

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
EDUKASI QUIZIZZ SECARA ONLINE TERHADAP TINGKAT
KONSENTRASI DAN INTERAKSI BELAJAR MATA PELAJARAN
EKONOMI PADA SISWA KELAS XI IPS SMAN 3 NGANJUK**

Rio Lina Setio Ningrum¹, Suharto², Hariyono³

^{1,2,3} STKIP PGRI Nganjuk

e-mail: *riolina011@gmail.com, suharto@stkipnganjuk.ac.id,
hariyono@stkipnganjuk.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa kelas, (2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap interaksi belajar siswa, (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap tingkat konsentrasi dan interaksi belajar siswa. Penelitian ini merupakan eksperimen *Nonequivalent Control Group*. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMAN 3 Nganjuk. Populasi penelitian yaitu kelas XI IPS, sampelnya kelas XI IPS A sebagai kelas eksperimen dan XI IPA B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi dan kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah MANOVA. Berdasarkan hasil nilai tes anket siswa diperoleh nilai sig. untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root = 0,000 < 0,05, maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap interaksi belajar mengajar dan tingkat konsentrasi siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Quizizz, Konsentrasi, Interaksi Belajar

Pendahuluan

Proses pembelajaran hendaknya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik (Nurdiansah, 2018). Proses interaksi itu terjadi karena manusia pada hakekatnya memiliki sifat sosial yang besar. Dengan demikian kegiatan hidup manusia akan selalu disertai dengan proses interaksi, baik interaksi dengan lingkungan, interaksi dengan sesama maupun interaksi dengan Tuhannya. Praktek pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapainya suasana tertentu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik nyaman dalam belajar (Andik, 2015). Maka harus terdapat interaksi yang lebih lanjut interaksi ini disebut interaksi edukatif. Interaksi edukatif adalah interaksi yang berlangsung dalam suatu ikatan untuk tujuan pendidikan dan pengajaran

(Sardiman, 1986). Dalam arti yang lebih spesifik dikenal dengan istilah interaksi belajar mengajar.

Didalam interaksi belajar mengajar harus dipertimbangkan juga alat, sarana dan media yang digunakan. Dalam hal ini media yang utama dipakai dalam interaksi belajar mengajar memegang peranan penting. Media apa yang digunakan dalam interaksi belajar mengajar tersebut, untuk menciptakan situasi kondisi interaksi belajar mengajar yang tepat, kita harus melihat media apa yang ada dan dapat digunakan, serta tepat dalam menunjang tercapainya tujuan secara efektif dan efisien. Secara singkat dapat dikatakan bahwa media pendidikan adalah alat dan teknik yang dipergunakan dalam rangka meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses Pendidikan. Dalam interaksi belajar mengajar selain membutuhkan media, Media juga membutuhkan konsentrasi yang lebih kondusif serta menunjang berkembangnya potensi dalam diri siswa. Untuk kepentingan tersebut peranan guru sangat diperlukan Tugas seorang guru ialah menyediakan situasi kondisi yang tepat, dengan suasana yang menyenangkan dan intim.

Guru yang kurang berinteraksi dengan para murid secara intim menyebabkan proses belajar mengajar kurang lancar dan siswa juga merasa jauh dari guru, maka segan berpartisipasi secara aktif dalam belajar. Sementara itu guru yang suka berinteraksi dengan para siswa secara intim akan menyebabkan siswa menjadi dekat/akrab dengan guru. Dengan adanya hubungan yang dekat tersebut membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan tidak merasa canggung untuk bertanya bila mengalami kesulitan dalam belajar. Dengan demikian maka diharapkan kegiatan dalam interaksi belajar mengajar dapat berhasil sehingga tiap individu yang belajar dapat mendekati bahkan dapat mencapai tujuan dari pengembangan potensinya secara optimal serta meningkatkan prestasi belajarnya.

Selain media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi belajar mengajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Menurut Racadman (2010), konsentrasi belajar merupakan suatu perilaku dan fokus perhatian siswa untuk dapat memperhatikan dengan baik dalam setiap pelaksanaan pembelajaran serta dapat memahami setiap materi pelajaran yang

telah diberikan. Kosentrasi belajar ini, dapat dilihat dari prilaku belajar, yaitu prilaku kognitif, prilaku afektif, prilaku psikomotor, prilaku berbahasa. Kesulitan dalam konsentrasi belajar, menurut Hakim (2005), dibedakan menjadi faktor internal yang meliputi misalnya mengantuk, lapar, haus, gangguan panca indera, tidak tenang dan tidak bisa diam yang bersumber dari pembawaan atau masalah tertentu. Adapun faktor eksternal bisa meliputi ruangan terlalu sempit, Tata letak barang yang tidak teratur.

Pada kenyataan interaksi belajar antara guru dan siswa serta konsentrasi siswa di SMAN 3 Nganjuk sangat kurang dalam proses pembelajaran. kurangnya interaksi antara guru dan siswa mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan dan merasa canggung ketika bertanya pada hal yang tidak dimengerti. Sama halnya dengan konsentrasi siswa yang kurang mengakibatkan pemahaman materi yang diberikan menjadi kurang. Dalam hal ini banyak siswa yang mengobrol dan sering malas ketika pembelajaran dimulai (Observasi, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas XI IPS, (2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz mempengaruhi interaksi belajar mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas XI IPS, (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran mempengaruhi tingkat konsentrasi dan interaksi belajar mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas XI IPS.

Metode Penelitian

Pada penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dimana bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya (Ahmad Tanzeh, 2009). Penelitian jenis eksperimen dengan model *Quasi eksperimen design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini menggunakan variabel independen dan variabel dependen. Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Pada

penelitian ini menggunakan tiga (3) variabel, yaitu dua variabel bebas penggunaan media belajar Quiziz dan dua variabel terikat, yaitu Tingkat Konsentrasi dan Interaksi Belajar mengajar.

Penelitian ini menggunakan populasi seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk , dengan sampel yang digunakan adalah kelas XI IPS 3 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol sedangkan kelas XI IPS 4 yang berjumlah 35 sebagai kelas eskperimen. Pengambilan sampel ini menggunakan *Simple random sampling* dipilih dimana dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut dan populasi dianggap homogen. Teknik pengumpulan data menggunakan 2 metode, yaitu (1) Metode dokumentasi untuk memperoleh data yang berupa profil sekolah, data jumlah siswa, data nama siswa, data nilai hasil belajar ekonomi siswa, serta foto-foto ketika penelitian (Arikunto, 2002), (2) Metode Kuesioner dengan memberikan sejumlah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden mengenai Media Pembelajaran, Konsentrasi Siswa, dan Interaksi siswa.

Intrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner. Terdapat beberapa indikator yang dijadikan dasar pengambilan data dalam penelitian ini adapun indikator tersebut adalah sebagai berikut : (1) Media Pembelajaran : Fungsi media pembelajaran Quiziz, Manfaat media pembelajaran Quiziz, Kemudahan dan Kemenarikan Media Quiziz, (2) Interaksi Belajar Mengajar : Tujuan Interaksi belajar mengajar, Materi yang menjadi isi interaksi, Aktivitas siswa, Peranan dan kedudukan guru, Metode belajar mengajar, Situasi belajar mengajar, Penilaian terhadap hasil belajar, (3) Konsentrasi Siswa : Konsentrasi Belajar.

Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis data, diawali dengan validitas untuk mengetahui kualitas tes apakah layak digunakan atau tidak (Sumarna, 2009). Dilanjutkan reliabilitas alat penelian dengan tujuan menilai keajegan atau stabilitas instrument penelitian (Thoha, 2003). Dalam pengujian hipotesis menggunakan uji *Multivariate Analisis Of Variance* (MANOVA). *Multivariate Analisis Of Variance* (MANOVA) adalah varian ANOVA yang membandingkan lebih dari satu variabel terikat (Subana, 2005).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Dari data yang berhasil dikumpulkan dengan metode angket kepada dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya dilakukan pengujian Validitas dan Reabilitas terhadap instrument angket media pembelajaran, tingkat konsentrasi, dan interaksi belajar mengajar, didapatkan bahwa nilai dari masing no item soal dari tiga instrumen memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05 atau 5% maka semua item soal valid artinya Instrumen valid. Selanjutnya dilakukan uji Reabilitas dan dari hasil kita dapatkan bahwa nilai dari *Cronbach Alpha* dari 3 instrumen yang ada bernilai diatas 0,60 maka dapat dikatakan semua item soal Realiabel. Sebelum melakukan pengujian MANOVA dilakukan uji asumsi yang berupa uji Normalitas, dan Uji Homogenitas. Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah data mempunyai distribusi normal atau tidak. Adapun hasil uji Normalitas adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1. Hasil Uji Nomalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.66906047
Most Extreme Differences	Absolute	.085
	Positive	.081
	Negative	-.085
Kolmogorov-Smirnov Z		.493
Asymp. Sig. (2-tailed)		.968
a. Test distribution is Normal.		

Dari tabel diatas kita dapatkan bahwa nilai signifikansi 0,968 dimana ini di atas 0,05 atau 5% maka data bersidtribusi normal. Selanjutnya dilakukan pengujian uji homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah varian kedua kelas homogen atau tidak. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.2 Hasil Homogenitas Kedua kelas

Test of Homogeneity of Variances			
Angket			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.

3.866	1	67	.053
-------	---	----	------

Dari tabel diatas kita dapatkan bahwa nilai signifikasi 0,53 dimana ini di atas 0,05 atau 5% maka dapat dikatakan data kedua kelas homogen. Dilanjutkan dengan uji hipotesis MANOVA. Untuk pengujian pengaruh parsial menggunakan uji *Tests Of Between-Subjects Effects*. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.3. Hasil Output *Tests Of Between-Subjects Effects*

Tests of Between-Subjects Effects								
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^b
Corrected Model	Konsentrasi Belajar	514.029 ^a	19	27.054	3.018	.020	57.342	.902
	Interaksi Belajar mengajar	1761.382 ^c	19	92.704	3.834	.007	72.849	.964
Intercept	Konsentrasi Belajar	39617.959	1	39617.959	4.420E3	.000	4419.533	1.000
	Interaksi Belajar mengajar	269161.420	1	269161.420	1.113E4	.000	11132.230	1.000
X	Konsentrasi Belajar	514.029	19	27.054	3.018	.020	57.342	.902
	Interaksi Belajar mengajar	1761.382	19	92.704	3.834	.007	72.849	.964
a. R Squared = .804 (Adjusted R Squared = .537)								
b. Computed using alpha = .05								
c. R Squared = .839 (Adjusted R Squared = .620)								

Berdasarkan tabel diatas, di kolom *Corrected Model* pada bagian interaksi belajar memiliki nilai sig. 0,020 yang berarti ini lebih kecil dari 0,05. Sehingga keputusannya H0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar mata pelajaran Ekonomi. Dan Berdasarkan tabel diatas, di kolom *Corrected Model* pada bagian interaksi belajar memiliki nilai sig. 0,007 yang berarti ini lebih kecil dari 0,05. Sehingga keputusannya H0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz mempengaruhi interaksi belajar mengajar mata pelajaran Ekonomi.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz mempengaruhi interaksi belajar mengajar dan tingkat konsentrasi mata pelajaran Ekonomi. Adapun hasil dari uji MANOVA adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4. Hasil Uji Manova

		Multivariate Tests ^d						
Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^b	
Intercept	Pillai's Trace	.999	5.288E3 _a	2.000	13.000	.000	10576.506	1.000
	Wilks' Lambda	.001	5.288E3 _a	2.000	13.000	.000	10576.506	1.000
	Hotelling's Trace	813.577	5.288E3 _a	2.000	13.000	.000	10576.506	1.000
	Roy's Largest Root	813.577	5.288E3 _a	2.000	13.000	.000	10576.506	1.000
X	Pillai's Trace	1.635	3.297	38.000	28.000	.001	125.273	.999
	Wilks' Lambda	.033	3.088 ^a	38.000	26.000	.002	117.362	.996
	Hotelling's Trace	9.108	2.876	38.000	24.000	.004	109.299	.991
	Roy's Largest Root	5.221	3.847 ^c	19.000	14.000	.007	73.094	.965
a. Exact statistic								
b. Computed using alpha = .05								
c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.								
d. Design: Intercept + X								

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* = 0,000. Jadi nilai signifikansi lebih kecil dari pada taraf signifikansi 0,05 atau 0,000 < 0,05. Sehingga keputusannya Ho ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz mempengaruhi interaksi belajar mengajar dan tingkat konsentrasi siswa pada mata pelajaran Ekonomi”.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quiziz berbasis game terhadap interaksi belajar mengajar siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk.

Setelah data dianalisis berdasarkan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007. Hal ini menunjukkan bahwa $0,007 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh atau terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quiziz berbasis game terhadap interaksi belajar mengajar siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Risda (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap interaksi edukatif antara pendidik dengan peserta didik. Jika proses pembelajaran menggunakan media maka peserta didik cepat menangkap pemahaman atau maksud yang diajarkan oleh pendidik. Dalam interaksi edukatif ada tiga pola komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, diantaranya, komunikasi sebagai aksi, komunikasi sebagai interaksi dan komunikasi sebagai transaksi. Maka dengan begitu media pembelajaran ini sangat penting adanya dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai teori yang dikemukakan oleh Asyar Arsyad (2002), bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar, Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian di atas dapat dikatakan bahwa dari perlakuan tersebut berpengaruh terhadap interaksi belajar mengajar. Dengan begitu secara langsung juga dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa “terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quiziz berbasis game terhadap interaksi belajar mengajar siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk” diterima

b. Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quiziz berbasis game terhadap konsentrasi siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk.

Setelah data dianalisis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,020. Hal ini menunjukkan bahwa $0,020 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh atau terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quiziz berbasis game terhadap tingkat konsentrasi siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hesti (2017) yang menyebutkan bahwa terdapat pengaruh Media pembelajaran terhadap konsentrasi belajar siswa. Karena Media pembelajaran dapat merangsang dua indera yaitu indera penglihatan dan inderapedengaran, lebih banyak indera yang dirangsang akan sangat berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak. Hal juga ini sesuai terori yang dikemukakan oleh Asyar Arsyad (2002:26), bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar, Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi ang lebih langsung antara siswa dan lingkunganya, dan kemungkinan siswa untk belajar sendiri-sendiri sesuai denga kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian diatas dapat dikatakan bahwa dari perlakuan tersebut berpengaruh terhadap Tingkat Konsentrasi Siswa. Dengan begitu secara langsung juga dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa “terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quiziz berbasis game terhadap tingkat konsentrasi siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk” diterima

c. Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quiziz berbasis game terhadap interaksi belajar mengajar dan konsentrasi siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk.

Setelah data dianalisis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh atau terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quiziz berbasis game terhadap interaksi belajar mnegajar dan tingkat konsentrasi siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk. Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian diatas dapat dikatakan bahwa dari

perlakuan tersebut berpengaruh terhadap interaksi belajar mengajar dan Tingkat Konsentrasi Siswa. Dengan begitu secara langsung juga dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa “terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis game terhadap interaksi belajar mengajar dan tingkat konsentrasi siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk” diterima

Simpulan, dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap interaksi belajar mengajar dan tingkat konsentrasi siswa mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk, maka dapat disimpulkan bahwa : (1) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap interaksi belajar mengajar siswa mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk dengan nilai signifikansi 0,007, (2) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap tingkat konsentrasi siswa mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk dengan nilai signifikansi 0,020, dan (3) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap interaksi belajar mengajar dan tingkat konsentrasi siswa mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk secara simultan dengan nilai signifikansi 0,000.

Karena keterbatasan dalam penelitian ini diharapkan agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran ekonomi. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat berinteraksi dengan baik serta menambah konsentrasi siswa. Serta bagi peneliti lain hendaknya dapat dijadikan sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

Daftar Pustaka

- A.M, Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali
- Achmadi, Abu dan Shuyadi. 1985. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

- Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi V.* Jakarta: Rineka Cipa.
- Asyhar, Rayandra.2013. *Keatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta : Gaung Persada Press
- Azhar, Arsyad. *Media pembelajaran,* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gawaiwebofficial, “Membuat Kuis Online Dengan Quizizz.com,” <https://www.gawai.web.id/>, 2010., diakses tanggal 21 Maret 2020.
- Hakim,Thursan. 2005. *Mengatasi Gangguan Konsentrasi.* Jakarta: Puspa Swara
- Handriyantini dan Eva, *Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar.* (Malang: Sekolah Tinggi Informasi dan Komputer, 2009). 1.
- Leony Sanga Lamsari Purba. 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.* Jurnal Dinamika Pendidikan, Volume 12 (1), hal.29-19.
- Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi.* Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Kadir. 2015. *STATISTIKA TERAPAN: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Risda Septi. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Interaksi Edukatif Pendidik Dengan Peserta Didik.* Jurnal Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Jakarta: CV Rajawali.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran,* Jakarta: Kencana.
- Shalahuddin, Mahfud. 1986. *Media Pendidikan Agama.* Bandung : Bina Islam.
- Sovandi Marwan, “Tentang Quizizz,” <https://Prezi.com/tentang-quizizz/>, 2019. Diakses tanggal 22 Maret 2020.
- Suardi, Edi. 1980. *Pedagogik.* Bandung: Angkasa.
- Subana. 2005. *Statistika Pendidikan.* Bnadung : CV. Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Sinar Baru Algesindo.

- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Surapranata, Sumarna. 2009. *Analisis, Validitas, Reabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Surya, Mohamad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabet
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Thoha, Chabib. 2003. *Teknik Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Yon. 2010. Pengertian dan Ciri- Ciri Konsentrasi Belajar. Dalam <http://abudaud2010.blogspot.co.id/2010/11/pengertian-dan-ciri-ciri-konsentrasi.html?m=1> diunduh tanggal 26 April2021 pukul 07:36