari lainnya, menunjukkan bahwa *Quizizz* mendapat *feedback* positif dari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Jati, D. H. P., & Mediatati, N. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 383-389.
- Efrina, G. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Aplikasi Quizizz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5404-5413.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>
- Aşıksoy, G., & Sorakin, Y. (2018). The effects of clicker-aided flipped classroom model on learning achievement, Physics anxiety and students' perceptions. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 5(2), 334-346. <http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/389/238>
- Cadieux Bolden, D., Hurt, J., & Richardson, M. K. (2017). Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report. *I.E.: Inquiry in Education*, 9(1).
- Maâ, S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31-46.

England, Elaine and Finney, Andy, 2002, Interactive Media – What’s that? Who’s Involved? , Interactive Media UK, ATSF

Azmi, R. D., & Ummah, S. K. (2023). Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Simulasi Interaktif Berbantuan MATLAB untuk Pembelajaran Matematika SMP Pasca Pandemi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 313–325. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1796>

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>.

Iswanda, M. L., & Dewi, D. A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Globalisasi dalam Mencegah Degradasi Moral. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 03(03), 34–40. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1126>