Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 13054-13062

Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 138 Pekanbaru

Riska Aktaviana[1], Siti Quratul Ain[2]
[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia
Corresponding Author: riskaaktaviana@student.uir.ac.id[1] , sitiquratulain@edu.uir.ac.id [2]

Published: July, 2025

ABSTRACT
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SDN 138 Pekanbaru. Penelitian dilaksanakan sebanyak lima pertemuan, yang dimulai dengan pemberian pretest pada pertemuan pertama, kemudian perlakuan (penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran) pada pertemuan kedua hingga keempat, dan diakhiri dengan posttest pada pertemuan kelima. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVB SDN 138 Pekanbaru dengan jumlah responden sebanyak 35 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 21 soal yang telah divalidasi oleh ahli dan diuji cobakan sebelumnya. Data diperoleh melalui hasil pretest dan posttest siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 8,23 menjadi 14,43 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran matematika memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Media ini dinilai menarik karena memiliki tampilan warna dan suara yang mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Kata Kunci : *Quizizz, Hasil Belajar, Matematika, Media Pembelajaran, Siswa Sekolah Dasar*

ABSTRACT
This study aims to determine the effect of using Quizizz as a learning media on students' learning outcomes in Mathematics at Class IV of SDN 138 Pekanbaru. The research was conducted in five sessions: the first meeting involved administering a pretest, the second to fourth meetings were used for implementing the treatment using Quizizz in the learning process, and the fifth meeting was for administering the posttest. The subjects of this study were 35 students from class IVB. The instrument used was a multiple-choice test consisting of 21 items that had been validated by experts and tested in a pilot study. Data were obtained from students' pretest and posttest scores. The results showed an increase in the average score from 8.23 (pretest) to 14.43 (posttest), indicating that the use of Quizizz positively affected students' learning outcomes. In conclusion, the use of digital learning media such as Quizizz can enhance student engagement and understanding in the learning process, especially in Mathematics. The media was considered attractive due to its colorful visuals and sound effects, which helped stimulate students' interest and enthusiasm during learning.

Keywords: *Quizizz, Learning Outcomes, Mathematics, Learning Media, Elementary Students*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan dan karakter individu. Pendidikan juga mempunyai arti seluruh pengetahuan belajar yang terjadi disepanjanng hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh postif pada pertumbuhan setiap makhluk individu Pristiwati D & dkk (2022:7912). Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan proses yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan dan karakter individu. Proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya peran guru yang penting

dan utama, guru merupakan factor penting dan utama, karena guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan jasmani dan Rohani peserta didik, terutama di sekolah, untuk mencapai kedewasaan peserta didik, sehingga ia menjadi manusia yang paripurna dan mengetahui tugas-tugasnya sebagai manusia.

Dalam arti khusus dapat dikatakan bahwa pada setiap diri guru terletak tanggung jawab untuk membawa siswanya kearah kedewasaan atau taraf kematangan tertentu Yani, (2021:35). Menurut Shabir dalam Indrawati et al., (2022:227) bahwa guru merupakan suatu jabatan, atau profesi bagi seseorang yang mengabdikan dirinya dalam bidang Pendidikan melalui interaksi edukatif secara terpola, formal, dan sistematis. Dapat disimpulkan bahwa guru merupakan factor yang penting karna guru orang yang mempunyai tanggung jawab untuk perkembangan peserta didik. Seorang guru tentunya diwajibkan untuk memiliki kemampuan dalam menguasi bidang teknologi. Integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi sebuah peluang strategis untuk mengoptimalkan ketertarikan peserta didik terhadap proses belajar. Salah satu platform yang mampu memikat perhatian siswa adalah media Quizizz.

Menurut Rahim dkk, (2022:233), Quizizz mendorong peserta didik untuk berkompetisi secara aktif serta memberikan stimulus motivasional dalam pembelajaran, sehingga mampu berkontribusi pada peningkatan capaian akademik mereka. Sedangkan menurut Solikah, (2020:2) Quizizz adalah sebuah platform berbasis kuis yang dipadukan dengan unsur permainan dan berfungsi sebagai sarana inovatif dalam proses pembelajaran. Platform ini menawarkan jutaan bank soal dari berbagai disiplin ilmu yang dapat diakses baik oleh peserta didik maupun pendidik. Selain itu, Quizizz mendukung pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan instrumen atau media pembelajaran berbasis aplikasi yang mengintegrasikan fitur kuis, survei, permainan, serta forum diskusi. Aplikasi ini memuat konten pembelajaran yang disusun dalam bentuk pertanyaan interaktif, disesuaikan dengan berbagai tingkat pendidikan dan mata pelajaran, dengan materi yang dikembangkan secara mandiri oleh pendidik. Penggunaan media quizizz dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran salah satunya pada pembelajaran matematika.

Menurut Utami dkk, (2021:2) pembelajaran matematika tidak semata-mata berfokus pada pencapaian hasil akhir, melainkan lebih menitikberatkan pada seluruh rangkaian aktivitas yang berlangsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, mahasiswa pendidikan matematika tidak hanya dituntut untuk mampu menyelesaikan persoalan matematis, tetapi juga harus cakap dalam mengartikulasikan konsep serta menginterpretasikan materi yang dipelajari sepanjang proses belajar- mengajar. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan cabang ilmu yang mengkaji bilangan, ruang, dan struktur melalui pendekatan logis dan analitis. Penguasaan konsep dasar matematika menjadi esensial bagi siswa guna meraih keberhasilan akademik dan melanjutkan

ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama wali kelas IV SDN 138 Pekanbaru peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa menjadi salah satu permasalahan pada proses pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran matematika. Banyak siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep-konsep dasar matematika hal ini membuat siswa tidak mampu mengerjakan soal dengan benar, terdapat kecenderungan bahwa siswa memiliki pikiran negatif terhadap pelajaran matematika siswa menganggap pembelajaran matematika ini sulit sehingga dapat memberikan gambaran mengenai pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tersebut dan keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran.

Dimana guru masih terbatas dalam menggunakan media yang menarik. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media yang efektif dan menyenangkan untuk melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data dokumentasi hasil belajar siswa dikelas IVB SDN 138 Pekanbaru menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang memperoleh hasil belajarnya kurang atau belum tuntas. Hal ini terlihat dari hasil nilai ulangan siswa pada mata pelajaran matematika siswa masi dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sekolah pada mata pelajaran matematika adalah 78.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, yang digunakan yaitu metode kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2020:8) Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifsat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang diaplikasikan yaitu pre-eksperiment dimana penelitian eksperiment diaplikasikan hanya dengan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Penelitian ini dipilih karena kondisi atau situasi tertentu dimana tidak memungkinkan adanya kelompok kontrol. Karena itu peneliti memilih untuk menggunakan metode pre- eksperiment dengan melibatkan satu kelompok. Desain eksperiment yang diaplikasikan ialah one group pretest-postest design. Rancangan penelitian ini dipilih karena bertujun untuk mengetahui pengaruh penggunaan quizizz terhadap hasil be ì lajar siswa mata pelajaran matematika kelas IV SDN 138 Pekanbaru.

Data yang diperoleh dari soal tes dianalisis secara statistik menggunakan bantuan program SPSS. Analisis data dimulai dengan uji statistik deskriptif untuk mengetahui distribusi data dan rata- rata. Selanjutnya dilakukan uji normalitas data menggunakan kolmogorov-smirnov untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji hipotesis untuk menguji secara statistik seuatu pernyataan dan menarik kesimpulan apakah pernyataan tersebut boleh diterima atau tidak. Setelah itu melakukan uji effect size untuk

mengetahui keefektifan dari perlakuan yaitu model dan metode pembelajaran yang telah diterapkan kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 138 Pekanbaru. Data diperoleh dari tes yang disebarkan di kelas IVB dengan jumlah siswa 35 siswa yang terdiri dari 21 soal. Alat ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah soal tes. Berdasarkan rata-rata skor pretest yang diperoleh siswa adalah 8,23 sedangkan untuk rata-rata posttest yang diperoleh oleh siswa adalah 14,43. Data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1

Perbedaan Pretest Dan Posttest

	Pre-test	Post-test
N	35	35
Rata- rata Score	8,23	14,43
Score minimum	5	10
Score maksimum	12	17

Sumber: Olahan Data Peneliti

Dari tabel diatas data mengenai rata-rata pretest siswa sebesar 8,23 dengan skor minimum 5 dan skor maksimum 12. Sedangkan untuk rata-rata posttest siswa sebesar 14,43 dengan skor minimum 10 dan skor maksimum 17. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan perbedaan nilai sebelum pretest dan posttest pada pembelajaran menggunakan quizizz.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Peneliti melakukan uji normalitas data dengan menggunakan bantuan SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2

Perhitungan Normalitas Pretest dan Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_test	.107	35	.200*	.958	35	.201

Post_test	.139	35	.086	.948	35	.096
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasakan tabel normalitas diatas diketahui nilai signifikan untuk kelas pretest dan posttest pada uji shapiro wilk seluruhnya > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan analisis statistik terhadap data uji normalitas, dilakukan pengujian hipotesis. Data pretest dan posttest berdistribusi normal, sesuai dengan temuan uji persiapan analisis statistik. Dengan demikian untuk menerapkan uji-t untuk uji hipotesis. Berikut ini adalah hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini:

Ha : Terdapat hasil yang signifikan pada penggunaan quizizz terhadap mata pelajaran matematika hasil belajar siswa kelas IV B di SDN 138 Pekanbaru.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan quizizz terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas IV B SDN 138 Pekanbaru.

Adapun kriteria penguji adalah sebagai berikut:

Jika Sig.> 0.05, maka Ho diterima dan Ha ditolak.
Jika Sig.< 0.05, maka Ho ditolak dan Ha diterima.
Setelah dilakukan uji-t dengan menggunakan SPSS versi 26 didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Paired Samples Test (Uji T)

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_test - Post_test	-5.657	2.807	.474	-6.621	-4.693	-11.923	34	.000

Berdasarkan tabel output " Paired Samples test" diatas yang menggunakan SPSS versi 26 . Hasil perhitungan data hasil belajar siswa sig.(2-tailed) adalah sebesar 0,000<0,05 Ho ditolak dan Ha diterima. dari perhitungan uji paired samples test maka dapat diartikan sebagai Ho ditolak serta Ha diterima. Dapat disebut bahwa terdapat pengaruh penggunaan

quizizz terhadap hasil belajar.

Uji Effect Size

Untuk langkah selanjutnya adalah melakukan uji effect size dimana uji ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari perlakuan kepada siswa. Berikut ini hasil uji effect size dengan menggunakan analisis one group:

Tabel 4

Paired Samples Statistics (Uji Effect Size)

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_test	8.46	35	1.945	.329
	Post_test	14.11	35	1.875	.317

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata rata std deviation pretest dan posttest yaitu cohen's d = 8.46 dan 14.11 = 2.96 artinya berdasarkan pedoman tabel cohen's d hasilnya adalah kategori strong effect. Peningkatan belajar siswa dapat dilihat dari hasil atau nilai *posttest* yang dilakukan. *Posttest* ini dilakukan satu kali dengan 21 butir soal pilihan ganda yang sama dengan soal pretest. Posttest dilakukan pada akhir penelitian atau setelah peneliti selesai memberikan perlakuan pada kelas tersebut.

Dalam mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif penting bagi siswa untuk merasa tertarik dan senang dalam proses belajar. Banyak siswa mengalami kebosanan karena adanya dominasi angka dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media yang menarik agar siswa tetap terlibat aktif. Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai untuk memfasilitasi pemahaman siswa dalam berhitung dan memperoleh materi pembelajaran secara efektif, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Penelitian ini menggunakan *quizizz* untuk memahami apakah penggunaan quizizz ini adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dikelas IVB SDN 138 Pekanbaru. Fadilah et al., (2023:4) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku dan papan tulis saja, melainkan banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pengajar.

Peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara pra penelitian untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu dikaji. Setelah itu, peneliti menentukan judul penelitian yaitu " Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika

Kelas IV SDN 138 Pekanbaru". Tahap selanjutnya adalah pengujian intrumen penelitian. Sebelum melakukan penelitian tahap awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan uji coba soal pertanyaan pilihan ganda sebanyak 25 butir soal kepada siswa kelas IV di SDN 144 Pekanbaru. Pada semua pilihan ganda yang dikerjakan, peneliti melakuakan uji validitas dan memiliki hasil yang valid 21 butir soal.

Pengujian validitas dilakukan dengan uji instrumen awal. Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid menurut Janna dkk, (2021:2). Uji reliabilitas merupakan uji yang kedua, Menurut Y. Utami, (2023:20) Reliabilitas menurujuk kepada ketepatan pengukuran tetapi memadai untuk menentukan validitas yang diperoleh, reliabilitas hanya menyediakan ketepatan yang memungkinkan validitas. Ketiga, Uji indeks kesukaran butir soal dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat kesukaran masing-masing butir soal dengan membandingkan hasil uji dan indeks kesukaran butir soal Listyowati et al., (2025). Yang terakhir, Menurut Arikunto dalam (Citra & Rosy, 2020) Tingkat daya beda soal adalah kemampuan sesuatu soak yang membandingkan kemampuan tinggi dan kemampuan rendah antar siswa.

Penelitian dilakukan dalam lima pertemuan dikelas IV B. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan pretest kepada siswa, pertemuan kedua sampai pertemuan keempat peneliti melakukan perlakuan kepada siswa, dan pertemuan kelima peneliti melakukan posttest kepada siswa dengan menggunakan *quizizz*. Setelah penelitian selesai, peneliti melakukan olah data terhadap hasil penelitian tersebut.

Implementasi penelitian yang dilakukan selama lima kali pertemuan dilakukan setelah uji intrumen penelitian. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran siswa diberikan soal pretest pada pertemuan pertama. Tujuan dari soal pretest ini adalah untuk menilai kinerja awal siswa sebelum menerima perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian, skor rata-rata pretest adalah 8,23. Pada pertemuan kedua,ketiga dan keempat setelah implementasi proses pelajar mengajar, siswa diberikan soal posttest untuk menentukan apakah penggunaan *quizizz* memberikan dampak atau tidak. Setelah pemberian posttest terdapat perbedaan yang nyata pada skor rata-rata adalah 14,43.

Terdapat peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan perbedaan nilai sebelum pretest dan posttest pada pembelajaran menggunakan *quizizz*. Quizizz ini disiapkan untuk membantu proses pembelajaran selama guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika. Ain & Mustika, (2021:1081) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik sehingga dapat menstimulus pikiran, perasan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar bisa berjalan dengan baik.

Sesuai penelitian yang sudah terlaksana memang benar media pembelajaran memudahkan guru saat penyampaian materi pembelajaran, dapat menyingkat waktu karena hampir keseluruhan siswa terfokus pada media. Peneliti menemukan beberapa hal selama

penelitian. Dilihat dari keberhasilan penelitian ini, memudahkan guru menggukan media *quizizz.* Antusias siswa saat belajar dengan media *quizizz* walaupun siswa sebelumnya sudah pernah menggunakan *quizizz* tetapi tidak mengurangi rasa antusias mereka terhadap proses pembelajaran. Siswa sangat tertarik menggunakan *quizizz* karna terdapat banyak warna dan memiliki suara yang menarik perhatian siswa sehingga siswa mejadi lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, hasil belajar siswa pada pelaksanaan pretest lebih rendah dengan hasil belajar pada pelaksanaan posttest. Dari hasil dan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 138 pekanbaru ada pengaruhnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengaruh quizizz terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran matematika di kelas IV B SDN 138 Pekanbaru, ditemukan bahwa nilai rata-rata posttest siswa setelah menggunakan quizizz adalah 14,43 sedangkan rata-rata pretest adalah 8,23. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan quizizz. Maka dari itu untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh media dilakukan uji hipotesus dengan menggunakan uji t. Hasil uji t (paired sampel test) dengan t hitung sebesar -11.923 dengan signifikansi 0.000 < 0.05, sehingga hipotesisi nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dapat ditarik kesimpulan penggunaan quizizz memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 138 Pekanbaru. Serta penggunaan quizizz pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 138 Pekanbaru berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ain, S. Q., & Mustika, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Kepada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, *2*(5), 1080–1085. Https://Doi.Org/10.31004/Abdidas.V2i5.427Pristiwati D, & Dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*, 7911-7915.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, *8*(2), 261–272. Https://Doi.Org/10.26740/Jpap.V8n2.P261-272

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsr)*, *1*(2), 1–17.

Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik Yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (Ddi)*, *18210047*, 1–12.

Listyowati, I., Choice, M., & Indonesia, B. (2025). *Analisis Butir Soal Multiple Choice Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 Di Sdn Bareng 5 Jombang*. *8*, 3968–3976.

Pristiwati D, & Dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4, 7911-7915.

Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, A., & Syaputra, D. (2023). Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Jawa Tengah:Eurekamediaaksara*,1–23.

Https://Www.Google.Co.Id/Books/Edition/Menumbuhkan_Ekonomi_Kreatif_Dengan_Peman/Mjwqeaaaqbaj?Hl=En&Gbpv=1&Dq=Pemanfaatan+Barang+Bekas&Printsec=Frontcover

Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas. Www.Quizizz.Com

Utami, Y. (2023). Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, *4*(2), 21–24. Https://Doi.Org/10.55338/Saintek.V4i2.730

Yani, M. (2021). Hakikat Guru Dalam Pendidikan Islam. *Sultra Educational Journal*, *1*(2), 34–38.

Https://Doi.Org/10.54297/Seduj.V1i2.158