

**IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZ WHIZZER DALAM
PEMBELAJARAN MENAFSIR PANDANGAN PENGARANG TERHADAP
KEHIDUPAN DALAM NOVEL DI SMAN 1 KEPANJEN**

Andin Anindya Fitriani¹, Maulfi Syaiful Rizal²

^{1,2} Universitas Brawijawa

Jl. Veteran No. 10-11, Ketawanggede, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65145
andinanindyaf@student.ub.ac.id¹, maulfi_rizal@ub.ac.id²

Abstract: Learning media makes the learning atmosphere less monotonous and more attractive. One of them is the application of digital-based learning media. One of the few learning media that has easy access and fun to use in learning is the Quiz Whizzer Application. Learning supported learning media based on educational games is a Quiz whizzer application that has never been implemented before in the State High School. So research on the implementation of the Whizzer Quiz application in the context of learning becomes important for a variety of very relevant reasons. The method used in this research is qualitative descriptive with data collection techniques such as observation and distribution of angket to students. The purpose of this research is to find out that on the implementation of this Quiz Whizzer application the teacher performs several activities that support the use of the application in so getting a positive response from the students. The use of the Quiz Whizzer app on the student has been highly enthusiastic of the students, as it is believed to enhance the interest of students in learning, improve student understanding, and make the learning atmosphere a pleasant one that increases the value of students' knowledge of the materials being studied.

Keywords: Learning, Learning media, Quiz Whizzer

Abstrak: Media pembelajaran menjadikan suasana pembelajaran menjadi tidak monoton dan lebih menarik. Salah satunya adalah penerapan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu dari beberapa media pembelajaran yang memiliki akses mudah dan menyenangkan digunakan dalam pembelajaran adalah Aplikasi Quiz Whizzer. Pembelajaran berbantuan media pembelajaran berbasis game edukasi berupa aplikasi Quiz Whizzer belum pernah diterapkan sebelumnya di SMA Negeri 1 kepanjen. Sehingga penelitian tentang implementasi aplikasi Quiz Whizzer dalam konteks pembelajaran menjadi penting karena berbagai alasan yang sangat relevan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan penyebaran angket kepada siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa pada pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer ini guru melakukan beberapa aktivitas yang mendukung penggunaan aplikasi in sehingga mendapat respon positif dari siswa. Penggunaan aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajatron mendapat antusias tinggi dari siswa, karena dianggap meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa, serta membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga meningkatkan nilai pengetahuan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Pembelajaran, Quiz Whizzer

Dewasa ini diketahui bahwa dunia pendidikan tidak lagi monoton seperti sebelum-sebelumnya. Perkembangan teknologi menuntut peningkatan peran guru dalam penggunaan teknologi, guru harus semakin kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menilik pesatnya perkembangan teknologi terutama pada bidang pendidikan tentu saja kemungkinan bahwa peran guru akan digantikan oleh teknologi tentu ada sekali, guru harus berperang dengan teknologi untuk mengoptimalkan pembelajaran. Alih-alih dikendalikan oleh teknologi, guru harus dapat menjadi pengendali teknologi dalam menciptakan kebaruan dalam pembelajaran.

Pada perkembangan teknologi pendidikan ini juga peran guru sebagai fasilitator di uji, guru sebisa mungkin harus menyediakan fasilitas yang memungkinkan untuk memudahkan pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, serta memberikan fasilitas belajar yang maksimal untuk siswa dengan memanfaatkan berbagai strategi, metode, media, serta berbagai sumber belajar.

Pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur lainnya (Sutrisno, 2016). Seiring dengan berkembangnya zaman,

pendidikan juga turut mengalami perkembangan. Dewasa ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah pesat yang dimana dalam perkembangannya memberikan pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan masyarakat. Begitu juga dalam pendidikan. Dalam pengaplikasiannya, manfaat teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan mampu memberikan peningkatan terhadap efektivitas serta efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan itu sendiri.

Salah satu bentuk berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan adalah dengan lahirnya berbagai inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang cukup krusial dalam dunia pendidikan, sebab media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran, baik peran formal maupun peran non formal. Adanya media pembelajaran dapat menjadikan penyampaian suatu materi menjadi lebih maksimal. Interaksi antara guru dan siswa juga akan menjadi lebih optimal apabila dalam pembelajaran digunakan sebuah media yang mendukung pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran menjadikan suasana pembelajaran menjadi tidak monoton dan lebih menarik. Salah satunya adalah penerapan media pembelajaran berbasis digital. Dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital ini nantinya akan menggabungkan dua unsur, yakni pendidikan dan juga teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital tersebut akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan, serta akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna juga menyenangkan. Hal tersebut dikarenakan rancangan media pembelajaran yang menarik akan mampu memberikan motivasi serta memberikan rangsangan terhadap semangat belajar siswa.

Banyak jenis media pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru dalam pembelajaran, misalnya saja penerapan media pembelajaran berbasis game edukatif. Berbagai media pembelajaran berbasis game dan quiz dapat dimanfaatkan oleh guru, antara lain seperti Quizizz, Wordwall, Padlet, Kahoot, Genialy, juga Quiz Whizzer. Beberapa media tersebut dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih maksimal serta menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Salah satu dari beberapa media pembelajaran tersebut yang

memiliki akses mudah dan menyenangkan digunakan dalam pembelajaran adalah Aplikasi Quiz Whizzer.

Aplikasi Quiz Whizzer adalah salah satu media pembelajaran berbasis game edukasi online yang cukup efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menarik, penggunaan aplikasi ini dapat memberikan iklim belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan serta dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa (Agustiningsih et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran aplikasi Quiz Whizzer salah satunya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kompetensi Dasar Menafsir Pandangan Pengarang Terhadap Kehidupan dalam Novel di kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Kepanjen.

Pembelajaran berbantuan media pembelajaran berbasis game edukasi berupa aplikasi Quiz Whizzer belum pernah diterapkan sebelumnya di SMA Negeri 1 Kepanjen. Sehingga penelitian tentang implementasi aplikasi Quiz Whizzer dalam konteks pembelajaran menjadi penting karena berbagai alasan yang sangat relevan. Pertama, penggunaan teknologi pendidikan seperti aplikasi berbasis game edukasi menjanjikan inovasi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dalam lingkungan sekolah yang sebelumnya belum memanfaatkan

teknologi serupa, penelitian ini menjadi kesempatan unik untuk mengevaluasi secara menyeluruh seberapa efektif aplikasi tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi akademis siswa. Tak hanya itu, aplikasi ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan unsur permainan yang menyenangkan, penelitian ini akan menguji sejauh mana tingkat keterlibatan siswa ketika menggunakan teknologi ini dalam proses belajar.

Penelitian terkait penerapan dan pemanfaatan media pembelajaran aplikasi Quiz Whizzer pernah dilakukan sebelumnya oleh (Alfianistiawati et al., 2022), dan dari penelitian tersebut diperoleh data bahwa penerapan Quiz Whizzer menjadikan siswa lebih mudah dalam pembelajaran, juga meningkatkan daya tangkap siswa dalam menerima materi pada mata pelajaran Sosiologi. Dalam penelitiannya digunakan dua kelas sebagai perbandingan. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Oktavian et al., 2023), dan diperoleh hasil penelitian berupa perbandingan nilai siswa sebelum dan sesudah pengaplikasian media pembelajaran Quiz Whizzer, dimana nilai siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah diterapkan aplikasi pembelajaran Quiz Whizzer. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Faijah, 2022) dengan hasil menemukan seberapa efektif serta manfaat

yang didapat dari pengimplementasian media pembelajaran aplikasi Quiz Whizzer bagi siswa dan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat disadari bahwa ada keterbatasan dalam objek penelitian mengenai penerapan media pembelajaran seperti Quiz Whizzer. Beberapa penelitian sebelumnya fokus yang disajikan adalah keefektifan penggunaan aplikasi Quiz Whizzer, perbandingan nilai siswa pada saat diterapkan media pembelajaran Quiz Whizzer dan sebelum diterapkan media pembelajaran Quiz Whizzer. Sehingga pada penelitian yang akan dilakukan ini dicoba untuk mencari kebaruan penelitian dengan mengungkap fokus penelitian terkait dengan Implementasi Aplikasi Quiz Whizzer pada Pembelajaran Menafsir Pandangan Pengarang terhadap Kehidupan dalam Novel. Pada penelitian kali ini studi difokuskan pada bagaimana penerapan media pembelajaran Quiz Whizzer serta bagaimana tanggapan dari diri pribadi siswa terhadap penerapan media pembelajaran aplikasi Quiz Whizzer pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi dasar menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel. Juga untuk mengetahui nilai siswa pada saat penerapan aplikasi Quiz Whizzer. Selain objek penelitian dan fokus penelitian yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah

kompetensi dasar yang digunakan pada saat pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer ini.

Terkait dengan topik yang dibahas, maka didapat rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, yakni bagaimana aktivitas yang dilakukan guru dan siswa pada pengimplementasian dari aplikasi Quiz Whizzer dalam pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel. Selain itu juga membahas bagaimana tanggapan pribadi dari siswa terkait penerapan media pembelajaran aplikasi Quiz Whizzer pada kompetensi dasar menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel. Serta nilai siswa pada saat pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer. Dengan demikian, besar harapan studi ini nantinya dapat memberikan pengetahuan pada penelitian selanjutnya untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi, juga diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat terkait pengimplementasian media pembelajaran aplikasi Quiz Whizzer dalam pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel. Jika penelitian ini berhasil menunjukkan hasil yang positif, implementasi aplikasi seperti Quiz Whizzer bisa menjadi model bagi sekolah

lain yang ingin memperkaya pengalaman belajar siswa melalui teknologi. Dengan demikian, penelitian ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan daya saing pendidikan di sekolah tersebut dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat di era saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif meliputi pengumpulan data sebagai landasan untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis, baik karakteristik maupun frekuensi dari data yang diteliti. Menurut (Kriyantono, 2021), deskriptif kualitatif merupakan strategi yang mendeskripsikan data secara sistematis, faktual, dan akurat dengan berupaya menggali kedalaman atau makna yang lebih mendalam. Deskriptif kualitatif menurut Kriyantono diartikan dengan pengumpulan data yang mampu menggambarkan suatu situasi dan kondisi yang dijabarkan dalam bentuk naratif.

Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan terkait implementasi aplikasi quiz whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel dengan mengumpulkan data yang disajikan dalam bentuk narasi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kepanjen. Penelitian ini menggunakan teknik

pengumpulan data berupa observasi dan penyebaran angket kepada siswa, (Sugiyono, 2020) observasi merupakan kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang menyeluruh.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa(i) kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Kepanjen dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penyebaran angket kepada siswa dilakukan dengan memberikan pertanyaan terstruktur terkait fokus penelitian, meliputi: 1) Aktivitas siswa dan guru pada saat pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel, 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel, 3) Aktivitas guru dalam pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel. Dalam penelitian ini, prosesnya dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan observasi kegiatan pembelajaran di kelas dan kemudian akan dilanjutkan dengan analisis data. Menurut (Miles & Huberman, 1984) analisis data terdiri dari tiga kegiatan sebagai berikut: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Menurut esensinya analisis data merupakan kegiatan untuk mengatur,

mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode serta tanda, dan mengkategorikannya sesuai dengan fokus atau masalah yang ingin dibahas. Analisis data melibatkan beberapa aktivitas tersebut dengan tujuan agar data yang akan dibahas tidak berserakan dan bertumpuk-tumpuk sehingga bisa disederhanakan dan dipahami dengan mudah.

Pada bagian reduksi data merujuk pada proses pemiliha, pemusatan perhatian penyederhanaan, pengabstrakan, serta transformasi data-data kasar yang diperoleh dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan kegiatan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak diperlukan serta pengorganisasian data sedemikian rupa sehingga bisa ditarik kesimpulan dan diverifikasi. Penyajian data meliputi pengorganisasian, penyatuan, serta penyimpulan informasi yang bertujuan untuk membantu dan memahami konteks penelitian karena pada proses penyajian data dilakukan analisis yang lebih mendalam. Kemudian pada penarikan kesimpulan merupakan langkah akhir dalam suatu penelitian dan melibatkan proses membuat generalisasi atau interpretasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Quiz Whizzer pada Pembelajaran Menafsir Pandangan Pengarang Terhadap Kehidupan dalam Novel

Penerapan aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran diawali dengan penyampaian materi oleh guru mengenai materi menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan di dalam novel. Kemudian guru akan mempersiapkan pertanyaan beserta kunci jawaban untuk diterapkan pada aplikasi Quiz Whizzer. Aplikasi Quiz Whizzer digunakan sebagai metode untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Juga untuk mengetahui sejauh mana respon siswa dalam pembelajaran ketika digunakan aplikasi pembelajaran berbasis game edukasi.

Aplikasi Quiz Whizzer dapat diakses oleh siswa menggunakan link yang diberikan oleh guru atau bisa juga diakses menggunakan *barcode* yang bisa di scan pada tampilan layar proyektor di depan kelas, kemudian peserta didik wajib memasukkan kode untuk bisa mengakses permainan. Setelah seluruh siswa bergabung di laman Quiz Whizzer selanjutnya guru akan menjelaskan bagaimana aturan permainannya dan mengklik *start* untuk memulai sementara

siswa bisa langsung bermain ular tangga sambil menjawab soal.

Dalam pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer guru menyajikan beberapa soal terkait materi menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel yang dikemas dalam bentuk permainan ular tangga. Cara bermain ular tangga pada aplikasi Quiz Whizzer sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, yang membedakan adalah siswa harus menjawab berapa soal pada beberapa angka yang telah dipilih oleh guru. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan bisa melanjutkan permainan maju ke nomor berikutnya, sedangkan siswa yang menjawab salah akan mengulang mengerjakan soal sampai jawaban benar.

Sebagai prosedur pada pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer terdapat beberapa hal yang harus diobservasi terkait bagaimana aktivitas guru sebagai langkah untuk mengetahui apakah prosedur pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan pada novel sudah sesuai atau belum. Observasi dilakukan dengan dua observer, yakni peneliti dan siswa kelas XII MIPA 5 sebagai data tambahan untuk membuktikan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh guru sesuai dengan pengalaman belajar yang dirasakan oleh siswa.

Observasi oleh peneliti dilakukan dengan pengisian angket oleh peneliti dengan 4 aspek penilaian yakni **Selalu, Sering, Kadang-kadang, dan Tidak Pernah** dengan 10 pertanyaan, dimana pertanyaan tersebut berhubungan dengan tindakan awal yang harus dilakukan oleh guru pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan pada novel berbantuan aplikasi Quiz Whizzer.

Beberapa aktivitas yang dilakukan oleh guru antara lain yakni: membuka kelas dengan salam, melakukan *ice breaking*, menyampaikan materi, menentukan metode pembelajaran pada pertemuan sebelumnya, mempersiapkan aplikasi pendukung pembelajaran yakni Quizz Whizzer, memberi petunjuk penggunaan aplikasi pembelajaran kepada siswa, memberikan pertanyaan yang relevan dengan materi, memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada pembelajaran menggunakan aplikasi Quiz Whizzer.

Dari beberapa aktivitas tersebut di atas ada beberapa aspek dimana guru selalu melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar dan beberapa kali sering melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar. Beberapa aktivitas yang selalu dilakukan oleh guru yakni 1) membuka kelas dengan salam, 2) menyampaikan materi, 3)

mempersiapkan aplikasi pendukung pembelajaran yakni Quizz Whizzer, 4) memberi petunjuk penggunaan aplikasi pembelajaran kepada siswa, 5) memberikan pertanyaan yang relevan dengan materi, 6) memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada pembelajaran menggunakan aplikasi Quiz Whizzer.

Beberapa aktivitas yang dilakukan oleh guru tersebut memiliki beberapa tujuan dan dampak bagi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Beberapa manfaat tersebut antara lain yakni, guru dapat membangun hubungan yang positif dengan siswa, guru menginspirasi serta meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat berkontribusi secara aktif dalam pembelajaran. Dengan aktivitas-aktivitas yang dilakukan guru tersebut juga dapat merangsang kreatifitas siswa, juga secara tidak langsung guru menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan dengan lingkungan belajar yang kondusif. Diketahui dari penilaian tersebut guru melakukan hampir keseluruhan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar dengan aspek penilaian selalu. Hal itu berarti pada setiap pertemuan tatap muka di dalam kelas pada saat pembelajaran berbantuan aplikasi

Quiz Whizzer guru selalu melakukan aktivitas-aktivitas tersebut.

Beberapa aktivitas lain yang sering dilakukan oleh guru sesuai dengan indikator keaktifan belajar yakni 1) melakukan ice breaking, 2) menentukan metode pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.

Pada beberapa poin aktivitas tersebut guru tidak selalu melakukannya pada saat pembelajaran tatap muka di dalam kelas pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel karena beberapa alasan, misalnya pada poin aktivitas guru melakukan ice breaking sebelum memulai pelajaran guru tidak setiap hari memberikan *ice breaking*, pada beberapa pertemuan guru mengganti aktivitas *ice breaking* dengan aktivitas *brainstorming* yang dilakukan dengan santai seperti bermain game menebak kata atau mencari kata. Kemudian pada poin aktivitas siswa diberitahu pada pertemuan sebelumnya tentang metode yang akan digunakan oleh guru pada pertemuan selanjutnya guru tidak selalu memberitahu siswa setiap pertemuan tatap muka karena pada satu atau dua pertemuan guru ingin

memberikan kejutan kecil terkait dengan metode pembelajaran, misalnya pada satu indikator materi guru ingin menggunakan metode game, tetapi tidak ingin siswa mengetahuinya.

Pada poin aktivitas guru sering menggunakan aplikasi Quiz Whizzer juga dinilai pada aspek penilaian kategori sering, dikarenakan guru tidak selalu menggunakan aplikasi Quiz Whizzer pada setiap pertemuan tatap muka pada saat pembelajaran di kelas.

Observasi juga dilakukan dengan penyebaran angket kepada siswa dengan 4 aspek penilaian yakni **Selalu, Sering, Kadang-kadang, dan Tidak Pernah** dengan 10 pertanyaan, dimana pertanyaan tersebut berhubungan dengan tindakan awal yang harus dilakukan oleh guru pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan pada novel berbantuan aplikasi Quiz Whizzer. Hal ini bertujuan untuk memberikan validasi terhadap observasi yang dilakukan oleh Guru. Apakah observasi yang dilakukan oleh guru mendapatkan hasil yang sama dengan apa yang diterima oleh siswa. Berikut penjabaran hasil observasi terhadap aktivitas guru.

Tabel 1. Hasil Angket Aktivitas Guru Oleh Siswa

Pertanyaan	Aspek Penilaian			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
Membuka kelas dengan salam	100%	0	0	0
Melakukan ice breaking sebelum memulai pelajaran	0	75%	25%	0
Menyampaikan materi	100%	0	0	0
Menentukan metode pembelajaran pada pertemuan sebelumnya	0	31,3%	68,8%	0
Mempersiapkan aplikasi pendukung pembelajaran yakni Quizz Whizzeer	100%	0	0	0
Memberi petunjuk penggunaan aplikasi pembelajaran kepada siswa	96,9%	3,1%	0	0
Memberikan pertanyaan yang relevan dengan materi	100%	0	0	0
Memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada pembelajaran menggunakan aplikasi Quiz Whizzer.	100%	0	0	0

Pada tabel 1 ketahui bahwa ada 4 aspek penilaian yang disimbolkan dengan angka 1-4, angka 1 sebagai simbol penilaian **selalu** digunakan jika guru selalu melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar, angka 2 sebagai simbol penilaian **sering** digunakan jika guru sering melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar, angka 3 sebagai simbol penilaian **kadang-kadang** digunakan jika guru kadang-kadang melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar, serta angka 4 sebagai simbol penilaian **tidak pernah** digunakan jika guru tidak pernah melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar. Dari keempat

aspek penilaian di atas dapat dilihat bahwa pada beberapa poin aktivitas siswa memiliki tanggapan yang berbeda-beda.

Dari 8 pertanyaan dapat dilihat bahwa ada beberapa aktivitas guru yang mendapat 100% pada aspek penilaian selalu. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa guru selalu melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar pada saat pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel. Beberapa aktivitas tersebut yakni; 1) membuka kelas dengan salam, 2) menyampaikan materi, 3) mempersiapkan aplikasi pendukung pembelajaran yakni Quizz Whizzeer, 4) memberikan

pertanyaan yang relevan dengan materi,⁶) Memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada pembelajaran menggunakan aplikasi Quiz Whizzer.

Selain dari 6 aktivitas tersebut, terdapat 4 aktivitas yang mendapat dua penilaian yakni sering dan kadang-kadang. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa menurut siswa, guru sering atau bahkan hanya kadang-kadang melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar pada saat pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel. 4 aktivitas tersebut yakni; 1) melakukan ice breaking, 2) menentukan metode pembelajaran pada pertemuan sebelumnya, 3) memberi petunjuk penggunaan aplikasi pembelajaran kepada siswa.

Pada aktivitas guru melakukan *ice breaking* sebelum memulai pembelajaran mendapat penilaian 75% sering dan 25% kadang-kadang. Diketahui penilaian tersebut berdasarkan perspektif masing-masing siswa yakni, beberapa siswa mengatakan bahwa aktivitas yang dilakukan lebih dari tiga kali mendapat indikator sering, sedangkan beberapa lainnya mengatakan bahwa aktivitas yang dilakukan kurang dari lima kali termasuk ke dalam indikator kadang-kadang.

Pada aktivitas siswa diberitahu pada pertemuan sebelumnya tentang metode yang akan digunakan oleh guru pada pertemuan selanjutnya mendapat penilaian 31,3% sering dan 68,8% kadang-kadang. Diketahui penilaian tersebut berdasarkan perspektif masing-masing siswa, yakni beberapa siswa mengatakan bahwa aktivitas yang dilakukan lebih dari tiga kali mendapat indikator sering, sedangkan beberapa lainnya mengatakan bahwa aktivitas yang dilakukan kurang dari lima kali termasuk ke dalam indikator kadang-kadang.

Pada aktivitas siswa telah diberitahu cara menggunakan aplikasi Quiz Whizzer mendapat penilaian 96,9% selalu dan 3,1% sering. Diketahui pada poin aktivitas ini 3,1% siswa yang memilih aspek penilaian sering, menuturkan bahwa kurang fokus dalam membaca pertanyaan sehingga tidak fokus pula pada saat memilih jawaban yang tertera.

Dilihat dari penilaian yang dilakukan oleh siswa terhadap aktivitas yang dilakukan guru pada pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel yang dibaca, menunjukkan bahwa guru telah melakukan lebih dari 60% aktivitas terkait. Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa guru telah melibatkan sebagian besar atau bahkan

melebihi sebagian besar fungsi atau kegiatan yang direkomendasikan pada saat pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran.

Dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh dari observasi oleh kedua observer tersebut mendapatkan hasil yang seimbang, dimana artinya guru memang telah melakukan lebih dari 60% aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan pada pegimplementasian aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel.

Pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer dilakukan di kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Kapanjen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi

menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel. Pada pengimplementasiannya beberapa aktivitas siswa menjadi indikator penting berhasilnya kegiatan pembelajaran berbantuan aplikasi game edukasi. Untuk mengetahui apakah siswa memenuhi aspek aktivitas sesuai indikator keaktifan pada pem belajar maka dilakukan observasi dengan penyebaran angket kepada siswa dengan 4 aspek penilaian yakni **Selalu, Sering, Kadang-kadang, dan Tidak Pernah** dengan 10 indikator pertanyaan, dimana pertanyaan tersebut berhubungan dengan aktivitas yang dilakukan siswa selama pembelajaran yang sesuai dengan indikator keaktifan. Berikut penjabaran hasil observasi terhadap aktivitas siswa.

Tabel 2. Hasil Angket Aktivitas Siswa

Pertanyaan	Aspek Penilaian			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
Hadir di kelas tepat waktu	100%	0	0	0
Berpartisipasi dalam pembelajaran	66,7%	30,1%	3%	0
Berkonsetrasi dalam pembelajaran	90,9%	9,1%	0	0
Merasa tertarik dengan materi	51,5%	42,4%	6,1%	0
Mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu	93,9%	6,1%	0	0
Nyaman untuk bertanya	45,5%	51,5%	3%	0
Merasa terbantu dengan materi yang disampaikan	93,9%	6,1%	0	0
Bekerja sama dengan teman-teman sekelas dalam tugas dan proyek kelompok	78,8%	21,2%	0	0

Pertanyaan	Aspek Penilaian			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
Mencatat dan mendiskusikan materi yang tidak dimengerti	39,4%	54,5%	6,1%	0
Mencari tambahan materi dari sumber lain	39,4%	45,5%	15,2%	0

Pada tabel 2 diketahui bahwa ada 4 aspek penilaian yang disimbolkan dengan angka 1-4, angka 1 sebagai simbol penilaian **selalu** digunakan jika siswa selalu melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar, angka 2 sebagai simbol penilaian **sering** digunakan jika siswa sering melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar, angka 3 sebagai simbol penilaian **kadang-kadang** digunakan jika siswa kadang-kadang melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar, dan angka 4 sebagai simbol penilaian **tidak pernah** digunakan jika siswa tidak pernah melakukan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar.

Dari 10 pertanyaan terkait aktivitas siswa tersebut dapat dilihat bahwa keaktifan siswa bisa berbeda-beda dan hanya satu poin aktivitas yang mendapat poin 100% pada aspek penilaian selalu, yang menandakan bahwa memang siswa memiliki minat yang berbeda-beda dalam belajar. Satu poin aktivitas itu yakni 1) saya hadir di kelas tepat waktu. Pada aktivitas

tersebut dapat dilihat bahwa seluruh siswa XII MIPA 5 melakukan aktivitas tersebut sesuai dengan indikator keaktifan dengan sempurna.

Selain satu aktivitas tersebut, ada 9 aktivitas lain yang selalu, sering, bahkan kadang-kadang dilakukan oleh siswa XII MIPA 5 dengan presentase yang berbeda-beda, beberapa aktivitas tersebut yakni:

1) berpartisipasi dalam pembelajaran mendapat 66,7 % pada aspek penilaian selalu, 30,1% pada aspek penilaian sering, serta 3% pada aspek penilaian kadang-kadang. Hal tersebut berarti mayoritas siswa XII MIPA 5 aktif berpartisipasi pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel.

2) berkonsentrasi dalam pembelajaran mendapat 90,9% pada aspek penilaian selalu, serta 3,1% pada aspek penilaian sering. Hal tersebut berarti ada beberapa siswa XII MIPA 5 yang pada beberapa waktu tidak berkonsentrasi pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan.

3) saya merasa tertarik dengan materi mendapat 51,5% pada aspek penilaian selalu, 42,4% pada aspek penilaian sering, serta 6,1% pada aspek penilaian kadang-kadang. Siswa memang bisa saja memiliki minat yang berbeda-beda pada pembelajaran, namun pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel dapat dilihat bahwa lebih dari setengah isi kelas tertarik dengan materi ini.

4) Saya mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu mendapat 93,9% pada aspek penilaian selalu, dan 6,1% pada aspek penilaian sering. Hal tersebut berarti ada beberapa siswa yang sering terlambat dalam mengumpulkan tugas, tentunya pada hal ini guru berhak memberikan sanksi kepada siswa yang terlambat mengumpulkan tugas berupa pengurangan nilai.

5) Nnyaman untuk bertanya mendapat 45,5% pada aspek penilaian selalu, 51,5% pada aspek penilaian sering, dan 3% pada penilaian kadang-kadang.

6) Merasa terbantu dengan materi yang disampaikan mendapat 93,9% pada aspek penilaian selalu, dan 6,1% pada aspek penilaian sering. Pada beberapa siswa materi yang disampaikan guru dirasa terlalu cepat sehingga siswa sulit mengikuti pembelajaran, namun hal tersebut sudah menjadi evaluasi bagi guru

dan telah ditingkatkan pada pertemuan selanjutnya.

7) Sering bekerja sama dengan teman-teman sekelas dalam tugas dan proyek kelompok mendapat 78,8% pada aspek penilaian selalu, serta 21,2% pada penilaian sering.

8) Mencatat dan mendiskusikan materi yang tidak dimengerti mendapat 39,4% pada aspek penilaian selalu, 54,5% pada aspek penilaian sering, serta 6,1% pada aspek penilaian kadang-kadang. Hal ini berarti lebih dari setengah isi kelas sering berdiskusi dengan guru atau teman terkait materi yang tidak atau kurang dipahami.

9) Mencari tambahan materi dari sumber lain mendapat 39,4% pada aspek penilaian selalu, 45,5% pada aspek penilaian sering, dan 15,2% pada aspek penilaian kadang-kadang.

Dari hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa seluruh siswa kelas XII MIPA 5 melakukan keseluruhan aktivitas sesuai dengan indikator keaktifan belajar meskipun dengan aspek penilaian yang berbeda-beda. hal tersebut menunjukkan bahwa sluruh siswa XII MIPA 5 aktif dan mengikuti keseluruhan pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel.

Sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Suryani et al., 2018) bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat

atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sesuai dengan ungkapan teori tersebut media pembelajaran mendorong terjadinya proses belajar yang bertujuan yakni salah satunya adalah sebagai peningkatan keaktifan siswa.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Mardiana et al., 2023) terkait penggunaan media dalam pembelajaran, dalam penelitian yang dilakukan oleh Mardiana dan kawan-kawan ini media yang digunakan yakni media *audio-visual*. Penggunaan media ini disinyalir tidak jauh beda dengan penggunaan media-media lainnya, media dalam pembelajaran membantu mengembangkan imajinasi peserta didik, dan menarik perhatian peserta didik. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media *audio-visual* juga meningkatkan kemauan peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Sesuai dengan pemaparan di atas, penerapan media *audio-visual* tidak jauh beda dengan penerapan media aplikasi *game* edukasi Quiz Whizzer. Kedua media ini secara tidak langsung menumbuhkan minat dan kemauan siswa untuk mengerjakan tugas/kuis.

Selain itu penggunaan media pembelajaran sebagai sarana peningkatan keaktifan siswa juga sesuai dengan salah satu manfaat praktis media pembelajaran yang diungkapkan oleh (Kustandi & Sutjipno, 2016) yakni memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

B. Hasil Belajar Serta Respon siswa terhadap pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer

Setelah memperoleh hasil bahwa guru dan siswa telah melakukan seluruh aktivitas pada pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer dengan baik dan sesuai dengan prosedur yang seharusnya, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana respon dan reaksi siswa pada saat pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel. Dalam upaya untuk mengetahui bagaimana respon siswa dilakukan observasi berupa penyebaran angket kepada siswa dengan 2 aspek penilaian yakni **setuju** dan **tidak setuju** dengan 10 pertanyaan. 10 pertanyaan tersebut berkaitan dengan bagaimana respon serta pengalaman siswa pada saat pembelajaran berbantuan aplikasi Quiz Whizzer. Berikut penjabaran hasil dari observasi terhadap respon siswa.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

Pertanyaan	Aspek Penilaian	
	Setuju	Tidak Setuju
Penggunaan aplikasi QuizWhizzer membantu siswa dalam memahami materi	100%	0
penggunaan aplikasi QuizWhizzer memperkaya pengalaman pembelajaran siswa	100%	0
Pertanyaan yang diberikan guru dapat membantu siswa mengidentifikasi elemen-elemen utama dari materi	100%	0
Aplikasi QuizWhizzer membantu meningkatkan keterlibatan dan minat siswa	100%	0
Pertanyaan yang diberikan guru memberikan kesempatan yang baik untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi	100%	0
Penggunaan aplikasi QuizWhizzer mempermudah siswa dalam mengidentifikasi pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel	100%	0
Penggunaan aplikasi QuizWhizzer dapat meningkatkan interaksi dan diskusi antarsiswa dalam kelas	100%	0
Penggunaan aplikasi QuizWhizzer memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar siswa	100%	0
Penggunaan aplikasi Quiz Whizzer meningkatkan minat belajar siswa	100%	0
Penggunaan aplikasi Quiz Whizzer mudah diakses dan minim kendala	100%	0

Dari tabel 3 terdapat dua aspek penilaian yakni **setuju** dan **tidak setuju**. Aspek penilaian setuju digunakan jika siswa merasa setuju dengan poin yang ditulis oleh guru terkait pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan pada novel yang dibaca. Sedangkan aspek tidak setuju digunakan apabila siswa merasa tidak setuju dengan poin yang ditulis oleh guru terkait

pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan pada novel yang dibaca. Dari kedua aspek penilaian tersebut dapat dilihat pada seluruh pertanyaan mendapatkan penilaian setuju dari siswa.

Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa XII MIPA 5 secara keseluruhan antusias dalam pembelajaran berbantuan aplikasi Quiz Whizzer dan penggunaan aplikasi Quiz Whizzer ini membantu siswa

dalam banyak hal seperti meningkatkan minat belajar siswa, membantu meningkatkan pemahaman siswa, serta membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Apalagi dibarengi dengan guru yang selalu memberikan *reward* atau hadiah kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada pembelajaran berbantuan aplikasi Quiz Whizzer.

Pada pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel, diperoleh juga hasil belajar siswa yang menunjukkan apakah benar pembelajaran dengan berbantuan aplikasi game edukasi ini memberikan dampak yang positif atau tidak. Bukti pembelajaran tersebut dilihat dari nilai yang diperoleh

siswa pada saat penggunaan aplikasi Quiz Whizzer pada saat pembelajaran.

Penggunaan aplikasi Quiz Whizzer dilakukan dua kali pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel dengan dua sub materi yakni, menangkap dan menerangkan maksud pengarang terhadap kehidupan dalam novel dan menemukan serta menyajikan pandangan pengarang dalam novel yang dibaca. Berikut adalah daftar akumulasi nilai siswa XII MIPA 5 pada pembelajaran dengan submateri menangkap dan menerangkan maksud pengarang terhadap kehidupan dalam novel dan menemukan serta menyajikan pandangan pengarang dalam novel yang dibaca dengan berbantuan aplikasi Quiz Whizzer.

.Tabel 1.4 Nilai Siswa XII MIPA 5

Nama	Nilai 1	Nilai 2	Total Nilai
A.F	80	90	85
A.R	80	90	85
A.M	90	85	88
A.P.P	90	95	93
A.K.N	80	85	83
A.F.A	85	100	83
D.R.F	85	90	88
D.S.K.M	80	90	85
D.D.V.S	90	90	90
E.F	90	90	90
E.P.K.D	85	90	88
F.Q.A	90	95	93
F.G.R	85	85	85

Nama	Nilai 1	Nilai 2	Total Nilai
F.A	80	85	83
H.A.W.P	100	95	98
I.T.S	90	95	93
K.H.M	100	90	95
M.R.A	80	90	85
M.A	80	100	93
M.L.S	90	90	90
N.A.R	85	100	93
R.K.Z	90	90	90
R.S.W	90	90	90
S.F.R	80	85	83
S.Z.A	90	90	90
S.T	80	85	83
S.W.P	100	95	98
S.N.A	90	90	90
T.R	90	90	90
W.S.I	90	90	90
Y.R.A	85	85	85
Y.D.S	80	85	83

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kepanjen Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM yang ditentukan adalah 83. Dari tabel 1.4 dapat dilihat bahwa hampir seluruh siswa XII MIPA 5 mendapatkan nilai yang memuaskan.

Pada pengimplementasian media pembelajaran berupa aplikasi Quiz Whizzer ini tentunya membawa dampak yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa XII MIPA 5. media pembelajaran dengan visual yang menarik dan interaktif akan lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media

pembelajaran sangat membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit atau kurang jelas dengan cara yang lebih mudah dipahami. Media pembelajaran memberikan kesempatan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang beragam dan memberikan aksebilitas serta fleksibilitas bagi siswa untuk belajar mandiri.

Pengimplementasian media pembelajaran berupa aplikasi Quiz Whizzer membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang tidak jarang juga mendukung kolaborasi antarsswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi karena

melibatkan berbagai indera, seperti pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran yang menyediakan pengalaman sensorik dapat membantu siswa meningkatkan dan memahami materi dengan lebih baik.

Media pembelajaran memiliki peranan dan manfaat yang cukup besar dalam peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut berkaitan dengan teori yang dikemukakan (Nurrita, 2018) bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dengan kata lain penggunaan media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan pesan baik informasi maupun materi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Peningkatan minat siswa dalam belajar secara tidak langsung juga membawa peningkatan pada hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Pada pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel, guru dan siswa melakukan aktivitas sebagai indikator keaktifan belajar secara sistematis dan terstruktur. Dari 10 aktivitas guru dan 10 aktivitas siswa yang dibagikan dalam bentuk angket kepada guru

dan siswa didapati bahwa guru dan siswa telah melakukan lebih dari 60% aktivitas yang dilakukan sebagai indikator keaktifan belajar.

Implementasi aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dirasa dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, siswa merasa kelas menjadi lebih asik dan menyenangkan karena adanya inovasi inovasi baru dalam pembelajaran. Siswa beranggapan bahwa penggunaan aplikasi Quiz Whizzer pada pembelajaran ini memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas. Pengimplementasian aplikasi Quiz Whizzer juga berdampak baik pada peningkatan nilai siswa pada pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel yang dilakukan dengan berbantuan Quiz Whizzer dapat dikatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiniingsih, W., Sulistiono, M., & Musthofa, I. (2022). Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(6),222–231. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M.

- A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>
- Fajjah, N. N. N. H. M. (2022). Efektiiivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras Nuthfah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(1), 122.
- Kriyantono, R. (2021). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif* (2 cet. 9). Kencana.
- Kustandi, C., & Sutjipno, B. (2016). *Media Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Mardiana, M., Harumiati, N., & Saputri, L. D. (2023). Peran Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn 06 Pinoh Utara. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 82–93. <https://doi.org/10.46368/bjpd.v4i1.1358>
- Miles, M. . & H. A. . (1984). *Analisis Data Kualitatif. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi*. 1992. Penerbit Universitas Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktavian, A. W., Wahyuni, D., & Istiani, F. (2023). Penerapan aplikasi quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi keragaman budaya di Indonesia kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106–114. <https://app.quizwhizzer.com/play>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, E. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia* (8th ed.). Media Group.