



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 8 PADA MATA PELAJARAN IPS

Raja Maulana, Budiaman, Abdul Haris Fatgehipon

Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz dan geoguessr terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 8 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 16 Kota Sukabumi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh munculnya berbagai kendala dalam proses pembelajaran, seperti rasa jenuh dan menurunnya konsentrasi peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode survei, sedangkan pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner menggunakan skala Likert. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik simple random sampling sehingga diperoleh sebanyak 38 responden dari total populasi 150 peserta didik. “Berdasarkan hasil penelitian, uji T menunjukkan nilai thitung sebesar 6,661 yang lebih besar dibandingkan ttabel sebesar 2,028. Selanjutnya, hasil uji F memperoleh nilai Fhitung sebesar 44,369 > Ftabel 4,111 dengan taraf signifikansi $0,00 < 0,05$. Hasil uji koefisien korelasi juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai Pearson Correlation sebesar 0,734 yang menandakan adanya hubungan positif dengan tingkat korelasi yang kuat antarvariabel. Selain itu, nilai Adjusted R Square sebesar 0,540 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz dan geoguessr memberikan kontribusi sebesar 54% terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 8 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 16 Kota Sukabumi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Geoguessr, Motivasi Belajar, IPS.

PENDAHULUAN

Pendidikan dipahami sebagai suatu proses yang terencana dan

sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam

*Correspondence Address : rajamaulana15@gmail.com

DOI : 10.31604/jips.v13i7.2026.1938-1944

© 2026UM-Tapsel Press

pelaksanaannya, proses pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, seperti kemampuan individu, motivasi belajar, dan persepsi siswa terhadap pembelajaran, serta faktor eksternal yang meliputi didalam lingkungan belajar, situasi kondisi keluarga, latar belakang sosial ekonomi, dan perhatian dari orang tua. Interaksi antara faktor-faktor tersebut menciptakan dinamika proses pendidikan yang terjadi di sekolah, yang ditandai dengan adanya pertukaran pengetahuan dan keterampilan antara pendidik dan peserta didik. Pendidikan, dalam kerangka ini, dipandang sebagai kebutuhan mendasar manusia yang esensial untuk mencapai tujuan hidupnya (Khoirul Abidin & Suharjo, 2021).

Dalam pendidikan formal, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah tingkat motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Motivasi belajar merupakan faktor esensial yang berkontribusi besar terhadap keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Uno (Dalam Ali, 2022), motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri individu yang mendorong terjadinya perubahan perilaku dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi ini mencakup dua aspek, yaitu dorongan intrinsik seperti keinginan untuk sukses, dan dorongan ekstrinsik seperti adanya penghargaan atau lingkungan belajar yang mendukung. Motivasi memengaruhi sejauh mana siswa menunjukkan ketertarikan terhadap materi ajar dan berupaya untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Proses pembelajaran yang efektif memerlukan keterlibatan aktif siswa, partisipasi yang tinggi, serta interaksi yang konstruktif antara pendidik dan peserta didik. Namun, dalam praktik pembelajaran tidak sedikit

guru menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik. Rendahnya motivasi ini berdampak langsung pada minimnya partisipasi siswa dalam kelas, menurunnya ketekunan dalam menyelesaikan tugas dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Menurut Rivai (dalam Pratiwi & Meilani, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas pengajaran. Kemajuan teknologi informasi telah menghadirkan berbagai platform digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran digital memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara lebih interaktif, visual dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.

Dalam perkembangan teknologi pendidikan saat ini, salah satu bentuk media pembelajaran digital yang banyak digunakan adalah quizizz. Quizizz merupakan salah satu aplikasi pembelajaran berbasis permainan edukatif yang memungkinkan dilaksanakannya aktivitas pembelajaran secara multi pemain dalam lingkungan kelas, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Purba, 2019). Selain quizizz, media pembelajaran berbasis permainan lainnya yang relevan dalam konteks pembelajaran geografi adalah geoguessr. Menurut Mustafa (2017), geoguessr merupakan permainan berbasis laman

web dan aplikasi yang dirancang untuk mengenalkan peta dunia melalui aktivitas menebak lokasi berdasarkan citra jalanan atau lanskap dari Google Street View. Wibisono (2021) menambahkan bahwa geoguessr merupakan hasil rancangan Anton Wallén, seorang konsultan teknologi asal Swedia, yang secara resmi diluncurkan pada 9 Mei 2013. Platform ini berbasis kuis daring yang menerapkan unsur gamifikasi dalam kegiatan belajar, sehingga dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Fitur-fitur seperti tampilan visual yang menarik, papan peringkat (leaderboard), penilaian langsung, dan batasan waktu dirancang untuk mendorong siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media pembelajaran quizizz dan geoguessr dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Pemahaman terhadap pengaruh tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik saat ini. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dan tepat sasaran dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dianalisis, maka identifikasi masalahnya mencakup:

1. Apakah media pembelajaran quizizz dan geoguessr dapat berdampak positif pada perbaikan kualitas pendidikan Indonesia ?
2. Apakah media pembelajaran quizizz dan geoguessr menjadi salah satu solusi dalam

mengatasi permasalahan pada peserta didik ?

3. Apakah media pembelajaran quizizz dan geoguessr berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 8 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 16 Kota Sukabumi ?

METODE PENELITIAN

Metode secara etimologis, kata tersebut berasal dari kata "method" yang merujuk pada cara kerja sistematis yang memudahkan penyelesaian suatu tugas guna mencapai suatu tujuan. Menurut Sugiyono (2022) metode penelitian hakikatnya adalah cara-cara ilmiah untuk memperoleh data guna keperluan atau penggunaan tertentu dalam menemukan jawaban atas masalah yang sedang diteliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan asosiatif.

Menurut Sugiyono (2022) metode kuantitatif disebut positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode-metode tersebut merupakan metode ilmiah karena berpegang teguh pada kaidah-kaidah ilmiah yaitu empirisme, objektivitas, keterukuran, rasionalitas, presisi dan sistematis.

Peneliti dalam melaksanakan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, untuk mengungkapkan pengaruh variabel dalam bentuk angka, menjelaskan pengaruh tersebut dengan menggunakan teori yang ada, dan menggunakan metode analisis data yang sesuai dengan variabel yang diteliti.

Variabel penelitian adalah media pembelajaran quizizz dan geoguessr sebagai independen atau bebas (X) dan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas 8 sebagai variabel dependen atau terikat (Y).

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah survei dengan menggunakan kuesioner. Metode penelitian ini merupakan penelitian yang

mengambil sampel dari populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat utama pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi data untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil pengolahan data angket penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16 Kota Sukabumi dengan jumlah sampel sebanyak 36 orang yang ditentukan melalui teknik simple random sampling berdasarkan perhitungan Arikunto. Dalam penelitian ini, guru menggunakan media pembelajaran Quizizz dan Geoguessr pada mata pelajaran IPS. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengisi instrumen angket yang telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas.

Adapun penyebaran kuesioner dilakukan kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16 Kota Sukabumi karena berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran IPS, di antaranya peserta didik sering mengantuk di kelas dan cepat merasa jenuh. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan peserta didik, bahwa siswa kelas VIII berada pada tahap operasional formal, yaitu pada usia di atas 12 tahun, sehingga mulai mampu berpikir abstrak dengan memanipulasi ide di dalam pikirannya tanpa bergantung pada objek konkret. Namun, perkembangan kognitif yang semakin baik tersebut belum selalu diimbangi dengan perkembangan emosi yang stabil. Kondisi ini sering ditunjukkan melalui perilaku seperti mudah marah, takut, dan agresif. Rasa takut tidak mampu memahami materi dengan baik juga dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik, sehingga perhatian mereka mudah beralih ke gawai atau bahkan tertidur di kelas.

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran di kelas guru perlu menggunakan media yang mampu mengembangkan potensi peserta didik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan gawai yang cenderung mengalihkan perhatian peserta didik dapat digantikan dengan media pembelajaran Quizizz dan Geoguessr untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahapan pengujian, yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Hal ini disebabkan penelitian ini menggunakan statistik inferensial untuk menarik kesimpulan penelitian. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis dilakukan melalui uji t, uji F, koefisien korelasi, dan koefisien determinasi.

Uji normalitas digunakan untuk menguji data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa kedua variabel yaitu variabel Media pembelajaran quizizz dan geoguessr (X) dan variabel Motivasi belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS (Y) berdistribusi normal. Hal tersebut karena nilai sig variabel X $0,133 > 0,05$. Selain itu juga karena nilai sig variabel Y $0,131 > 0,05$. Kemudian uji linearitas digunakan untuk menguji apakah kedua variabel memiliki hubungan yang linier atau tidak. Berdasarkan hasil uji linearitas dapat dikatakan bahwa ada hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Selain itu, juga variabel Media Pembelajaran.

Quizizz dan Geoguessr (X) dan variabel Motivasi belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS memiliki hubungan yang linear. Hal tersebut karena uji linearitas dilakukan dengan membandingkan deviation from linearity sig dengan 0,05. Apabila deviation from linearity sig $> 0,05$ kedua

variabel dikatakan memiliki hubungan linier. Jika deviation from linearity sig < 0,05 kedua variabel dikatakan tidak memiliki hubungan linier. Dengan demikian, kedua variabel penelitian ini dikatakan linier karena nilai deviation from linearity sig sebesar 0,327 > 0,05.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah kelompok data sampel memiliki varian yang sama. Pengujian homogenitas ini menggunakan uji levene. Pengujian homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai sig dengan 0,05. Apabila nilai sig lebih besar daripada 0,05 data dikatakan homogen. Namun, apabila nilai sig lebih kecil daripada 0,05 data bersifat tidak homogen. Dengan demikian data sampel penelitian setelah melalui tahap uji homogenitas ini bersifat homogen atau memiliki varian yang sama. Karena nilai sig 0,816 > 0,05.

Setelah tahap pengujian berdistribusi normal, memiliki hubungan kedua variabel yang linier, dan sampel berasal dari varian yang sama. Selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis pertama yang dilakukan yaitu uji T. Uji T digunakan untuk melihat hubungan kedua variabel signifikan atau tidak.

Berdasarkan hasil Uji T yang telah dilakukan menggunakan software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 29.0 for windows. Hasil uji tersebut memaparkan bahwa nilai signifikansi 0,00 < 0,05. Lalu t hitung sebesar 6,661 > t tabel sebesar 2,028. Kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh signifikan antara variabel media pembelajaran quizizz dan geoguessr (X) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS (Y).

Selanjutnya, setelah diketahui kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan maka akan dilakukan uji F. Uji F dilakukan untuk melihat apakah kedua variabel memiliki hubungan yang simultan atau tidak. Berdasarkan hasil Uji F yang telah dilakukan menggunakan

software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 29.0 for windows. Hasil uji Tersebut memaparkan bahwa nilai signifikansi 0,00 < 0,05. Lalu F hitung sebesar 44,369 > F tabel sebesar 4,111. Kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh secara simultan antara variabel media pembelajaran quizizz dan geoguessr (X) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS (Y).

Setelah diketahui bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang simultan. Selanjutnya dilakukan uji koefisien korelasi untuk melihat seberapa kuat pengaruh kedua variabel. Berdasarkan hasil uji koefisien korelasi, diketahui nilai sig kedua variabel yaitu 0,000 < 0,05. Adapun kedua variabel tersebut saling berkorelasi. Lalu, nilai pearson correlation kedua variabel sebesar 0,743. Berdasarkan tabel Interpretasi Koefisien Korelasi bahwa kedua variabel saling berkorelasi kuat dan positif.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran quizizz dan geoguessr terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 16 Kota Sukabumi yang saling berkorelasi kuat dan bersifat positif.

Selanjutnya dilakukan uji koefisien determinasi untuk melihat seberapa besar kontribusi variabel media pembelajaran quizizz dan geoguessr (X) terhadap variabel motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS (Y) yang ditunjukkan dengan persentase.

Berdasarkan pengolahan data, didapatkan nilai Adjusted R Square (koefisien determinasi) sebesar 0,540. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa besaran pengaruh kontribusi variabel media pembelajaran quizizz dan geoguessr terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata

pelajaran IPS di SMPN 16 Kota Sukabumi sebesar 54%.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil uji hipotesis melalui uji T yang menunjukkan bahwa nilai t hitung $6,661 > t$ tabel $2,028$ sehingga hipotesis dapat diterima. Timbulnya motivasi belajar peserta didik kelas 8 di SMPN 16 Kota Sukabumi dipengaruhi oleh media pembelajaran quizizz dan geoguessr setelah dibuktikan dengan analisis statistik inferensial. Selain itu, diperoleh hasil hipotesis melalui uji F yang menunjukkan bahwa F hitung $44,369 > F$ tabel $4,111$ sehingga hipotesis dapat diterima dan membuktikan bahwa ada pengaruh simultan media pembelajaran quizizz dan geoguessr terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 8 pada mata pelajaran IPS di SMPN 16 Kota Sukabumi.

Kemudian, diperoleh hasil uji koefisien korelasi nilai sig kedua variabel yaitu $0,000 < 0,05$. Selain itu, nilai pearson correlation kedua variabel sebesar $0,743$. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran quizizz dan geoguessr terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 16 Kota Sukabumi yang saling berkorelasi kuat dan bersifat positif. Terakhir, diperoleh hasil uji koefisien determinasi nilai Adjusted R Square sebesar $0,540$. Hal tersebut membuktikan bahwa besaran pengaruh kontribusi variabel media pembelajaran quizizz dan geoguessr terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 16 Kota Sukabumi sebesar 54%.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, S., Moonti, U., & Yantu, I. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar

Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1553-1560.

Arisandi, L. M., Sumaryati, S., & Nurhaini, L. (2024). PENGARUH PENERAPAN GAME BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKL DI SMK NEGERI X SUKOHARJO. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 10(1).

Ananda, P. N. (2022). THE EFFECT OF QUIZZ MEDIA IN IPS LEARNING MATERIALS OF THE ARRIVAL OF WEST NATIONS TO INDONESIA ON LEARNING OUTCOMES AND STUDENTS'LEARNING MOTIVATION. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 303-311.

Arikunto, Suharsimi. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*. Penerbit: Rineka Cipta, Jakarta

AM, Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.

Girgin, M. (2017). Use of games in education: GeoGuessr in geography course. *International Technology and Education Journal*, 1(1), 1-6.

Ghozali,Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan IBM SPSS 25*.Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26).

Khoirul Abidin, Ghufroon and , .Drs. Suharjo M.S. (2021). *Penerapan Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Model STAD Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Islam Terpadu At-Tawazun*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Khoir, Q. (2024). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu, Teknologi, dan Masyarakat (ITM): Tujuan, Keterkaitan, dan Dampaknya Terhadap Perkembangan IPTEK. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(4), 194-207.

Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.

Magdalena, I., Andriyanto, A., & Refaldi, R. R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran e-learning menggunakan Whatsapp sebagai solusi di tengah penyebaran Covid-19 di SDN Gembong 1. *As-Sabiqun*, 2(2), 1-16.

Nabila, Salma dan Hendriana, Benny. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Dasar Proses Pencernaan Makanan Pada Anak Usia 5-7. Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka.

Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.

Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:ALFABETA, CV

Sidik, M. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Aessment Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 56-63.

Sanusi, E., Mahmud, M., Panigoro, M., Hafid, R., & Hasiru, R. (2024). Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilamuta. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 4596-4602.

Sinaga, L. A., Sirait, S. A., Gultom, S., Sitepu, H. E. B., Manurung, A. M. A., Saragih, G., & Ginting, A. D. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD BUDI MURNI 1 MEDAN. *Jurnal Pendidikan: Media, Strategi, dan Metode*, 72-76.

Salsabila. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.

Wibisono, Jauhar. 2021. Penerapan Strategi Decrease and Conquer untuk

Mendapatkan Nilai Optimum pada Geoguessr Battle Royale Distance. Institut Teknologi Bandung