

## Penguatan Pemahaman Siswa Kelas IV terhadap Materi Statistik melalui Media Game Quizizz di MI Sulaimaniyah

<sup>1</sup> Siti Nur Faridah, <sup>2</sup>Filliana Asri Lestari, <sup>3\*</sup>Syarifatul Maf'ulah, <sup>4</sup>Faridatul Masruroh

MI Sulaimaniyah<sup>1</sup>, SDN Kampungbaru<sup>2</sup>, STKIP PGRI Jombang<sup>3,4</sup>  
e-mail: sitinurfaridah54@gmail.com<sup>1</sup>, filliana.asri180299@gmail.com<sup>2</sup>,

syarifatul.m@gmail.com<sup>3\*</sup>, sinuslegowo@gmail.com<sup>4</sup>

\*Corresponding Author

Submit: 31 Juli 2022; revisi: 19 Agustus 2022, diterima: 30 November 2022

### ABSTRAK

Siswa kelas IV MI Sulaimaniyah mengalami beberapa permasalahan yaitu siswa belum bisa menyelesaikan soal cerita terkait pemahaman siswa materi statistik, siswa belum bisa membaca soal/data dalam bentuk tabel, siswa belum bisa menyelesaikan soal diagram batang, dan minat siswa dalam menyelesaikan soal statistika masih rendah, sehingga perlu adanya media pembelajaran. Salah satu media yang bisa diterapkan untuk menguatkan pemahaman siswa adalah media Quizizz. Media Quizizz adalah suatu media pembelajaran berbasis permainan yang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan pengetahuan maupun keterampilan siswa pada materi statistik. Tujuan pengabdian ini adalah untuk menerapkan media Game Quizizz sebagai penguatan pemahaman siswa kelas IV materi Statistik di MI Sulaimaniyah. Pengabdian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan subjek penelitian kelas IV berjumlah 29 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Hasilnya menunjukkan jika pretest menunjukkan siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 71 dengan prosentase 10,34%, sedangkan siswa yang tidak tuntas di bawah KKM sebanyak 26 siswa dengan prosentase 89,65%. Total siswa kelas IV yang mengikuti pretes sebanyak 29 siswa. Hasil perolehan nilai posttest siswa terlihat bahwa nilai siswa yang di atas KKM meningkat yang semula 3 anak menjadi 21 anak dengan prosentase 72,41% dan siswa yang di bawah KKM semula 26 anak menjadi 8 siswa dengan prosentase 27,58%. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian pemahaman siswa membaik dibuktikan dari penghitungan capaian kumulatif pretest sebesar 10,34% dan posttest sebesar 72,41%.

**Kata kunci:** Pemahaman Siswa, Penyelesaian Soal, Game quizizz

### ABSTRACT

Fourth grade students of MI Sulaimaniyah experienced several problems, namely students could not solve story problems related to students' understanding of statistical material, students could not read questions/data in tabular form, students could not solve bar chart questions, and students' interest in solving statistics problems was still low, so that there is a need for learning media. One of the media that can be applied to strengthen students' understanding is Quizizz media. Quizizz media is a game-based learning media that is expected to be able to develop students' knowledge and skills in statistical material. The purpose of this service is to apply the Quizizz Game media as strengthening the understanding of fourth grade students on Statistics material at MI Sulaimaniyah. This service is a descriptive qualitative research using class IV research subjects totaling 29 students. Methods of data collection using tests and questionnaires. The results showed that if the pretest showed 3 students who completed the KKM (Minimum Completeness Criteria), namely 71 with a percentage of 10.34%, while students who did not

complete below the KKM were 26 students with a percentage of 89.65%. The total number of fourth grade students who took the pretest were 29 students. The results of the students' posttest scores showed that the scores of students who were above the KKM increased from 3 children to 21 children with a percentage of 72.41% and students who were below the KKM were originally 26 children to 8 students with a percentage of 27.58%. This shows that the achievement of students' understanding has improved as evidenced by the calculation of the cumulative achievement of the pretest of 10.34% and the posttest of 72.41%.

**Keywords:** students understanding, problem solving, quizizz game



Copyright © 2022 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

## PENDAHULUAN

MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung terletak di jalan masjid Ar-Ridlo no. 60, Desa Kauman Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang. MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung merupakan salah satu lembaga pendidikan dari Yayasan Sulaimaniyah yang berada di bawah naungan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Jombang. MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung memiliki 24 rombel masing-masing kelas termasuk kelas parallel. Sehingga jumlah siswa keseluruhan di MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung sebanyak 764 siswa.

MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung telah menerapkan Kurikulum 2013 revisi. Karakteristik kurikulum 2013 diantaranya adalah mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa sehingga dapat menerapkannya dalam berbagai situasi dan mengembangkan keseimbangan sikap dan sosial, rasa ingin tahu, kreatifitas, kerjasama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dikreasikan berbagai cara dalam pembelajaran matematika di kelas agar suasana kelas tidak membosankan. Guru diharapkan mempunyai kemampuan untuk menerapkan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan menarik, sehingga siswa dapat menerima pelajaran dan berlatih soal dengan baik.

Namun fakta di lapangan tidak sesuai dengan yang diharapkan, masih banyak siswa yang memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang rendah. Hal tersebut salah satunya dialami oleh siswa kelas IV. Berdasarkan hasil pretes maka permasalahan yang dialami mitra terkait penyelesaian soal cerita materi statistik yaitu siswa belum bisa menyelesaikan soal cerita terkait materi statistika, siswa belum bisa membaca soal/data dalam bentuk tabel, siswa belum bisa menyelesaikan soal diagram batang. Ini berarti pemahaman siswa pada materi statistik masih rendah. Rendahnya pemahaman terhadap materi ajar tentunya berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah oleh siswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh Trisanti, Iffah, dan Fatmi (2021), masih banyak siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang rendah.

Beberapa permasalahan yang dialami siswa MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung tersebut. Maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu

siswa dalam mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Salsabila, dkk (2020) manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Salah satunya adalah dengan menerapkan media Quizizz. Quizizz merupakan sebuah aplikasi permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Quizizz yaitu media pembelajaran berupa media online untuk membuat sebuah paparan materi dalam bentuk kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan juga mudah digunakan. Aplikasi ini dapat diakses di situs [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com).

Menurut Aini (2019), kelengkapan dari aplikasi Quizizz ini sangat mendukung untuk kesuksesan pembelajaran berbagai jenjang dan mata pelajaran. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran ini diperlukan untuk melengkapi hal-hal yang masih belum lengkap pada saat membuat dan memanfaatkan aplikasi karena terkait kebutuhan belajar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran dapat mengakomodir pembelajaran berbagai mata pelajaran dan jenjang akan sangat mendukung untuk dikembangkan oleh pendidik dan dimanfaatkan lebih lanjut oleh peserta didik dalam meningkatkan kompetensinya.

Media Quizizz adalah suatu media pembelajaran berbasis permainan yang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan pengetahuan maupun keterampilan siswa pada materi statistika. Mengembangkan kemampuan pengetahuan maupun keterampilan dalam hal penyelesaian soal matematika materi statistika. Agar siswa lebih berantusias dalam mengikuti pelajaran. Menurut Haddar&Juliano (2021), fitur-fitur yang ada di dalam Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Tidak hanya itu saja media pembelajaran Quizizz juga mampu membantu guru membuat materi maupun pertanyaan yang akan diberikan pada siswa dalam pembelajaran Quizizz ini diharapkan mampu menggugah semangat belajar siswa atau minat siswa dalam penyelesaian soal mata pelajaran Matematika materi statistika. Melalui aplikasi ini dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami setiap soal yang disajikan dan menyelesaikannya dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian media Quizizz mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dialami siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika khususnya materi statistik.

## METODE

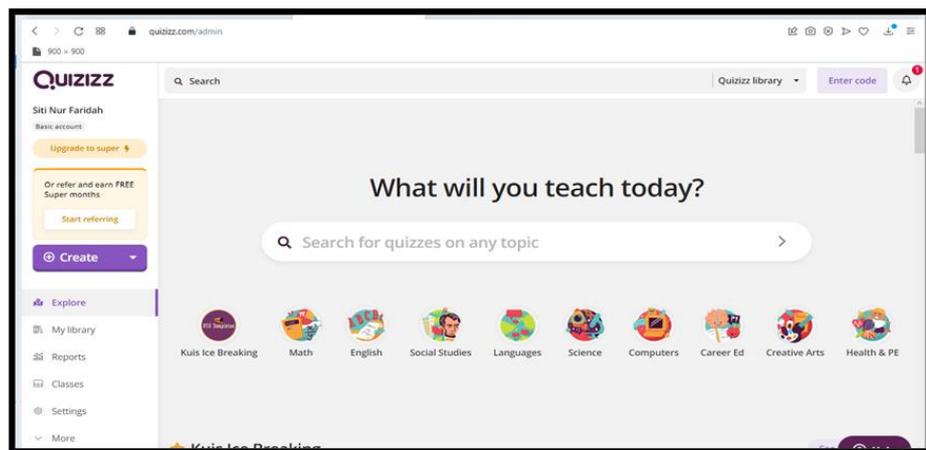
Metode dalam pengabdian ini dengan menggunakan metode tes dan metode angket yaitu dengan pemberian soal pretes terlebih dahulu dengan memberikan soal tertulis di lembar tes. Soal pretes terlebih dahulu akan diuji reliabilitas dan validitas oleh validator ahli yakni guru mata pelajaran matematika kelas IV dengan materi soal Statistik. Setelah diperoleh hasil analisis pretes maka didapat nilai pretes dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh siswakesel IV MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung terkait materi statistik.

Angket minat siswa diberikan setelah pemberian soal pretes. Dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai minat siswa dalam pengerjaan soal matematika materi statistik pada kelas IV MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung. Selanjutnya

pengabdian memberikan pengetahuan mengenai media pembelajaran *quizizz* dengan memberi contoh cara mengerjakan soal dengan menggunakan media *quizizz*. Setelah itu siswa diminta mengerjakan soal berupa soal postes dengan membagikan link melalui grup *whatssapp* kelas IV. Dan siswa mengerjakan menggunakan *handphone* masing-masing. Di dalam aplikasi Game *Quizizz* otomatis dapat terlihat nilai yang didapat siswa.

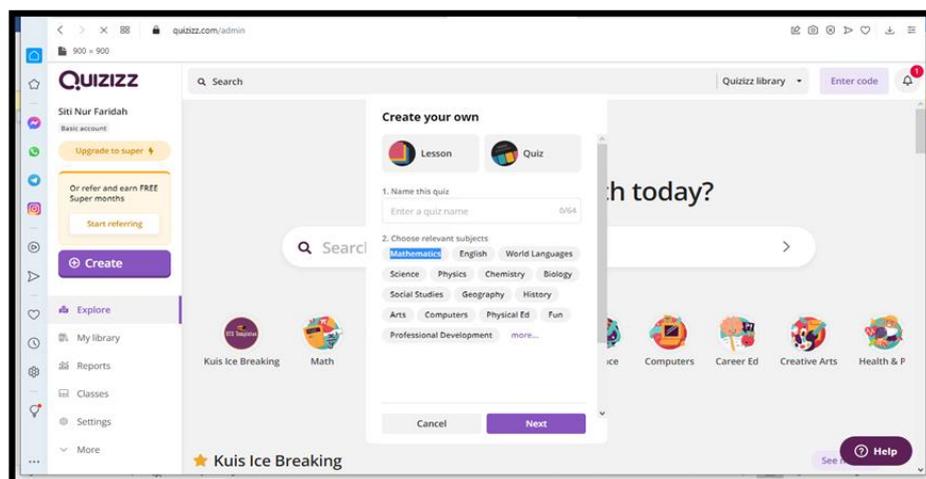
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim pengabdian menerapkan media *Quizizz* dalam pembelajaran matematika materi statistik pada kelas IV MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung pada tanggal 8 s.d 15 Juni 2022. Berikut ini adalah tampilan dari media *Quizizz*.



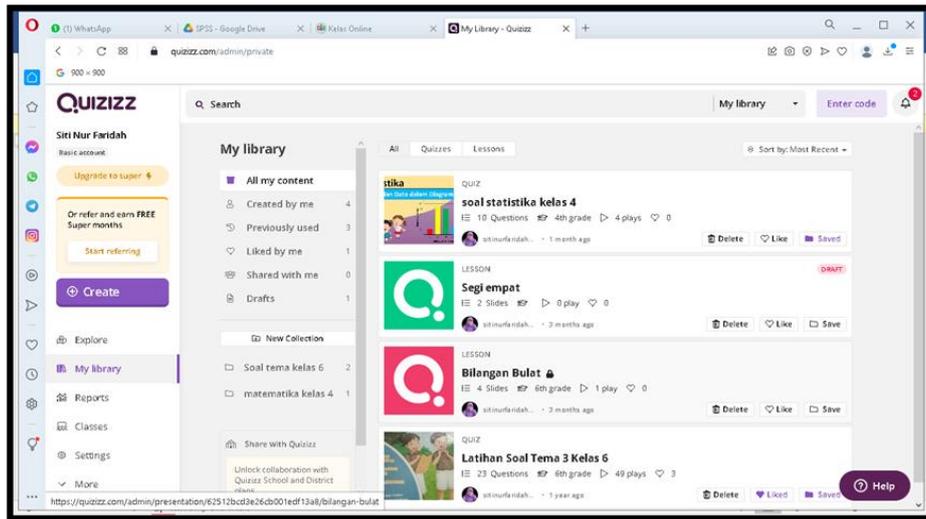
Gambar 1. Menu pilihan pada *quizizz*

Sumber : [www.Quizzz.com](http://www.Quizzz.com)



Gambar 2. Menu untuk membuat kuis atau pertanyaan

Sumber : [www.Quizzz.com](http://www.Quizzz.com)



Gambar 3. Tampilan game quizizz  
Sumber : [www.Quizzz.com](http://www.Quizzz.com)



Gambar 4. Tampilan 10 pertanyaan pada Game Quizizz  
Sumber : [www.Quizzz.com](http://www.Quizzz.com)

Selanjutnya berikut ini adalah beberapa tampilan siswa ketika menggunakan Game Quizizz melalui *handphone*.



Gambar 5. siswa sedang mengerjakan postes dengan *Game Quizizz* melalui *handphone*  
 Sumber : kamera foto

Berikut ini adalah tampilan hasil tes melalui media *Quizizz*

No	Nilai	Waktu	Platform							
36	Ribani rizkia rahmadhan	2	10%	980	1	1	8	00:50	Sat 23 Jul 2022,03:20 PM	Chrome Mobile on Android
37	cupu lu (Oemar)	0	0%	0	0	0	0	00:00	Sat 23 Jul 2022,05:21 PM	Chrome Mobile WebView on Android
38	Herla smar latif*****	0	0%	0	0	0	0	00:00	Sat 23 Jul 2022,05:15 PM	Chrome Mobile WebView on Android
39	Widiya alfauziyah	0	0%	0	0	0	0	00:00	Sat 23 Jul 2022,03:27 PM	Chrome Mobile on Android
40	c	0	0%	0	0	0	0	00:00	Sat 23 Jul 2022,05:11 PM	Chrome Mobile on Android
41	cupu smus lu (Oemar)	0	0%	0	0	0	0	00:00	Sat 23 Jul 2022,05:24 PM	Chrome Mobile WebView on Android
42	Herla Oemar latif***	0	0%	0	0	0	0	00:00	Sat 23 Jul 2022,04:46 PM	Chrome Mobile WebView on Android
43	Maulidia aлика wicaksono	1	0%	0	0	0	1	01:45	Sat 23 Jul 2022,03:23 PM	Chrome Mobile on Android
44	Herla demar latif*****	1	0%	0	0	0	1	09:02	Sat 23 Jul 2022,05:09 PM	Chrome Mobile WebView on Android
45	Aditama yusuf al nizar	0	0%	0	0	0	0	00:00	Sat 23 Jul 2022,04:22 PM	Chrome Mobile on Android
46	Siti Nur Faridah	0	0%	0	0	0	0	00:00	Sat 23 Jul 2022,03:09 PM	Chrome Mobile on Android

Gambar 6. Hasil perolehan nilai postes  
 Sumber : [www.Quizzz.com](http://www.Quizzz.com)

Hasil penilaian menunjukkan pemahaman siswa. Artinya pemahaman siswa diketahui berdasarkan hasil penilaian melalui tes. Pada tabel 1 adalah data hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Hasil *pretest* dan *posttest*

No.	Kode Nama	Skor Pretest	Keterangan	Postest	Keterangan
1	S1	100	Tuntas	100	Tuntas
2	S2	80	Tuntas	100	Tuntas
3	S3	80	Tuntas	100	Tuntas
4	S4	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas
5	S5	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas
6	S6	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas
7	S7	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
8	S8	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
9	S9	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
10	S10	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
11	S11	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
12	S12	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
13	S13	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
14	S14	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
15	S15	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
16	S16	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
17	S17	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
18	S18	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
19	S19	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
20	S20	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
21	S21	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
22	S22	50	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
23	S23	50	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
24	S24	50	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
25	S25	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
26	S26	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
27	S27	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
28	S28	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
29	S29	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas

Sumber : diolah data hasil pengabdian 2022

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan siswa setelah pembelajaran statistika berbantuan media Quizizz adalah mayoritas siswa mendapat nilai lebih baik daripada saat *pretest*. Hasil pretes menunjukkan siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 71 dengan prosentase 10,34%, sedangkan siswa yang tidak tuntas di bawah KKM sebanyak 26 siswa dengan prosentase 89,65%. Total siswa kelas IV yang mengikuti pretes sebanyak 29 siswa. Hasil perolehan nilai *posttest* siswa terlihat bahwa nilai siswa yang di atas KKM meningkat yang semula 3 anak menjadi 21 anak dengan prosentase 72,41% dan siswa yang di bawah KKM semula 26 anak menjadi 8 siswa dengan prosentase 27,58%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dalam menyelesaikan materi matematika khususnya materi statistik dengan media *Game Quizizz* nilai siswa menjadi meningkat dan tentunya minat siswa dalam menyelesaikan soal akan meningkat pula. Adanya progres yang baik dan efektif dilihat dari capaian nilai siswa.

Pencapaian pemahaman siswa juga membaik dibuktikan dari penghitungan capaian kumulatif *pretest* sebesar 10,34% dan *posttest* sebesar 72,41%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa dalam menyelesaikan materi matematika khususnya materi statistik dengan media *Game Quizizz* nilai siswa menjadi meningkat dan tentunya minat siswa dalam menyelesaikan soal akan meningkat pula. Saat mengerjakan postes siswa sangat antusias dan konsentrasi dalam bermain *Game Quizizz* yaitu saat mengerjakan soal menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan menggunakan *handphone* masing-masing. Terlihat hasil postes dari aplikasi *Game Quizizz* yang secara otomatis bisa langsung diunduh hasilnya.

Kendala dan solusi yang dihadapi pada penyelesaian soal *Game Quizizz* ini yaitu 1) Siswa baru pertama kali mengenal *Game Quizizz* sehingga membutuhkan waktu agak lama untuk memberi pengertian siswa langkah-langkah dalam penyelesaian soal. Solusi : pengabdian menyampaikan langkah-langkah mengerjakan soal pada *Game Quizizz* dengan berulang-ulang sampai paham. 2) Membutuhkan sinyal internet yang kuat. Solusi : pengabdian terlebih dahulu mengecek keadaan sinyal internet yang di sediakan sekolah yaitu siswa menggunakan jaringan wifi sekolah. 3) Terdapat beberapa siswa yang masuk *Game Quizizz* berulang-ulang namun belum menjawab soal hal ini menyebabkan hasil rekap nilai terdapat 46 siswa yang sudah masuk *Game quizizz* padahal sebenarnya jumlah siswa hanya 29 anak. Solusi : pengabdian mengulangi lagi menyampaikan penjelasan ke siswa langkah-langkah mengerjakan soal pada *Game Quizizz*. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *Quizizz*, tim pengabdian juga memberikan angket respon terhadap media tersebut. Pada tabel 2 adalah hasil angketnya.

Berdasarkan hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan siswa setelah pembelajaran materi statistik berbantuan media *Quizizz* menunjukkan jika nilai siswa menjadi meningkat, hal ini dibuktikan dari pencapaian pengetahuan siswa juga membaik dari penghitungan capaian kumulatif *pretest* sebesar 10,34% dan *posttest* sebesar 72,41%. Ini berarti media *Quizizz* dapat memperkuat pemahaman siswa. Siswa juga sangat antusias sekali dalam mengerjakan soal dengan media *quizizz* dan tentunya minat siswa dalam menyelesaikan soal akan meningkat pula. Ini menunjukkan jika media pembelajaran merupakan salah satu variabel penting yang perlu diperhatikan dalam memperkuat pemahaman siswa yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Magdalena, dkk. (2021) yaitu pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa dalam belajarnya sehingga berdampak pada pemahaman dan hasil belajarnya.

## SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan pengabdian maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan siswa setelah pembelajaran materi statistik berbantuan media *Quizizz* adalah sebagai berikut.

1. Media *Quizizz* dapat memperkuat pemahaman siswa materi statistik di kelas IV MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung.
2. Siswa sangat antusias sekali dalam mengerjakan soal dengan media *quizizz* dan tentunya minat siswa dalam menyelesaikan soal akan meningkat pula.

Tabel 2. Hasil angket minat siswa

No.	Nama	Setuju	Tidak Setuju
1	AFA	11	9
2	AZPH	8	12
3	ARI	12	8
4	AAF	10	10
5	ADS	8	12
6	ADA	13	7
7	AAH	11	9
8	DNA	11	9
9	EMJ	8	12
10	EK	9	11
11	FDA	9	11
12	I	10	10
13	MIR	9	11
14	MDDH	13	7
15	MII	8	12
16	MKAS	11	9
17	MNA	8	12
18	MRNF	11	9
19	MRIA	7	13
20	NHA	9	11
21	NRR	7	13
22	RD	7	13
23	RBW	8	12
24	RMNS	11	9
25	RR	8	12
26	SA	7	13
27	SAF	8	12
28	SAML	7	13
29	SMN	9	11
30	SINF	9	11
31	AFA	8	12
32	AZPH	11	9
33	ARI	10	10
34	AAF	0	0
35	ADS	0	0
36	ADA	0	0

Sumber : diolah data hasil pengabdian 2022

Adapun saran dari pengabdi setelah melakukan pengabdian ini antara lain:

1. Sebaiknya pengabdi menyampaikan langkah-langkah mengerjakan soal pada *Game Quizizz* dengan berulang-ulang sampai paham karena siswa baru pertama kali mengenal *Game Quizizz* sehingga membutuhkan waktu agak lama untuk memberi pengertian siswa langkah-langkah dalam penyelesaian soal dan tidak ada siswa yang mengerjakan berulang-ulang sehingga tidak ada data ganda pada hasil rekap nilai pada *quizizz*.

2. Pengabdian terlebih dahulu mengecek keadaan sinyal internet apakah memakai sinyal wifi atau paket data karena game quizizz membutuhkan sinyal internet yang kuat.
3. Sebaiknya dalam proses pembelajaran guru lebih banyak memberikan latihan soal-soal yang berbantuan media pembelajaran (misalnya: quizizz, kahoot, dan lain-lain) supaya siswa tidak merasa bosan sehingga mereka memiliki minat untuk mengikuti proses pembelajaran.
4. Sebaiknya untuk pengabdian selanjutnya diharapkan media pembelajaran yang digunakan lebih kreatif lagi supaya siswa mampu memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa meningkat.

#### DAFTAR REFERENSI

- Aini, Y.I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Kependidikan*, 25(2), 1-6.
- Apriyanto, M.T. & Herlina, L. (2020). *Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa*. Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, 135-144. DOI: <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/viewFile/4774/724>
- Haddar, G.A. & Juliano, M.A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), hal. 4794 - 4801
- Liberna, H. (2015). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Melalui Penggunaan Metode Improve Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 2(3): 190-197. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i3.101>
- Magdalena, I., dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3), 312-325.
- Pangestu, A. D., Samparadja, H., & Tiya, K. (2017). *Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Uluiwoi Kabupaten Kolaka Timur*. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika, 3(2): 17-26. DOI: <http://dx.doi.org/10.36709/jppm.v3i2.3005>
- Safari. (2003). *Indikator minat belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salsabila, U.H., dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 2(4), 163-172.

Faridah, SN et al. (2022). Penguatan Minat Siswa dalam Menyelesaikan Soal Statistik Melalui Game Quizizz di Kelas IV MI Sulaimaniyah Kauman Mojoagung Masyarakat Universitas Narotama (UN PENMAS), Vol.2, No.2 (2022)

Tiana, A., Sagita K. , A. D. ., & Sarwi , M. . (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika . *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 943–952. DOI: <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.189>

Trisanti, L.B., Iffah, J.D.N., & Fatmi, I.N. (2021) Penerapan Media Pungli (Kampung Prolin) pada Kelas XI MAN 6 Jombang. *UN Penmas - Jurnal Pengabdian Masyarakat Untuk Negeri*, 2(1), 36-42.