Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia
E-ISSN: 2964-2493 P-ISSN: 2962-0430
Vol. 4 No. 1 Januari 2025

Pemanfaatan Media Quiz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMKN 8 Palu

Sukmawati[1] Jamaluddin[2] Shofia Nurun Alanur[3] Muhammad Chairil[4] Moh Riski[5] Fildayanti Rata[6] Hefinto Magati[7] Miranda Tongenge[8] Ahmad Arif[9] Aprianto[10] Alfan[11]
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah, Indonesia[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11]
Email: sukmawati@untad.ac.id[1] jamaluntad@gmail.com[2] shofianurun@gmail.com[3] mchairil411@gmail.com[4] mohriski272@gmail.com[5] fildayanti99@gmail.com[6] hefintomagati10@gmail.com[7] tongengemiranda@gmail.com[8] ahmadarifcoc@gmail.com[9] apriantosardi7@gmail.com[10] kakalfan36@gmail.com[11]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media quiz sebagai alat pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Di era digitalisasi, tantangan rendahnya minat belajar memerlukan solusi inovatif yang melibatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Media quiz, yang dapat diimplementasikan secara online maupun offline, menawarkan pendekatan evaluatif yang tidak hanya menarik tetapi juga menstimulasi keaktifan siswa. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, media ini berfungsi sebagai alat evaluasi dan motivasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data dari jurnal dan literatur terkait penerapan media pembelajaran quiz di SMKN 8 Palu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media quiz efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman materi pembelajaran.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Quiz, Pembelajaran Interaktif, Digitalisasi, Evaluasi Siswa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, efektif, dan psokomotor. Belajar merupakan tindakan dan prilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. (Dimyati dan Mudjiono, 2010:7) dan (Nurgiansah, 2020). Sering guru mengeluh, banyak siswa motivasi belajarnya rendah walaupun guru sudah berupaya menggunakan berbagai metode. Penerapan media permainan bisa digunakan sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak orang yang beranggapan bahwa bermain dan belajar adalah sesuatu yang bertolak belakang. Banyak bermain akan mengurangi waktu belajar", begitu kata para orangtua. Sedangkan menurut anak," bermain itu menyenangkan dan belajar itu menjemukan!". bermain kadang disamakan dengan main-main yang lebih bernada sepele, tidak serius dan dianggap sebagai tindakan yang hanya dilakukan oleh anak kecil. Padahal, banyak aspek yang terkandung dalm bermain terlebih bermain yang memiliki unsur pendidikan.(Sukmawati et al. 2022).

Proses Pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik atau siswa untuk mengembangkan potensi yang ada didiri mereka menjadi kemampuan yang makin lama kelamaan makin meningkat dalam perilaku, pengetahuan serta ketrampilan. Dalam kegiatan proses pembelajaran, guru dituntut kreatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Misalnya dengan mengembangkan variasi metode penyajian materi yang menarik, Tetapi kadang hasil yang kita harapkan tidak sesuai

dengan harapan. Ada beberapa hal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa itu tidak ada di antaranya adalah peserta didik merasa kesulitan berkonsentrasi saat pelajaran dimulai, lelah dan bosan karena materi yang di jelaskan oleh guru banyak teorinya sehingga motivasi belajar peserta didik itu kurang.(Sukmawati et al. 2022). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman gaya belajar siswa membantu memudahkan guru menyampaikan pesan serta menimbulkan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam pemilihan media pembelajarn tentu disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, contohnya menggunakan media pembelajaran quiz (Sukmawati et al. 2022).

Minat belajar yang rendah menjadi ancaman terhadap pencapaian prestasi akademik tetapi di era digitalisasi proses pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi yang diajarkan tetapi juga oleh bagaimana teknologi dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi berbagai metode dan inovasi pembelajaran mulai berkembang dan mengalami eskalasi untuk mendukung proses belajar dengan memanfaatkan media digital yang salah satunya adalah media quis. Media berasal dari bahasa Latin medius, yang secara harfiah berarti tengah,perantara dan pengantar Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman 1993). Dalam proses pembelajaran media yang digunakan oleh guru harus lebih berfariasi, dan menarik. Agar dalam proses pembelajaran siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media quiz, Media quiz merupakan alat evaluasi yang dirancang agar pembelajaran itu lebih interaktif dan menyenangkan sehingga lebih menarik untuk diterapkan dalam rangka meningkatkan minat pembelajaran siswa. Selain menarik media quiz juga berfungsi sebagai instrumen untuk menguji tingkat pemahaman siswa setelah proses belajar berlangsung sehingga siswa terstimulasi untuk menjadi lebih aktif. Penerapan media quis juga bisa ditambah dengan pemberian hadiah kepada siswa yang mampu menjawab secara tepat dan cermat sehingga menstimulasi siswa lain agar lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran dalam kelas. Dengan demikian media quiz ini mampu menjawab kebutuhan mengenai variasi dalam implementasi metode pembelajaran dan diharapkan mampu meminimalisir kejenuhan dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode pendekatan Kualitatif, dengan pendekatan ini, penelitian secara spesifik atau mendeskripsikan suatu fenomena. Metode yang digunakan adalah metode pembelajaran yang kami gunakan untuk implementasi yang disusun dalam media pembelajaran quiz pada peserta didik, berbagai sumber, yaitu Jurnal dan literatur lain mengenai manfaat media Pemebelajaran quiz di jadikan rujukan dalam penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan bahan ajar, dimana yang dapat digunakan untuk memberikan sebuah pemahaman yang telah dibutuhkan oleh siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Media merupakan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan menerapkan media diharapkan siswa lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa semakin tertarik dengan materi yang ajarkan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan yang di inginkan. Pada erat saat ini teknologi sangat memiliki peran penting dalam membantu keberhasilan pembelajaran, karena itu dalam suatu proses pembelajaran guru sanagt di tuntut untuk menggunakan platfrom media dalam aktifitas

pembelajaran yaitu salah satunya dengan memanfaatkan media quiz di dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media quiz di dalam proses pembelajaran minat belajar siswa menjadi lebih baik di tandai dengan pencapaian indikator minat belajar seperti, perasaan senang pada saat proses pembelajaran, keterlibatan di dalam pembelajaran, ketertarikan terhadap pembelajaran, kemampuan dan kecendurungan aktif dalam pembelajaran;

Indikator minat belajar siswa

1. Prasaan senang terhadap pembelajaran. Sebelum menggunakan media quiz pembelajaran ppkn terasa monoton dan membosankan di karenakan guru monoton menggunakan metode ceramah tetapi di dalam pembelajarn ppkn tidak bisa terlepas dengan menggunakan metode ceramah karena berbasis penjelasan, banyak siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang ringkas sehingga hasil pembelajaran kurang optimal. Decki dan Rian (1985), mereka menekankan bahwa movasi intristik adalah dorongan untuk melakukan sesuatu karena itu menyenangkan atau memuaskan secara internal, bukan karna ada imbalan external.dalam konteks pembelajaran, Ketika siswa merasa senang atau menikmati proses belajar, mereka akan termotivasia secara instrintik untuk belajar lebih dalam dan lebih bersemangat. Pembelajaran ppkn menjadi lebih seru dan menyenangkan setelah menggunakan media quiz, setiap quiz memberikan tantangan baru yang membuat siswa lebih semangat untuk belajar, melalui media quiz siswa bisa menguji pemahaman dengan cara yang interaktif yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan. Selain itu guru juga dapat memanfaat kan media quiz untuk mengevaluasi pembelajar yang telah di ajarkan kemudian ketika siswa merasa proses belajarnya menyenangkan atau gembira, mereka cenderung lebih termotivasi dan tertarik untuk memahami materi.
2. Keterlibatan dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa merupakan usaha siswa untuk belajar terlihat melalui perilaku, kognitif dan emosi yang ditampilkan siswa di kelas seperti pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa di libatkan dengan materi yang di ajarkan seperti menanyakan contoh kepada siswa, sehingga menumbuhkan rasa motivasi dan keterkaitan siswa selama proses pembelajaran. Guru berfungsi dalam membangun keterlibatan siswa dalam pembelajaran menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. dengan memanfaatkan media quis guru dapat meninkatkan keterlibatan aktif siswa dalam Pembelajaran agar siswa menjadi lebih giat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Connel (1990), Menyatakan keterlibatan siswa adalah emosi positif yang ditunjukkan siswa selama menyelesaikan kegiatan belajar, seperti antusias, optimis, konsentrasi, dan rasa ingin tahu. Pemanfaatan media quiz dalam pembelajaran dapat melibatan siswa secara langsung dalam menjawab pertanyaan pertanyaan yang telah di berikan melalui quiz yang di berikan oleh guru. Media Quis merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dan antusias dalam proses belajar mengajar. Sifat Quis yang interaktif dapat mendorong partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman materi pelajaran, dan menambah unsur menyenangkan dalam pembelajaran. Guru sebagai pendidik berfungsi membangun keterlibatan siswa dalam pembelajaran menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, dengan memanfaatkan media Quis guru dapat meninkatkan keterlibatan aktif siswa dalam Pembelajaran agar siswa menjadi lebih giat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.
3. Penerimaan dalam pembelajaran. Suasana pembelajaran yang efektif dapat memicu keaktifan dan semangat siswa ketika terjadi komunikasi dua arah yang kuat yang hangat antara guru dan siswa. Hubungan yang terjalin antara guru dan siswa harus bersifat setara,

di mana kedua nya dapat bekerja sama dengan baik selain itu, suasana belajar yang penu semanagat dan keceriaan juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan pembelajarn yang menyenangkan. Malone dan Lepper (1987), yang mengemukakan bahwa permainan memiliki potensi besar dalam menciptakan motivasi belajar. Menurut mereka, elemen-elemen seperti khayalan (fantasy), tantangan (challenges), dan rasa ingin tahu (curiosity) dalam permainan dapat memicu motivasi intrinsik siswa. Permainan sebagai media pembelajaran juga memiliki sifat interaktif, memungkinkan adanya komunikasi, kerja sama, dan interaksi yang aktif antar siswa, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Sementara itu Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan. Pemanfaatan media dalam pembelajan dapat menghidupkan suasana pembelajaran sehingga siswa dapat mencerna pembelajaran dengan lebih baik dan dapat memancing ketertarikan dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa quiz dalam pembelajaran di dalam kelas di dapatkan bahwa siswa terstimulus dalam pembelajaran sehingga memancing ketertarik dalam mengikuti pembelajaran pkn tersebut di tandai dengan respon siswa yang lebih aktif pada saat proses pembelajaran pemikiran ini sejalan dengan teori yang di kemukan Dale (1969), media pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat membuat pembelajaran lebih efektif, karena siswa lebih mudah menyerap informasi saat mereka terlibat langsung dalam proses belajar.

4. Kemauan dan Kecenderungan aktif dalam pembelajaran. Motivasi aktif dan keinginan untuk belajar merupakan faktor penting dalam mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, mereka cenderung mengeksplorasi materi secara lebih aktif dan mencari pemahaman yang lebih dalam. Kecenderungan proaktif ini berarti bahwa siswa tidak hanya menunggu informasi diberikan kepada mereka, tetapi secara aktif terlibat dalam berbagai kegiatan yang membantu mereka memahami materi, dalam hal ini guru berperan penting dalam peroses menimbulkan rasa kemauan dan kecenderungan aktif dalam pembelajaran. Albert Bandura (1977), melalui teori *social learning*, menekankan pentingnya motivasi dan pengaruh lingkungan dalam proses pembelajaran. Bandura menekankan bahwa motivasi siswa dan kecenderungan aktif mereka dalam belajar dapat dipengaruhi oleh model, seperti guru, yang memberikan contoh dan memperkuat perilaku positif melalui umpan balik. Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peserta didik dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, seperti motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan siswa menjadi faktor penting guru dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan Media Belajar Quiz untuk Pembelajaran PPKn

Salah satu kebijakan yang tertuang dalam propenas tahun 1999-2004 adalah peningkatan mutu pendidikan nasional. Berbagai upaya dalam rangka meningkatkan mutu 2010 pendidikan akan dan telah dilaksanakan, yang diantaranya melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah, dapat menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya mendukung akan pelaksanaan pendidikan.

Menyadari akan keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menjadikan Guru harus memiliki berbagai macam upaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan prose pembelajaran yang menyenangkan juga mudah di fahami, seperti memperbanyak lagi varisi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat menjadi satu hal penting demi menunjang keberhasilan pendidikan. Berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran kepada sasaran pembelajaran. Hal ini di atur penuh oleh guru, guna menilai dan menimbang perkembangan pembelajaran, selain itu guru juga di tuntut membuat pembelajaran agar menjadi lebih interaktif seperti dengan memanfaatkan media quiz untuk memancing minat belajar siswa, adapun maaf menggunakan media quiz untuk guru yaitu:

1. Membantu guru mempelajari bahan ajar. Quiz membantu guru dalam mempelajari bahan ajar dengan cara membuat quiz interaktif yang dapat membantu guru dalam memahami materi yang akan di ajarkan kepada siswa sehingga guru dapat dengan mudah menjelaskan materi sejalan dengan pembahasan yang telah di tentukan.
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan Quiz dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yaitu dengan cara memberikan informasi statistic tentang hasil belajar siswa tentang sejauh mana pemahaman materi siswa tersebut mengenai materi yang telah di ajarkan, sehingga guru dapat mengamati kemajuan siswa secara efektif.
3. Memudahkan dalam membuat soal. Quiz memudahkan guru dalam pembuatan soal yaitu dengan cara memberikan berbagai jenis soal yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan dengan seperti membuat pilihan ganda dan esai, sehingga guru dapat membuat soal yang lebih menarik dan efektif di berikan kepada siswa.
4. Meningkatkan motivasi belajar. Quiz dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yaitu dengan memberikan quis yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa merasa lebih terlibat dan memiliki keinginan untuk belajar lebih lanjut.

Pemberian pembelajaran kepada siswa tidak harus monoton menggunakan metode ceramah yang dapat membuat siswa merasa jenuh selama pembelajaran oleh nya itu guru di tuntut agar bisa menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah di terima oleh siswa sehingga siswa merasa lebih giat lagi untuk mengikuti pembelajaran selain siswa yang mudah memahami materi yang di ajarkan guru juga bisa melihat secara langsung sejuah mana Tingkat pemahaman materi yang telah di ajarkan kepasa siswa sehingga dengan memanfaatkan media quiz guru dapat memahami Tingkat pemahaman siswa sejauh mana ia telah menguasasi materi tersebut. Oleh nya itu media dan strategi yang di gunakan pada saat pembelajaran harus bervariasi dan asik pada saat di implementasikan di dalam kelas, dengan memanfaat kan teknologi ataupun media yang ada seperti quiz dan lain sebagainya yang dapat menunjang pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran. Semakin cepatnya arus globalisasi, memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi quiz sebagai media pembelajaran, penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di era sekarang ini yaitu generasi saat ini . Aplikasi quiz bersifat online, dan juga dapat di buat secara offline yang dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet bagi quiz online, dan dapat di buat juga melalui aplikasi canva bagi pembuatan quizz secara offline.

Proses pembuatan quiz

1. Pembuatan Quiz Offline Melalui Aplikasi Canva
   a. Buka Canva dan login atau daftar
   b. Ketik "quiz" untuk memulai

c. Pilih contoh kuis atau buat presentasi kuis dari awal
d. Edit desain quis dengan menambahkan pertanyaan, jawaban, dan mengubah konten
e. Tambahkan elemen desain seperti foto, vektor, ikon, dan ilustrasi
f. Tambahkan rekaman audio dan stok media (opsional)
g. Unduh kuis sebagai PDF atau MP4, atau bagikan secara langsung dari dasbor Canva
h. Bagikan tautan kuis melalui email atau media social. Penggunaan media quiz secara offline yang di buat di canva sangat bermanfaat di gunakan bagi daerah yang sulit di jangkau jaringan sehingga ini memungkinkan pembelajaran tetap interaktif dengan menggunakan quiz secara offline.

2. Pembuatan Quiz Secara Online Dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz. Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz:
   a. Buka web, ketik Quizizz *www.quizizz.com*
   b. Bila belum memiliki akun, klik sign up
   c. Isi segala ketentuan pendaftaran akun
   d. Masuk ke aplikasi *www.quizizz.com* klik log in
   e. Isi dengan email dan password yang digunakan ketika mendaftar akun
   f. Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik create my quiz

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu dengan memanfaatkan media quiz bisa meningkatkan minat belajar siswa di tandai dengan 4 indikator minat belajar di antaranya yaitu perasaan senang, keterlibatan dalam pembelajaran, keterkaitan terhadap pembelajaran, kemauan dan kecenderungan aktif dalam pembelajaran. Dari ke empat indikator tersebut ditemukan bahwa dengan memanfaatkan media quiz dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran pkn di tandai tercapainya indikator tersebut, Selain itu, pemberian hadiah atau reward dalam pelaksanaan quiz mampu menambah motivasi siswa untuk belajar lebih giat. Media quiz, baik yang dioperasikan secara online melalui aplikasi seperti Quizizz, maupun secara offline melalui Canva, memberikan fleksibilitas yang tinggi untuk diterapkan di berbagai situasi dan lokasi, termasuk di daerah yang memiliki keterbatasan akses internet. Secara keseluruhan, penggunaan media quiz sebagai inovasi dalam pembelajaran sangat efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan di era digital ini.

Ucapan Terimakasih

Kami selaku penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako atas dukungan dan bantuannya secara moril dan materiil atas penulisan jurnal ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMKN 8 PALU, yang telah bekerja sama dengan baik dalam membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Yulia Isratul. 2019. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu.” Kependidikan 2 (25): 1–6.

Annisa Nur Kusuma Wardani. 2018. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Kelas X Konsep Jamur.” Journal of Chemical Information and Modeling 53 (9): 8–24.

Gustanu, Pendit, Sri Surachmi W, and Gunawan Setiadi. 2023. “Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri.” Jurnal Pendidikan Tambusai 7 (1): 3543–50. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5752.

Halawa, Wirman. 2020. "Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year Learning 20 20 /20 21." Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AIoES) Journal 1 (2): 141–51. https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. 2021. Media Pembelajaran. Tahta Media Group.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pedagogia: Jurnal Pendidikan, 8(1), 95-104.

Kom, A. M. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran pada Mahasiswa Perguruan Tinggi di Sumsel. Jurnal Digital Teknologi Informasi, 1(2), 64-70.

Mukaromah, Devy, Sugiyo, and Mulawarman. 2018. "Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Ditinjau Dari Efikasi Diri Dan Self Regu-Lated Learning Devy Mukaromah Sugiyo, Dan Mulawarman." Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory And Application 7 (2): 14–19. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk.

Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi 4 (2): 163–72. https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605.

Oktavia, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Penggunaan Media Wordwall Pada Pembelajaran PPKn. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 10(4).

Rahmawati, T. D., Safrudin, N., Chotimah, N., Fitriah, F., & Salwiana, S. (2022). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Quis Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint Bagi Guru SMPN 1 Waigete. Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education), 2(1), 65-70.

Sakti, H. G., & Astuti, E. R. P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Autoplay Quis Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 3 Sakra Timur. Lentera Pendidikan Indonesia: Jurnal Media, Model, dan Pengembangan Pembelajaran, 2(2), 51-58.

Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi 4 (2): 163–72. https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605.

Suharni, Suharni. 2021. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." G Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling 6 (1): 172–84. https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198.

Sukmawati, S., Jamaluddin, J., Fera, F., Mayangsari, M., Ma'rifatika, N., Fatimah, S., ... & Febrianto, F. (2022). Inovasi Pembelajaran Menggunakan Media Papan Buletin Pada Pembelajaran PPKn. Jurnal Kewarganegaraan, 6(1), 672-679.

Sukmawati, S., Jamaluddin, J., Yasinta, Y., Tantri, T., Sisi, S., Wahyuni, S., ... & Bela, B. (2022). Penerapan Media Monopoli Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN. Jurnal Kewarganegaraan, 6(1), 720-724.

Sukmawati, S., Jamaludin, J., Kembarini, K., Rahmadani, R., Saparudin, S., Fitra, F., ... & Ali, A. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran PPKn. Jurnal Kewarganegaraan, 6(1), 762-769.

Sutikno, M. S. (2021). Strategi Pembelajaran. Penerbit Adab

Utami, Mamik Dwi, Waspodo Tjipto Subroto, and Hendratno Hendratno. 2023. "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPS Kelas V." Journal of Education Research 4 (4): 2420–25.

Wijaya, Muallim, and Rifa Sabila Yunia Rismawati. 2023. "Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Media Instagram Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah." Jurnal Educatio FKIP UNMA 9 (2): 817–25. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5080.