

PENGARUH MEDIA QUIZIZZ TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 NANGAPANDA

Hieronima Emiliana Berek Tupen¹, Eufemia Atika Wao², Albertus Novembriyano Sara³,
Maria Stefania Naki⁴
Universitas Flores^{1,2,3,4}

pos-el : herllynlamablawa@gmail.com¹, waoatyka@gmail.com²,
albertusnovembrianosara15@gmail.com³, nakimariastefania@gmail.com⁴

ABSTRAK

Rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika masih menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Hal ini umumnya disebabkan oleh penggunaan metode yang monoton dan minimnya media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa SMA Negeri 1 Nangapanda. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu *one group pretest-posttest*. Instrumen penelitian berupa angket motivasi dan lembar observasi aktivitas belajar. Prosedur meliputi *pretest*, pembelajaran menggunakan Quizizz, dan *posttest*. Hasil observasi menunjukkan aktivitas belajar siswa sangat baik dengan capaian 86%. Hasil angket *pretest* menunjukkan 63,33% siswa memiliki motivasi rendah. Setelah penggunaan Quizizz, terjadi peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata N-Gain berada pada kategori tinggi untuk kedua variabel. *Uji Wilcoxon Signed Rank Test* menghasilkan *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, media Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa.

Kata kunci : quizizz, motivasi belajar, aktivitas belajar, pembelajaran matematika

ABSTRACT

Low student motivation and engagement in mathematics learning remain a challenge in the educational process. This issue is generally caused by monotonous teaching methods and the lack of interactive media. This study aims to examine the effect of using Quizizz media on the motivation and learning activity of Grade X students at SMA Negeri 1 Nangapanda. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental one-group pretest-posttest design. The instruments used were a motivation questionnaire and a learning activity observation sheet. The procedure consisted of a pretest, learning using Quizizz, and a posttest. Observation results showed that students' learning activity was categorized as very good, with an achievement rate of 86%. The motivation pretest showed that 63.33% of students had low motivation. After using Quizizz, a significant improvement occurred. The average N-Gain score was in the high category for both variables. The Wilcoxon Signed Rank Test resulted in an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the pre- and post-treatment periods. Therefore, the use of Quizizz media is proven effective in enhancing students' motivation and learning activity.

Keywords : quizizz, learning motivation, learning activity, mathematics learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pilar penting dalam perkembangan suatu negara

karena dapat mendorong pertumbuhan kemampuan individu dan membentuk budaya serta karakter masyarakat.

Pendidikan yang berkualitas memungkinkan generasi muda untuk menyikapi dinamika global secara adaptif serta berperan aktif dalam mendorong kemajuan bangsa. Salah satu unsur penting dalam menciptakan pendidikan berkualitas adalah proses pembelajaran yang efektif, yang mengedepankan interaksi dinamis antara guru dan peserta didik. Pembelajaran dipahami sebagai suatu aktivitas edukatif yang dirancang untuk mengarahkan siswa untuk turut terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang mendorong partisipasi dan pemahaman secara menyeluruh (Faizah & Kamal, 2024). (Pane & Darwis Dasopang, 2017) menambahkan bahwa proses pembelajaran ditandai oleh interaksi edukatif yang memiliki tujuan yang jelas. Dalam proses pendidikan, guru memainkan peran sentral dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Sebagai fasilitator, guru dituntut memiliki etika profesional, pemahaman terhadap karakteristik peserta didik, serta kompetensi pedagogik yang mendukung kebutuhan individual siswa (Lailatul Inayah et al., 2024). Sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, guru diharapkan dapat mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran, melaksanakan asesmen awal untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, serta menerapkan model pembelajaran berbasis proyek guna menunjang penguasaan keterampilan abad 21 (Noptario et al., 2024). Pada saat yang sama, tantangan dalam pembelajaran matematika masih menjadi perhatian utama. Matematika sebagai mata pelajaran dasar memiliki kontribusi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir secara logis,

analitis, dan terstruktur. Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami hambatan dalam pembelajaran matematika, baik dari aspek internal seperti kurangnya konsentrasi dan kecemasan matematis, maupun dari aspek eksternal seperti metode pengajaran yang kurang relevan dengan konteks kehidupan nyata (Aini et al., 2023) (Asri et al., 2024), Usaha dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan dan mampu mendorong motivasi siswa menjadi sangat penting. Pendapat ini diperkuat oleh pandangan (Rahman, 2021), yang mengungkapkan bahwa tanpa adanya motivasi, aktivitas belajar tidak dapat berlangsung, karena motivasi seseorang adalah apa yang mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Contoh pendekatan yang dapat dipakai adalah pemanfaatan media Quizizz dalam pembelajaran menggunakan teknologi. Quizizz merupakan platform Game-based learning yang memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif secara daring dengan nuansa kompetitif. Penelitian oleh (Al Mawaddah et al., 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan Quizizz berkontribusi positif terhadap peningkatan capaian belajar matematika siswa secara signifikan, dengan perbedaan mencolok antara nilai pre-test dan post-test. Temuan oleh (Devinra et al., 2024) mengungkapkan bahwa kelas siswa yang pembelajarannya menerapkan media Quizizz memperoleh capaian hasil belajar yang lebih unggul dibanding kelas kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional. Meskipun berbagai penelitian

sebelumnya telah menunjukkan efektivitas Quizizz terhadap hasil belajar siswa, kajian yang secara khusus menelusuri pengaruhnya terhadap motivasi dan aktivitas belajar masih terbatas, terutama dalam konteks pembelajaran matematika di jenjang SMA. Padahal, motivasi dan aktivitas belajar merupakan dua faktor internal yang berperan signifikan dalam menentukan keterlibatan dan keberhasilan pembelajaran siswa. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji bagaimana pengaruh Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Nangapanda dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda dari penelitian sebelumnya dengan menyoroti dua aspek penting secara simultan, yaitu motivasi dan aktivitas belajar yang sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran berbasis teknologi dalam Kurikulum Merdeka.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kuantitatif ini menggunakan desain pretest-posttest satu kelompok dan teknik kuasi-eksperimental untuk mengetahui bagaimana media Quizizz mempengaruhi motivasi dan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Semua siswa kelas X di SMA Negeri 1 Nangapanda merupakan populasi penelitian ini. Pengambilan sampel secara purposive dilakukan untuk memilih sampel, dan kelas X4 yang memiliki 30 siswa dipilih sebagai subjek penelitian. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan sumber belajar digital, khususnya Quizizz

dalam pengajaran dan pembelajaran matematika. SMA Negeri 1 Nangapanda, Kecamatan Nangapanda, Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur, menjadi lokasi dalam penelitian ini. Berikut adalah Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yakni: (1) angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator-indikator meliputi: minat belajar, ketekunan, rasa ingin tahu, serta kemandirian belajar sebanyak 15 item dengan skala Likert 4 poin (sangat setuju-sangat tidak setuju), dan (2) lembar observasi aktivitas belajar, yang mengacu pada indikator aktivitas belajar seperti perhatian terhadap pelajaran, keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, keaktifan dalam diskusi, serta penggunaan media secara mandiri selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya skor aktivitas dinilai menggunakan sistem interval berdasarkan (Tresnaningsih et al., 2019 dalam (Menkasari et al., 2024)) dengan pembagian kriteria sebagai berikut: sangat aktif (81-100), aktif (61-80), cukup aktif (41-60), kurang aktif (21-40), dan tidak aktif (0-20). Data dianalisis melalui pendekatan statistik deskriptif dan inferensial. Tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk menggambarkan informasi yang diperoleh dari survei dan pengamatan dalam bentuk skor rata-rata, frekuensi, persentase, dan kategori tertentu. Penilaian kategori motivasi dan aktivitas belajar didasarkan pada interval skor tertentu untuk mengidentifikasi tingkat kecenderungan siswa terhadap masing-masing variabel. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data motivasi belajar diuji normalitasnya menggunakan uji

Shapiro-Wilk dengan bantuan software SPSS30. Karena data tidak berdistribusi normal, maka software SPSS30 digunakan untuk mendukung analisis inferensial dengan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test sebagai alternatif non-parametrik untuk data berpasangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum serta sesudah perlakuan. Dalam mengetahui peningkatan skor motivasi belajar, digunakan pula perhitungan N-Gain dengan kategori peningkatan tinggi, sedang, atau rendah berdasarkan interval gain yang telah ditentukan. Sebelum digunakan, validitas dan reliabilitas instrumen diuji guna memastikan bahwa setiap item angket layak dan konsisten dalam mengukur variabel yang diteliti

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah menilai bagaimana penggunaan media Quizizz mempengaruhi antusiasme dan aktivitas belajar siswa di kelas matematika. Dalam menentukan tingkat motivasi belajar baik sebelum maupun setelah perlakuan, serta mengukur partisipasi siswa selama proses belajar, maka peneliti menggunakan dua jenis alat pengumpulan data yakni lembar observasi dan angket untuk menggambarkan pola dalam tanggapan dari siswa dan untuk mengevaluasi efektivitas sumber belajar yang digunakan, data tersebut dianalisis secara deskriptif.

1) Analisis Statistik Deakriptif

Data dikumpulkan dari pengamatan aktivitas belajar siswa menggunakan sepuluh metrik

keterlibatan yang dipantau selama proses pembelajaran menggunakan media Quizizz. Hasil pengamatan ini ditampilkan pada Tabel 1 di bawah:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

| No | Aspek yang dinilai | Penilaian | | | | |
|----------------------|--|-----------|---|---|------------|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Memperhatikan penjelasan guru | | | | ✓ | |
| 2 | Mencatata materi yang disampaikan | | | | | ✓ |
| 3 | Mengajukan pertanyaan saat tidak memahami | | | | ✓ | |
| 4 | Menjawab pertanyaan yang diajukan guru | | | | ✓ | |
| 5 | Aktif dalam diskusi kelompok | | | ✓ | | |
| 6 | Fokus saat mengerjakan soal | | | | | ✓ |
| 7 | Mengerjakan soal tanpa menyontek | | | | | ✓ |
| 8 | Menggunakan media Quizizz dengan antusias | | | | | ✓ |
| 9 | Menyelesaikan kuis dalam waktu yang ditentukan | | | | ✓ | |
| 10 | Memberikan respon terhadap hasil kuis | | | | ✓ | |
| Total | | | | | 43 | |
| Skor Maksimum | | | | | 50 | |
| Presentase | | | | | 86% | |

Berdasarkan Tabel 1, Dengan persentase pencapaian sebesar 86%, jelas bahwa aktivitas pembelajaran siswa selama proses pembelajaran matematika menggunakan media Quizizz memberikan hasil yang sangat baik. Berdasarkan hasil ini, sebagian besar siswa terlibat dalam pembelajaran

aktif dengan mendengarkan penjelasan tentang topik, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, mengerjakan tugas secara mandiri, dan menunjukkan keinginan yang kuat untuk lulus ujian Quizizz. Antusiasme dan keaktifan tersebut memperlihatkan bahwa Selain meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan, penggunaan materi pembelajaran digital interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan Quizizz terbukti mendorong peningkatan aktivitas belajar siswa secara signifikan dan efektif.

2) Angket Motivasi Belajar Siswa

Angket dengan 15 pernyataan dan empat alternatif jawaban yang disusun dalam skala Likert digunakan untuk mengukur motivasi siswa dalam belajar. Alat ini diberikan dua kali, sekali sebelum dan sekali setelah proses pembelajaran berbasis media Quizizz. Skor untuk jawaban setiap siswa berkisar antara 15 hingga 60 poin. Setelah itu, skor-skor tersebut diperiksa dan dikelompokkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang motivasi belajar siswa.

a. Analisis Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan

Sebelum dilakukan pembelajaran berbasis Quizizz, Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika terlebih dahulu diukur menggunakan instrumen angket sebelum. Skor masing-masing siswa dianalisis untuk mengetahui kecenderungan motivasi belajar mereka sebelum perlakuan diberikan. Data hasil angket tersebut selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategori interval nilai, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Distribusi Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan

| Integral Skor | Kategori | Frekuensi | Presentase |
|---------------|---------------------|-----------|-------------|
| 51-60 | Sangat setuju | 3 | 10,00% |
| 40-50 | Setuju | 4 | 13,33% |
| 29-39 | Tidak Setuju | 19 | 63,33% |
| 15-28 | Sangat Tidak Setuju | 4 | 13,33% |
| Jumlah | | 30 | 100% |

Tabel 2 menunjukkan bahwa 63,33% dari semua responden, atau mayoritas siswa, termasuk dalam kategori "tidak setuju". Ini berarti kemauan belajar matematika siswa masih tergolong rendah sebelum media Quizizz diperkenalkan. Kecenderungan ini menggambarkan adanya kurangnya minat, antusiasme, dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, serta rendahnya dorongan internal untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Sebagai hasilnya, dibutuhkan strategi pengajaran yang dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar melalui teknik yang lebih dinamis dan interaktif.

b. Analisis Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media Quizizz, siswa kembali mengisi angket motivasi belajar yang sama untuk mengetahui adanya perubahan tingkat motivasi. Skor yang diperoleh masing-masing siswa diklasifikasikan berdasarkan interval tertentu untuk mengidentifikasi kecenderungan motivasi belajar setelah perlakuan. Hasil pengukuran ini dirangkum dalam Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Distribusi Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan

| Integral Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------------|-----------|-------------|
| 51-60 | Sangat setuju | 24 | 80% |
| 40-50 | Setuju | 6 | 20% |
| 29-39 | Tidak Setuju | 0 | 0% |
| 15-28 | Sangat Tidak Setuju | 0 | 0% |
| Jumlah | | 30 | 100% |

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa setelah berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis Quizizz, sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Sebanyak 80% siswa berada pada kategori “sangat setuju”, dan sisanya 20% berada pada kategori “setuju”. Tidak ada siswa yang ditempatkan dalam kelompok rendah atau sangat rendah. Temuan ini menunjukkan adanya pergeseran signifikan dari tingkat motivasi sebelumnya, yang umumnya berada pada kategori “tidak setuju”. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz mampu menumbuhkan minat, meningkatkan perhatian, serta mendorong semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

c. Analisis N-Gain Motivasi Belajar Siswa

Untuk memastikan sejauh mana motivasi belajar siswa meningkat setelah media Quizizz diperkenalkan, dilakukan analisis dengan rumus Normalized Gain. Analisis ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas perlakuan berdasarkan selisih skor antara sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian dinormalisasi terhadap skor maksimum

yang mungkin dicapai. Hasil pengolahan data N-Gain ditampilkan dalam statistik deskriptif berikut:

Tabel 4. Statistik Deskriptif Skor N-Gain Motivasi Belajar Siswa

| | N | Minimum | Maksimum | Mean | Std. Deviation |
|------------|----|---------|----------|--------|----------------|
| Ngain skor | 29 | -0,25 | 1,00 | 0,7955 | 0,26669 |
| Valid | 29 | | | | |

Tabel 4. Kriteria Skor Gain

| Interval | Kriteria |
|--------------------|----------|
| $G \geq 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq G < 0,7$ | Sedang |
| $G < 0,3$ | Rendah |

Berdasarkan standar di atas, nilai N-Gain rata-rata Gambar 1 sebesar 0,799 diklasifikasikan sebagai tinggi. Angka tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa telah meningkat secara signifikan ketika pembelajaran berbasis media Quizizz diterapkan.

Analisis Statistik Inferensial

Untuk menyelidiki hipotesis tentang bagaimana penggunaan media Quizizz mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar, analisis statistik inferensial digunakan. Sebelum pengujian, instrumen angket akan diuji validitas dan reliabilitasnya.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Dengan bantuan SPSS, korelasi *Pearson Product Moment* digunakan untuk menilai validitas angket. Hasil menunjukkan bahwa, baik sebelum maupun setelah perlakuan,

nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,361), ini membuktikan bahwa setiap item pernyataan dalam survei sesuai untuk mengukur motivasi belajar siswa. Sementara itu, nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ pada uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki

konsistensi internal yang baik dan dapat diandalkan dalam mengukur variabel yang diteliti.

Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data dianalisis terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data memenuhi asumsi distribusi normal. Uji dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, yang cocok untuk jumlah sampel di bawah 50.

| | Tests of Normality | | | | | |
|--|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| angket motivasi belajar sebelum tindakan | .225 | 30 | <,001 | .843 | 30 | <,001 |
| angket motivasi belajar setelah tindakan | .231 | 30 | <,001 | .831 | 30 | <,001 |

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Analisis Uji Normalitas Data Motivasi Belajar

Pada Gambar 2, baik data motivasi sebelum maupun setelah perlakuan memiliki nilai signifikan 0,001 yang berada di bawah ambang signifikansi 0,05. Ini menunjukkan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal.

Uji Hipotesis (*Wilcoxon Signed Rank-Test*)

Ketika data berpasangan tidak memenuhi asumsi normalitas, maka digunakan metode non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank-Test* sebagai alternatif uji hipotesis.

| Test Statistics ^a | |
|------------------------------|---------------------|
| | posttest - pretest |
| Z | -4.702 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | <,001 |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

Gambar 2. Hasil Analisis Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Menurut hasil uji pada Gambar 3, nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) adalah 0,000 atau kurang dari 0,05. Sebagai hasilnya, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1)

diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media Quizizz. Sebagai hasilnya, temuan ini tidak hanya menunjukkan bahwa menggunakan media Quizizz meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa, tetapi juga memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan efektivitas media interaktif dalam proses pembelajaran. Dukungan dari studi Al Mawaddah et al. (2021) dan Devinra et al. (2024) membuktikan bahwa pendekatan berbasis teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Keselarasan antara temuan dalam penelitian ini dengan literatur yang ada semakin menegaskan bahwa media seperti Quizizz dapat menjadi solusi inovatif yang relevan dalam mendukung pembelajaran matematika yang adaptif terhadap tuntutan Kurikulum Merdeka

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran matematika secara signifikan memberi dampak pada peningkatan aktivitas belajar dan motivasi siswa. Hal ini menjawab tujuan utama penelitian, yaitu mengkaji efektivitas media pembelajaran digital dalam mendukung keterlibatan dan dorongan belajar siswa. Temuan ini diperkuat oleh analisis statistik deskriptif, perhitungan N-Gain yang menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi, dan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara keadaan sebelum dan sesudah perlakuan. Secara ilmiah, penggunaan media interaktif

seperti Quizizz terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kompetitif, serta sesuai dengan ciri siswa di era digital. Efektivitas media Quizizz juga sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa platform berbasis permainan dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi aktif siswa terhadap aktivitas belajar matematika. Hasil penelitian ini memberi kesempatan bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji peran media Quizizz pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan lainnya. Penelitian selanjutnya juga diharapkan mampu mengintegrasikan Quizizz dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif atau berbasis proyek guna melihat dampaknya terhadap pengembangan kompetensi abad ke-21 siswa termasuk kreativitas, berpikir kritis, dan kekompakan tim.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. N., Waluya, S. B., & Prabowo, A. (2023). *Jurnal phenomenon*, 13(2), 283–295.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Asri, S. D., T, A. Y., Siregar, N., & Meldi, N. F. (2024). *TANTANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA : PERSPEKTIF NEGATIF MAHASISWA TERHADAP MINAT DAN PEMAHAMAN SIMBOL SERTA RUMUS*. 17(2019), 163–173.
- Devinra, D., Hadiana, O., Nasrulloh, S. F., Fahrudin, S., & Casnan, C. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 10(1), 13–26. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v10i1.9292>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Lailatul Inayah, U., Anisah, N., Fitria, L., Nisak, K., Muhimah, S. N., Manajemen, P., & Universitas Gresik, P. (2024). Analisis Peran Guru Sebagai Fasilitator Siswa Dalam Pembelajaran Di Kelas Pada Upt Satuan Pendidikan Sdn Bendungan. *Journal*, 1(2), 84–93.
- Menkasari, K. S., Purnamasari, V., & Paryuni. (2024). Profil Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas II SDN Gajahmungkur 04. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(1), 52–57. <https://ejournal.unib.ac.id/dikdas/article/view/33198>
- Noptario, N., Rizki, N., Nur'aini, N., & Ningrum, E. C. (2024). Peran Guru dalam Kurikulum Merdeka: Upaya Penguatan Keterampilan Abad 21 Siswa di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 656–663. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.813>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Rahman, S. (2021). PENTINGNYA
MOTIVASI BELAJAR DALAM
MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR. *PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI
GORONTALO PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN DASAR.*