

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 2 BANTUL**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Derajat Sarjana S1 Program Studi
Pendidikan Biologi**



Disusun Oleh:

Wulan Suciati

19104070036

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2026

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2759/Un.02/DT/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 2 BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : WULAN SUCIATI
Nomor Induk Mahasiswa : 19104070036
Telah diujikan pada : Kamis, 06 Agustus 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

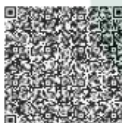
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 6a855a1d31070

Ketua Sidang

Runtut Prih Utami, S.Pd., M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 6a8555ce06b11

Penguji I

Dian Noviar, S.Pd., M.Pd.Si.
SIGNED



Valid ID: 6a855a1a5f59e

Penguji II

Mike Dewi Kurniasih, M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 6a8565e95f4b0

Yogyakarta, 06 Agustus 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Wulan Suciati
NIM : 19104070036
Program Studi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: **"Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Bantul"** adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 29 Juli 2026

Yang menyatakan,


Wulan Suciati
19104070036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Wulan Suciati

NIM : 19104070036

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Bantul

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan/Program Studi Pendidikan Biologi UIN Sunan Kalijaga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang pendidikan.

Dengan ini saya berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 03 Juli 2026
Pembimbing,


Runtut Prih Utami, S.Pd., M.Pd
NIP. 19830116200801013

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 2 BANTUL

Wulan Suciati
19104070036

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa yang berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa, khususnya pada sub materi jaringan epitel. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran Quizizz. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus di MAN 2 Bantul. Pengumpulan data penelitian dilakukan menggunakan lembar observasi, soal tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz secara bertahap mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa disetiap siklusnya. Rata-rata persentase minat belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu sebesar 67% (kategori baik) pada siklus I, 68% (kategori baik) pada siklus II, dan mencapai 74% (kategori baik) pada siklus III. Sejalan dengan hal tersebut, persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada ranah kognitif C1 hingga C5 juga mengalami peningkatan, dimulai dari 34% pada siklus I, meningkat menjadi 47% (efek besar) pada siklus II, dan mencapai 72% (efek sedang) pada siklus III. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada sub materi jaringan epitel di MAN 2 Bantul.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Jaringan Epitel, Minat Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Quizizz.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**THE APPLICATION OF QUIZIZZ LEARNING MEDIA ON LEARNING
INTEREST AND LEARNING OUTCOMES OF GRADE XI STUDENTS AT
MAN 2 BANTUL**

Wulan Suciati
19104070036

Abstract

This research was motivated by the low level of student learning interest, which consequently led to a decline in student learning outcomes, particularly in epithelial tissue material. This study aimed to improve student's learning interest and learning outcomes through the implementation of Quizizz. The type of research employed was Classroom Action Research (CAR), conducted in three cycles at MAN 2 Bantul. The research data were collected using observation sheets, test questions, and questionnaires. The result indicated that the progressive use of Quizizz learning media was able to enhance student's learning interest and learning outcomes in each cycle. The average percentage of student's learning interest experienced an increase, reaching 67% (good category) in cycle I, 68% (good category) in cycle II, and reaching 74% (good category) in cycle III. In line with these, the percentage of student learning completeness also showed a significant increase, starting from 34% in cycle I, increasing to 47% (large effect) in cycle II, and reaching 72% (medium effect) in cycle III. Based on these research results, it can be concluded that the implementation of Quizizz learning media is effective in improving student's learning interest and learning outcomes in epithelial tissue material at MAN 2 Bantul.

Keywords: Classroom Action Research. Epithelial Tissue, Learning Interest, Learning Outcomes, Quizizz.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

Kesuksesan dapat diraih dengan tiga hal, yakni membaca, berusaha, dan berdoa.

Usaha tanpa doa adalah suatu kesombongan,
sedangkan doa tanpa usaha adalah suatu kebohongan.



PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Penulis Persembahkan Untuk:

Orang Tua Tercinta:

Bapak dan Mamak Yang Selalu Memberikan Dukungan dan Kasih Sayangnya.

Kedua Kakak Tersayang

Sahabat Dan Teman

Almamater Tercinta:

Program Studi Pendidikan Biologi

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Bantul” ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafaat beliau kelak di Yaumul Kiamah. Aamiin.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari berbagai tantangan dan hambatan, namun berkat bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, kesulitan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Muhammad Ja’far Luthfi, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi.
3. Ibu Runtut Prih Utami, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, dukungan, dan dorongan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan tanpa batas, dari doa, semangat, materi, hingga nasihat yang selalu menjadi kekuatan terbesar dalam setiap langkah penulis.
5. Kedua kakak tersayang dan seluruh keluarga yang selalu memberikan semangat dan dorongan.
6. Ibu Dra. Siti Nur'aini selaku guru biologi MAN 2 Bantul Yogyakarta yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan penelitian yang penulis lakukan.
7. Siswa-siswi kelas XI A MAN 2 Bantul yang telah membantu dengan berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.
8. Sahabat-sahabat yang selalu mendukung dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini baik secara moral maupun dukungan yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
10. Kepada diri sendiri untuk setiap tetes keringat, setiap waktu yang tercurah, dan setiap detik perjuangan tanpa menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini demi menghasilkan hasil yang terbaik, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan atas setiap langkah dan usaha yang telah dilakukan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa

mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan biologi.

Bantul, 06 Mei 2025

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	I
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	II
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	III
ABSTRAK	IV
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR TABEL	XV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. ANALISIS SITUASI	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	6
C. PEMBATAHAN MASALAH	7
D. RUMUSAN MASALAH	7
E. TUJUAN PENELITIAN	8
F. MANFAAT PENELITIAN.....	8
G. DEFINISI OPERASIONAL	9
BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. KAJIAN PUSTAKA.....	11
1. <i>Hakikat Pembelajaran Biologi</i>	11

2. <i>Media Pembelajaran</i>	13
3. <i>Quizizz</i>	20
4. <i>Minat Belajar</i>	25
5. <i>Hasil Belajar</i>	28
6. <i>Materi Jaringan Epitel</i>	30
B. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN.....	36
C. KERANGKA BERPIKIR	40
D. HIPOTESIS PENELITIAN	42
BAB III.....	43
METODE PENELITIAN.....	43
A. JENIS PENELITIAN	43
B. PELAKSANAAN PENELITIAN.....	44
C. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	55
D. INSTRUMEN PENELITIAN.....	56
E. TEKNIK ANALISIS DATA.....	59
F. INDIKATOR KEBERHASILAN	63
BAB IV	64
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. PROSEDUR DAN HASIL PENELITIAN	64
1. <i>Pelaksanaan Penelitian</i>	64
2. <i>Hasil Minat Belajar Biologi Siswa</i>	71
3. <i>Hasil Belajar Biologi Siswa</i>	73
B. PEMBAHASAN	78
1. <i>Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Quizizz</i> 78	
2. <i>Peningkatan Minat Belajar Biologi Siswa dengan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz</i>	81
3. <i>Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa dengan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz</i>	84

BAB V	88
PENUTUP.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	95
LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENELITIAN.....	95
1.1 <i>ATP</i>	95
1.2 <i>Modul Ajar</i>	99
1.3 <i>Soal Post Tes</i>	112
1.4 <i>Angket Minat Belajar</i>	118
1.5 <i>Catatan Lapangan</i>	121
LAMPIRAN 2. HASIL PENELITIAN	124
2.1 <i>Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I</i>	124
2.2 <i>Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II</i>	126
2.3 <i>Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus III</i>	128
2.3 <i>Hasil Belajar Biologi Siswa Siklus I</i>	130
2.4 <i>Hasil Belajar Biologi Siswa Siklus II</i>	131
2.5 <i>Hasil Belajar Biologi Siswa Siklus III</i>	132
2.6 <i>Analisis Hasil Belajar Biologi Siswa</i>	133
LAMPIRAN 3. FOTO PENELITIAN	135
LAMPIRAN 4. SURAT IZIN PENELITIAN	136
LAMPIRAN 5. CURICULUM VITAE.....	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Fitur Lessons Quizizz.....	22
Gambar 1.2 Jaringan Epitel Pada Hewan.....	30
Gambar 1.3 Epitel Pipih Selapis	32
Gambar 1.4 Epitel Kubus Selapis	32
Gambar 1.5 Epitel Silindris Selapis	33
Gambar 1.6 Epitel Pipih Berlapis.....	34
Gambar 1.7 Epitel Kubus Berlapis.....	34
Gambar 1.8 Epitel Silindris Berlapis	35
Gambar 1.9 Epitel Transisional.....	36
Gambar 1.10 Kerangka Berpikir	42
Gambar 2.1 Materi Siklus I.....	65
Gambar 2.2 Materi Siklus II	67
Gambar 2.3 Materi Siklus III	70
Gambar 2.4 Histogram Perbandingan Rata-Rata Minat Belajar Biologi.....	73
Gambar 2.5 Histogram Perbandingan Hasil Belajar	77

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Penelitian.....	44
Tabel 2 Catatan Siklus I.....	65
Tabel 3 Catatan Siklus II.....	68
Tabel 4 Catatan Siklus III	70
Tabel 5 Hasil Angket Minat Belajar Biologi Siswa Siklus I	71
Tabel 6 Hasil Angket Minat Belajar Biologi Siswa Siklus II	71
Tabel 7 Hasil Angket Minat Belajar Biologi Siswa Siklus III.....	72
Tabel 8 Hasil Belajar Biologi Siswa Siklus I.....	74
Tabel 9 Hasil Belajar Biologi Siswa Siklus II	74
Tabel 10 Hasil Belajar Biologi Siswa Siklus III	75
Tabel 11 Selisih Post-Test Siklus I dan Siklus II.....	75
Tabel 12 Selisih Post-Test Siklus II dan Siklus III	76

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Pendidikan merupakan sebuah hal yang tidak akan bisa lepas dari kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat menentukan dan mengembangkan kehidupan menjadi lebih baik (Darmadi, 2019, p. 51). Pendidikan yang merupakan kebutuhan utama manusia dapat menjadi indikator pengukur kemajuan suatu bangsa (Kusumawati et al., 2023, p. 14). Pendidikan telah menjadi salah satu cara strategis untuk meningkatkan kualitas bangsa karena memiliki peran penting dalam pembuatan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan mampu mengikuti perkembangan zaman (Efferi, 2020, pp. 101–102).

Pendidikan yang berkualitas dapat ditunjukkan dengan adanya kualitas pada proses dan produknya. Pendidikan dapat disebut berkualitas jika proses pembelajaran berlangsung secara efektif, siswa mengalami proses pendidikan yang bermakna, dan difasilitasi dengan sumber daya yang cukup (Siahaan et al., 2023). Namun, kualitas pendidikan di Indonesia masih dianggap rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa masalah pendidikan, seperti kurangnya fasilitas dan prasarana pembelajaran, serta kurangnya tenaga pendidik yang berkualitas (Wahyudi et al., 2022). Dalam Hengki Nurhuda (2022) disebutkan bahwa hal lain seperti metode dan media pembelajaran yang monoton, kurangnya motivasi, dan rendahnya prestasi siswa juga menjadi masalah dalam pendidikan, seperti yang terjadi di MAN 2 Bantul.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MAN 2 Bantul pada 02 November 2023, ditemukan beberapa masalah pendidikan khususnya di kelas XI A seperti kurangnya minat belajar, penggunaan media pembelajaran yang monoton, dan kegiatan pembelajaran cenderung pasif. Permasalahan lain yang juga sering dijumpai di kelas XI A yaitu penggunaan *smartphone* di dalam kelas yang tidak memanfaatkan untuk proses pembelajaran, seperti bermain *game* dan sosial media (aplikasi tik tok, intagram, *facebook*, twitter dan *youtube*). Beberapa permasalahan tersebut pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang belum maksimal.

Hasil observasi lainnya di kelas XI A MAN 2 Bantul yaitu pembelajaran biologi sering dilaksanakan dengan media *Power Point* dan juga LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Namun *power point* yang digunakan hanya berisikan materi yang hampir sama dengan yang ada di buku LKS siswa. Hal membuat siswa mudah jenuh dan siswa nantinya dapat mengalami penurunan minat belajar, bahkan tak sedikit siswa yang memilih bermain *smartphone* untuk menghilangkan kejenuhan.

Masalah kurangnya minat belajar siswa yang ditemukan di kelas XI A ditandai dengan sikap siswa selama pembelajaran, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, mengobrol dengan teman, memainkan *smartphone*, dan juga tidak mencatat materi yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Marti'in (2019) yang menyatakan bahwa rendahnya minat belajar dapat dilihat dari tingkah laku siswa seperti saat guru menjelaskan materi siswa sibuk sendiri, berbicara dengan teman,

bermain *smartphone*, siswa juga tidak fokus dalam belajar, tidak mengerjakan tugas, bahkan sampai tidur di kelas.

Rendahnya minat belajar siswa ini menyebabkan hasil belajar siswa menurun karena minat memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil pembelajaran. Siswa yang memiliki minat dalam pelajaran akan lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, yang ditunjukkan dengan keaktifan, partisipasi, dan antusiasme selama proses pembelajaran (Yolviansyah et al., 2021). Hal ini selaras dengan hasil penelitian Siti Nurhasanah dan A. Sobandi (2016) yang menunjukkan bahwa minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar. A. Sry Fifin Andriani, dkk (2022) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa minat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika siswa tidak tertarik pada topik atau materi pembelajaran biologi yang sedang dipelajari, mereka akan malas mempelajarinya dan tidak akan memperhatikan pelajaran.

Ilmu biologi yang mempelajari kehidupan dan organisme di dalamnya terwujud dalam sekumpulan konsep dan fakta yang diperoleh dari proses belajar (Darmawan et al., 2021, p. 11). Materi biologi tak hanya mencakup fenomena alam yang konkret tetapi juga konsep abstrak seperti metabolisme, sistem hormonal, dan koordinasi. Untuk merancang pembelajaran biologi diperlukan berbagai alat pendukung seperti penggunaan media pembelajaran, sarana laboratorium, dan penggunaan bahasa Latin.

Hal ini dikarenakan sifat materi yang dipelajari dalam biologi sangat beragam, baik dari segi ukuran, keterjangkauan, keamanan, dan bahasa (Sudarisman, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi kelas XI di MAN 2 Bantul pada 01 November 2023, salah satu materi biologi yang dianggap sulit oleh siswa adalah materi tentang jaringan hewan. Pada materi jaringan hewan banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan (kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran), yaitu 75 dengan persentase 60 persen belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Pada materi jaringan hewan dipelajari tentang jaringan hewan, organ, dan sistem organ pada hewan. Dalam wawancara guru mata pelajaran menyebutkan bahwa menyampaikan materi jaringan hewan memiliki tantangan tersendiri karena jaringan hewan yang tidak pernah dilihat secara langsung oleh siswa, luasnya cakupan materi, banyaknya macam jaringan hewan dan banyaknya penggunaan kata asing yang membuat siswa sulit untuk memahami materi tersebut.

Pada materi yang menjelaskan mengenai objek mikroskopis seperti materi jaringan hewan, pembelajaran lebih menekankan pada penggunaan media sebagai perantara penyampaian informasi agar lebih jelas dan lebih mudah untuk dipahami (Susanti et al., 2015). Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan fitur *Lessonsnya*. Quizizz merupakan *web tool* yang memungkinkan semua siswa di kelas bermain bersama dalam kegiatan pembelajaran (Azzahra & Pramudiani, 2022). Quizizz memiliki banyak fitur tambahan yang dapat digunakan untuk memberikan tugas. Selain menyelesaikan tugas, tampilan aplikasi Quizizz yang

baru dan penuh dengan hal menyenangkan memungkinkan siswa untuk menikmati pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki unsur inovatif, kreatif, petualangan, dan menyenangkan sehingga menimbulkan potensi meningkatnya minat belajar siswa (Salsabila et al., 2020).

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi jaringan hewan. Hal ini dikarenakan Quizizz dengan fitur *Lessons* barunya dilengkapi dengan teks, gambar, suara, dan video untuk membuat materi ajar dan bahkan dapat dikombinasikan dengan pemberian umpan balik berupa kuis di dalam slide (Azzahra & Pramudiani, 2022). Quizizz memungkinkan siswa belajar dengan lebih semangat dan dalam lingkungan yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan karena pembelajaran disajikan dengan cara yang menarik. Hal ini tentu membawa pengaruh positif terhadap minat belajar siswa (Rajab, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian Sitorus & Santoso (2022) yang menyatakan bahwa Quizizz membantu siswa lebih memahami materi, tidak membuat jenuh, lebih antusias, fokus, dan giat dalam belajar.

Seseorang yang telah menaruh minat pada sesuatu, maka akan memperhatikan suatu hal yang diminati dengan baik dan disertai dengan rasa senang. Perhatian dan rasa senang siswa dalam kegiatan belajar biologi akan membuat siswa menjadi tekun dan selalu memperhatikan selama kegiatan pembelajaran hingga mendapatkan hasil belajar yang tinggi (Andriani et al., 2022). Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengkaji dan melakukan penelitian tindakan kelas

dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Kelas XI MAN 2 Bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah di MAN 2 Bantul yang teridentifikasi selama melakukan observasi awal, sebagai berikut:

1. Guru sering menggunakan media pembelajaran berupa *Power Point* dalam menyampaikan materi pembelajaran namun, penggunaan *Power Point* masih belum optimal.
2. Diberikannya izin kepada siswa untuk membawa *smartphone* mereka ke sekolah membuat siswa sering memainkan *smartphonenya* ketika jam pelajaran sedang berlangsung untuk bermain *smartphone* tetapi bukan untuk kegiatan yang menunjang pembelajaran biologi
3. Guru masih belum menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz.
4. Cakupan materi biologi yang luas, banyaknya penggunaan kata ilmiah, dan banyak materi yang harus dihafalkan membuat minat siswa dalam belajar biologi menurun.
5. Siswa kelas XI A kesulitan memahami materi mengenai jaringan hewan karena objek yang dipelajari merupakan objek mikroskopis dengan struktur yang cukup rumit dan banyaknya penggunaan kata asing dalam materi.

6. Minat belajar siswa menurun karena kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah identifikasi dan masalah yang terkait dengan penelitian, maka akan dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian menggunakan 1 kelas, yakni kelas XI A yang diberikan pembelajaran langsung (*direct instruction*) disertai dengan media *Power Point* pada siklus 1 dan pembelajaran langsung (*direct instruction*) disertai dengan media Quizizz pada siklus ke 2 dan siklus ke 3.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian dibatasi pada sub materi jaringan epitel.
3. Hasil belajar siswa diukur dengan ranah kognitif C1-C5 berdasarkan taksonomi Bloom.
4. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI A MIPA semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di MAN 2 Bantul.
5. Minat pada penelitian ini dibatasi pada minat belajar siswa saat pembelajaran biologi di dalam kelas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah disebutkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan minat belajar biologi siswa kelas XI A di MAN 2 Bantul?
2. Apakah penerapan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XI A di MAN 2 Bantul?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran Quizizz terhadap peningkatan minat belajar biologi siswa kelas XI A di MAN 2 Bantul.
2. Mengetahui penerapan media pembelajaran Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar biologi siswa kelas XI A di MAN 2 Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian yang akan mendatang dan memberi sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Diharapkan pula, penelitian ini dapat memberikan motivasi khususnya bagi dunia pendidikan dengan menggunakan Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi Quizizz. Dengan meningkatnya minat belajar siswa, diharapkan pula adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan Quizizz.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan saran dalam upaya meningkatkan penggunaan media pembelajaran agar siswa memiliki minat dan hasil belajar yang tinggi.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan juga perasaan siswa dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan belajar yang telah dirumuskan sebelumnya.

2. Quizizz

Quizizz merupakan *web tool* yang digunakan dalam pembuatan dan pengerjaan kuis. Quizizz juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan penilaian yang menghibur.

3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu perasaan suka, tertarik, dan rasa senang siswa terhadap proses pembelajaran yang mereka lakukan. Slameto dalam Imelda Rahmi, dkk (2020) menyebutkan bahwa minat belajar memiliki 4 indikator, yakni perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Untuk mengukur minat belajar siswa, peneliti menggunakan kuesioner.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif C1-C5 berdasarkan taksonomi Bloom. Pengukuran hasil belajar ini menggunakan soal tes tertulis dengan bentuk soal berupa soal pilihan ganda.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Minat belajar biologi siswa kelas XI A MAN 2 Bantul mengalami peningkatan dengan adanya penerapan media pembelajaran Quizizz. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil angket minat belajar pada siklus I sebesar 67% termasuk dalam kategori baik, siklus II sebesar 68% termasuk dalam kategori baik, dan siklus III sebesar 73% termasuk dalam kategori baik.
2. Hasil belajar biologi siswa kelas XI A MAN 2 Bantul mengalami peningkatan dengan penerapan media pembelajaran Quizizz. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai post-test siswa pada siklus I sebesar 63,28 termasuk dalam kategori baik, siklus II sebesar 71,41 termasuk dalam kategori baik, dan siklus III sebesar 75,32 juga termasuk dalam kategori baik.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diajukan beberapa saran berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menyesuaikan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang

akan diajarkan. Selain itu, dalam penerapan media pembelajaran Quizizz peneliti membutuhkan waktu yang cukup banyak sehingga membutuhkan keterampilan dalam penguasaan dan pengelolaan kelas yang baik. Melalui saran tersebut diharapkan peneliti dapat mempersiapkan penelitian dengan lebih matang sebelum melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Peneliti juga diharapkan dapat memadukan media pembelajaran yang akan digunakan dengan metode pembelajaran yang tepat untuk hasil yang lebih maksimal. Apabila peneliti juga menggunakan metode penelitian tindakan kelas, untuk siklus terakhir setelah hasil sesuai dengan yang diharapkan dapat dicoba untuk menambah satu siklus lagi dengan variabel bebas yang sama dengan siklus I untuk memastikan kembali hasil penelitian, kelemahan, serta kelebihan penelitian yang dilakukan.

2. Bagi diharapkan guru biologi, diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran biologi. Diharapkan pula guru dapat menggabungkan media pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan dan memperbaiki fasilitas sekolah sehingga dapat memnunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. (2023). Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 2(1), 50.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alti, R. M., & Dkk. (2022). *Media Pembeajaran* (T. P. Wahyuni (ed.); Cetakan I). PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar: Kompilasi konsep*. CV Pusdikra MJ.
- Andriani, A. S. F., Palennari, M., & Hartono. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri di Kecamatan Manggala Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Biologi FMIPA UNM*. 248–254.
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 417–423.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
- Budiyarti, Y. (2011). *Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia* [Skripsi Sarjana, Universitas Islam Syarif Hidayatullah]. Repositori Universitas Islam Syarif Hidayatullah..
- Damayanti, A. (2014). *Pengaruh Minat Belajar, Kebiasaan Belajar, Disiplin Belajar, Lingkungan Belajar, dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Akuntansi SMK Yapemda 1 Sleman* [Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta]. Repositori Universitas Negeri Yogyakarta.
- Darmadi, H. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi Konsep Dasar, teori, Strategi, dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi* (M. S. Putra (ed.)). AnImage.
- Darmawan, E., Yusnaeni, Ismirawati, N., & Ristanto, R. H. (2021). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Pustaka Rumah Cinta.

- Dewi, L. U. (2020). *Pengaruh Quizizz sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur* [Skripsi Sarjana, Universitas Islam Syarif Hidayatullah]. Repositori Universitas Islam Syarif Hidayatullah.
- Efferi, A. (2020). *Manajemen Pendidikan: Menyingkap Tabir Pengelolaan Lembaga Pendidikan* (1st ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Erawati, N. K., & Widiana, I. M. (2023). Implementasi Implementasi Quizizz Untuk Menurunkan Kebosanan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 17–24
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Pers.
- Hasan, A. M., Nusantara, E., Latjompoh, M., & Nurrijal. (2017). *Strategi Belajar Mengajar Biologi* (1st ed., Issues 1–120). UNG press Gorontalo.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tahrim, T., & Harahap, T. K. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (1st ed.). Tahta Media Group.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., & Laila, S. N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teorri & Praktik)* (A. Juansa, Efitra, & Sepriano (eds.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Humairoh. (2020). *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa* [Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara]. Repositori Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Janiarta, I. W. (2022). *Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Biologi* (1st ed.). CV Bintang Semesta Media.
- Jayanti, U. N. A., & Mahidin. (2021). *Perencanaan Pembelajaran Biologi; Tinjauan Teori, Praktik, dan Paradigma Wahdatul 'Ulum* (2nd ed.). Perdana Publishing.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Antasari Press.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X. *BIOEDUKASI*.
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawant, F., Soemarsono, D. W. P., & Hanafi, S. (2023). *Pengantar Pendidikan*. CV Rey Media Grafika.

- Lubis, A., Putri, R. F., & Purba, A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Budaya dan Digital* (1st ed.). Jakad Media Publishing.
- Maesaroh, S. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis Blended Learning Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung* [Skripsi Sarjana, Universitas Islam Sultan Agung]. Repositori Universitas Islam Sultan Agung.
- Maharani, F., & Alpusari, M. (2023). Pengaru Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8.
- Maisarah, Mesra, R., Agustina, P., & Narayanti, P. S. (2023). *Media Pembelajaran* (A. C. Purnomo (ed.)). Sada Kurnia Pustaka.
- Manurung, O. (2020). Pengetahuan Biologi Dalam Alquran. *WARAQAT : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2(1), 20.
- Marlina, L., & Sholehun. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Untan*.
- Marti'in. (2019). *Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak* [Skripsi Sarjana, Universitas Tanjungpura]. Repositori Universitas Tanjungpura.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tabawi*, 5(2), 130–137.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 179.
- Mutmainnah, A. (2022). *Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negri 1 Bengkulu Utara* [Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno]. Repositori Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno.
- Nuraini, A. (2023). *Penggunaan Media Game Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri* [Sripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo]. Repositori Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (1st ed.). UMSIDA Press.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *JP Manper*, 1(1), 128–135.
- Nurhuda, H. (2022). Masalah-Masalah Pendidikan; Faktor-Faktor dan Solusi yang Ditawarkan. *DIRASAH*, 5(2), 127–137.

- Nurmawati, I., Dewi, R. F., Anjarwati, S., Aswita, D., Jeramat, E., Prasmala, E. R., & Sumiati, E. (2022). *Teori dan Aplikasi Biologi Umum* (Vol. 1, Issue 1). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayyidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Palennari, M., Lodang, H., Faisal, & Muis, A. (2016). BIOLOGI DASAR Bagian Pertama. In *Alauddin University Press*.
- Purbayatri, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Quizizz Pada Materi Sistem Dan Dinamika Demokrasi Pancasila Kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya. *PACIVIC (Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 3(1), 1–10.
- Putra, I. M. A. A. (2021). Korelasi Antara Minat Belajar dan Tipe Kepribadian terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri di Kota Negara. *Skripsi*.
- Rahmi, I., Nurmalina, & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206.
- Rajab, A. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SMP Negeri 1 Takalar*. 1.
- Ratnasarianti, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 kota Makassar [Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar]. Repositori Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Robb, A. I. A. abdea. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament)* [Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga]. Repositori Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173.
- Sari, F. K. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi* [Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara]. Repositori Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109.
- Siahaan, A., Akmalia, R., Ul, A., Ray, M., Sembiring, A. W., & Yunita, E. (2023).

- Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal on Education*, 05(03), 6933–6940.
- Silaen, S. (2022). *Biologi Umum* (A. Sijabat (ed.); 1st ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Soesilawati, P. (2020). Histologi Kedokteran Dasar. In *Airlangga University Press*.
- Sudarisman, S. (2015). Memahami Hakikat Dan Karakteristik Pembelajaran Biologi Dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 Serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(1), 29–35.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). Pedagogia.
- Sukmah, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2021). Pengaruh Media “Quizizz” Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Binomial*, 4(2), 154–166.
- Sumiwi, Y. A. A., Susilowati, R., Purnomosari, D., Paramita, D. K., Fachiroh, J., Septyaningtrias, D. E., & Wicaksono, S. A. (2023). *Histologi*. Gadjah Mada University Press.
- Susanti, T., Gusfarenie, D., & Husaini, M. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Oleh Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Tingkat Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Kota Jambi. *Biologi Dan Pembelajaran Biologi Inovatif: Menuju Persaingan Masyarakat Ekonomi Asean*, 124–129.
- Sutirman, M. P. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu.
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Putra, Z., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). *Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia*. 1(1), 18–22.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. In *Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan kebudayaan* (1st ed.). Puslitjakdikbud.
- Yolviansyah, F., Suryanti, S., Setiya Rini, E. F., Matondang, M. M., & Wahyuni, S. (2021). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Di Sma N 3 Muaro Jambi. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 16.
- Zebua, T. G. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia.