

Penerapan *Quizizz* Berbasis Mode Kertas untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas V SDN 22 Palu

(The Use of Paper-Based Quizizz to Foster Mathematics Learning Motivation in Grade V Students at SDN 22 Palu)

R. Rizal ¹⁾, O. Oktarafikayanti²⁾, S. Tahir³⁾*

Universitas Tadulako, Indonesia¹²³

*) e-mail: syaipultahir333@gmail.com

Abstract

This research is a classroom action research aimed at increasing the learning interest of Class VB students at SDN 22 Palu through the implementation of the *Quizizz* Application, a paper-based learning media using the problem-based learning (PBL) model. This research was conducted over two cycles. The data collection process was carried out through observation and questionnaires. Meanwhile, data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the use of the *Quizizz* Application, based on paper, increased student learning interest. In Cycle I, 26 out of 28 students achieved the success indicator with a percentage of 57.14% (sufficient), while in Cycle II this increased to 92.85% (Good).

Keywords: mathematics, *quizizz* paper mode, learning interest

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar sebagai fondasi penting dalam membentuk kecakapan akademik peserta didik, termasuk dalam mata pelajaran Matematika. Matematika bukan hanya alat berhitung, melainkan juga membentuk cara berpikir logis dan sistematis. Namun, pada kenyataannya, pelajaran ini kerap dianggap sebagai pelajaran yang sangat sulit, abstrak dan kurang menarik bagi peserta didik. Khususnya pada jenjang sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran di SD, tidak jarang ditemukan siswa yang merasa kurang termotivasi atau bahkan takut terhadap pelajaran matematika.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Slameto [1] menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tinggi dan keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Tanpa minat, peserta didik cenderung tidak akan terdorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi agar siswa tertarik dan merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbasis inovasi media pembelajaran yang telah muncul untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satu media tersebut adalah

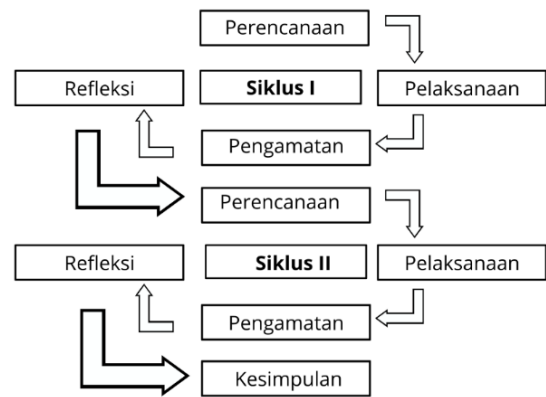
Quizizz. Aplikasi *Quizizz* yakni sebuah aplikasi kuis interaktif yang berbasis permainan (*game-based learning*). Teori gamifikasi oleh Deterding [2], menjelaskan bahwa penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Dalam konteks pembelajaran, aplikasi ini dapat menciptakan suasana kompetitif namun menyenangkan, sehingga membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Namun, tantangan muncul ketika setiap peserta didik yang ada di sekolah belum memiliki fasilitas yang memadai. Dalam kasus ini, guru perlu melakukan adaptasi agar pembelajaran tetap berjalan dengan optimal. Salah satu yang digunakan adalah *Quizizz* mode kertas, yaitu mengubah format kuis interaktif digital menjadi lembar cetakan atau permainan manual di dalam kelas. Meskipun berbentuk cetak, model ini tetap mempertahankan prinsip gamifikasi dengan menggunakan sistem poin, waktu dan kemandirian. Adaptasi ini juga selaras dengan Teori kecocokan media [3], yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan sumber daya yang tersedia. Dalam memilih media pembelajaran menurut hemat peneliti harus sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik.

Lebih lanjut Malone dan Lepper [4] menjelaskan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena menyajikan tantangan, rasa kontrol dan hiburan dalam proses belajar. Hal ini sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi ketegangan peserta didik ketika guru menggunakan metode konvensional seperti bertanya langsung, menunjuk yang cenderung membosankan dalam pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VB SDN 22 Palu Kecamatan Palu Timur, Kota Palu ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran Matematika. Peserta didik terlihat pasif, tidak antusias saat guru menjelaskan dan cenderung kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti merasa perlu melakukan inovasi pembelajaran melalui permainan *quizizz* berbasis mode kertas, untuk meningkatkan minat belajar pelajaran Matematika pada peserta didik Kelas VB.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan jenis penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Konsep PTK diperkenalkan pertama kali oleh Kurt Lewin pada tahun 1946 dengan melibatkan 4 tahapan utama; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi [5]. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas VB. Telah dilakukan PTK pada peserta didik.

Arikunto [6] mengidentifikasi tiga istilah utama untuk PTK yaitu 1) Penelitian yang berarti kegiatan mengamati sesuatu dengan menggunakan metode dan aturan tertentu untuk mendapatkan informasi; 2) Tindakan, yang berarti kegiatan atau aktivitas yang dilakukan dengan tujuan tertentu; 3) Kelas, yang tidak hanya merujuk pada ruang fisik, tetapi lebih spesifik pada kelompok peserta didik yang belajar bersama dalam waktu yang sama dan dengan metode yang sama.



Gambar 1. Siklus penelitian tindakan kelas

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VB di SDN 22 Palu. Jumlah peserta didik adalah 28 diantaranya 15 laki-laki dan 13 perempuan. Waktu penelitian ini dilaksanakan siklus pertama pada tanggal 21 April 2025, 28 April 2025, 5 Mei 2025. Adapun siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2025, 19 Mei 2025, dan 22 Mei 2025. Rancangan tindakan dalam PTK merupakan serangkaian langkah yang dirancang oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam praktik pembelajaran. Rancangan ini harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil analisis data awal. Selain itu, rancangan tindakan kelas perlu bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan atau direvisi dengan perkembangan penelitian. Dalam PTK terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti selama penelitian ini adalah observasi dan tes. Dalam teknik observasi, peneliti dibantu oleh wali kelas VB Ibu Oktarafikayati wali kelas VB sebagai observer untuk mengamati pemberian soal sumatif kepada peserta didik. Metode kedua adalah tes, di mana peneliti memberikan lembar angket kepada seluruh peserta didik untuk mengukur minat belajar peserta didik pada akhir siklus I dan II. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi modul ajar, lembar observasi guru dan peserta didik beserta rubrik penilaiannya.

Menurut Mulyasa [7] kriteria keberhasilan pembelajaran dilihat dari keterlaksanaannya proses pembelajaran yang dapat dikatakan berhasil jika terjadi perubahan perilaku positif

pada sebagian besar peserta didik, yaitu minimal sebanyak tujuh puluh lima persen (75%) dari total peserta didik yang mengikuti pembelajaran. Jika hasilnya kurang dari 75% maka perlu dilakukan perbaikan [8]. Sehingga dalam penelitian ini indikator keberhasilan ketercapaian tujuan pembelajaran ditentukan apabila minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas VB sebanyak 28 orang mencapai minimal 75% dari jumlah keseluruhan peserta didik Baik atau Sangat Baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Minat Belajar Siswa Kelas VB pada Siklus I

Setelah melakukan proses pembelajaran kelas VB dengan menerapkan aplikasi *Quizizz* mode kertas. Pada awalnya peserta didik belum terlalu mengerti cara menggunakan *barcode* pada saat menjawab soal evaluasi. Peserta pada awalnya menggunakan metode menjawab pertanyaan namun hasilnya kurang maksimal karena metodenya cenderung membosankan.

Tabel 1. Klasifikasi Angket Minat Belajar Siswa pada Siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81% -100%	Sangat Baik	9	32,14%
61% - 80%	Baik	7	25%
41% - 60%	Cukup Baik	10	35,71%
21% - 40%	Tidak Baik	2	7,14%
0% - 20%	Sangat Tidak Baik	0	
Tuntas		16	57,14%
Tidak Tuntas		12	42,86%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel 1, hasil analisis angket peserta didik yang disesuaikan dengan soal evaluasi yang telah dijawab pada proses pembelajaran. Setelah dilakukan siklus I terdapat sembilan peserta didik yang telah mencapai KKTP dengan sangat baik yaitu dengan persentase sebanyak 32,14%, peserta didik telah mampu memahami materi dengan baik sepanjang proses pembelajaran setelah dilakukan evaluasi hasilnya sangat memuaskan. Selanjutnya, sebanyak 42,85% peserta didik telah mampu memahami materi dengan baik dengan

menjawab soal evaluasi dengan mode kertas. Sementara itu sebanyak 17,85% peserta didik nilainya masih belum memahami soal evaluasi yang di tampilkan pada *power poin* dengan baik. Namun, pada saat proses pembelajaran peneliti melihat beberapa peserta didik yang tidak tuntas pada soal evaluasi ini berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sebanyak 7,14% peserta didik belum mampu menjawab soal evaluasi dengan benar.

Tabel 2. Persentase Peserta Didik yang Berhasil dan Belum Berhasil pada Siklus I

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Peserta didik yang telah mencapai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	21 orang	75%
Peserta didik yang tidak berhasil mencapai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	7 orang	25%
Jumlah	28 orang	100 %

Selama proses pembelajaran guru sangat memaksimalkan soal dengan semenarik mungkin agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rencanakan pada modul ajar. Ini menjadi bahan evaluasi guru agar memperbaiki strategi kembali proses pembelajaran dengan baik agar setiap peserta didik memahami materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru merasa bahwa proses pembelajaran masih perlu mendesain dengan baik selain peserta didik menjawab soal dengan bermain aplikasi game juga peserta didik mampu berpikir analisis tinggi terhadap materi yang diajarkan. Setelah dilakukan refleksi terhadap pembelajaran siklus I guru selanjutnya melakukan Siklus II sebanyak tiga pertemuan;. Berikut ini adalah persentase peserta didik siklus II diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. Klasifikasi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81% -100%	Sangat Baik	19	67,85%
61% - 80%	Baik	7	25%
41% - 60%	Cukup Baik	2	7,14%
21% - 40%	Tidak Baik	0	%
0% - 20%	Sangat Tidak Baik	0	
Tuntas		26	92,85%
Tidak Tuntas		2	7,15%
Jumlah		28	100%

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa sebanyak 19 peserta didik telah mencapai KKTP sesuai dengan tujuan pelajaran dengan baik. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang ketika menjawab soal dengan metode menjawab soal sambil bermain dibanding menggunakan metode konvensional. Sementara itu masih terdapat 7,14% peserta didik belum mencapai KTTTP dengan baik.

Analisis Data Minat Belajar Peserta Didik Siklus II pada Kelas VB

Peserta didik dibagikan angket kemudian agar hasil PTK dapat ditarik kesimpulan, berhasil tidaknya suatu ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Pada saat proses pembelajaran setelah dilakukan observasi setiap peserta didik berpartisipasi aktif pada saat proses pembelajaran. Persentase peserta didik berhasil dan belum ditunjukkan pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Peserta Didik yang Berhasil dan Belum Berhasil pada Siklus II

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Peserta didik yang telah mencapai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	26 orang	92, 85%
Peserta didik yang tidak berhasil mencapai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	2 orang	7,15%
Jumlah	28 orang	100 %

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebanyak 28 orang peserta didik pada Kelas VB telah dilakukan siklus II sebanyak 92, 85% peserta didik telah mencapai KKTP yang dirancang pada modul ajar matematika tentang materi mencari luas bangun datar. Berdasarkan hasil analisis angket pada siklus I dan siklus II peserta didik minat belajar peserta didik terjadi peningkatan dalam mencapai indikator keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan aplikasi *quizizz* berbasis mode kertas peserta didik terjadi peningkatan pada saat proses pembelajaran dan hasil asesmen formatif pada akhir pembelajaran telah mencapai 92, 85% peserta didik mengetahui pembelajaran yang telah dilakukan sebanyak

enam kali pertemuan. Sebelum melakukan pembelajaran peneliti membagikan asesmen diagnostik kognitif untuk pelajaran Matematika tentang materi menghitung luas bangun datar. Setelah dilakukan asesmen awal terdapat 85% peserta didik telah mengetahui perkalian satuan maupun puluhan. Dengan dibekali dengan pengetahuan prasyarat peserta didik mampu menguasai perkalian maka pengetahuan tersebut memudahkan untuk menghitung luas bangun datar.

Hal yang mengindikasikan bahwa pada siklus I sebanyak tujuh peserta didik yang belum tuntas sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada modul ajar. Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru pada siklus I. Ada beberapa kekurangan yang perlu diidentifikasi yaitu 1) guru merancang pembelajaran tidak menggunakan pendekatan yang sesuai dengan tingkat kemampuan awal peserta didik terhadap materi baru yang akan diajarkan pada hari itu. 2) Kurangnya umpan balik secara menyeluruh kepada peserta didik, masih banyak diantaranya peserta didik merasa diabaikan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Seperti ketika guru memberikan pertanyaan namun setiap peserta didik menjawab dengan antusias namun umpan balik guru tidak memberikan kepada setiap peserta didik yang telah percaya diri. Adapun umpan balik yang diberikan hanya sebagian peserta didik. 3) Kurangnya instruksi yang jelas ketika melakukan aktivitas dalam pembelajaran seperti nonton video tentang bangun datar, masih banyak diantaranya peserta didik yang belum siap, namun guru tetap melanjutkan pemutaran video pada *power poin*. Sama seperti ketika guru melakukan LKPD, instruksi yang diberikan masih banyak belum dipahami peserta didik karena penjelasan menggunakan bahasa yang bertele-tele dan sukar untuk dimengerti bagi peserta didik kelas VB.

Penerapan metode menjawab soal evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* mode kertas menunjukkan responsif, partisipasi aktif peserta didik. Penerapan metode menjawab soal evaluasi merupakan salah satu pendekatan inovatif yang menggabungkan elemen permainan ke dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam proses penilaian. Kelebihan utama dari aplikasi ini karena peserta didik tidak

menggunakan *handphone* pada saat menjawab soal, hal ini dapat meminimalisir peserta didik mencari jawaban di internet. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Wardana dan Sagoro [9], dengan media *kahoot* sebagai aplikasinya. Hasil yang diperoleh adalah peningkatan aktivitas belajar sebesar 14,31%, motivasi belajar sebesar 9,22%, dan hasil belajar sebesar 27,13%. Pendekatan dengan bentuk lain juga dilakukan oleh Fuadiana, *et al* [10], dengan metode *wordwall*. Pendekatan ini berupa aktivitas siswa yang menghimpun semua informasi yang terdapat di dinding kelas (yang telah didesain oleh guru). Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Minat siswa merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar. Hal ini telah dibuktikan oleh Nurhasanah *et al* [11], dimana hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap kebiasaan belajar, yang berarti semakin tinggi minat siswa, semakin baik pula kebiasaan belajarnya. Apabila kondisi ini didukung dengan situasi yang membuat siswa merasa nyaman, misalnya dengan memberikan tampilan visual menarik, ataupun dengan modifikasi situasi belajar yang diselingi permainan, seperti pernyataan Kurniawan [12], maka proses belajar dapat berpeluang memperoleh hasil yang diharapkan. Selaras dengan konsep gamifikasi yang dikemukakan oleh Deterting *et al* [2] yang mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan [13]. Dalam konteks pembelajaran, penerapan elemen permainan bagi peserta didik yang berada pada fase operasional konkret. Tahap operasional konkret merupakan tahap ketiga dalam teori yang terjadi pada usia 7 sampai 11 [14]. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir logis, menggunakan alat peraga, eksperimen nyata. Peserta didik ketika menjawab soal secara abstrak akan kesulitan dalam mengolah informasi dari pengetahuan yang telah diterima. Maka peserta didik perlu melakukan eksperimen langsung pada proses pembelajaran.

Berdasarkan persentase hasil angket yang diperoleh peserta didik pada akhir pembelajaran pada siklus I dan siklus II, setelah dilakukan analisis berbagai sumber termasuk angket, terdapat peningkatan kemampuan menghitung luas bangun datar peserta didik. sebanyak 67,85 % peserta didik berada pada kategori sangat baik, 25% diantaranya peserta didik memiliki kategori baik. Keberhasilan tindakan dari siklus I dan siklus II karena guru telah merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Empat langkah utama yang telah dilakukan guru setelah merefleksikan pembelajaran pada siklus I diantaranya; Pertama, guru memperhatikan kemampuan awal peserta didik sebelum merancang dan menyampaikan materi baru. Guru telah membagi kelompok belajar peserta didik menjadi 3 Tipe yaitu tipe mahir, tipe reguler umum, dan tipe kesulitan belajar. Setelah mengetahui tingkat kemampuan peserta didik maka guru telah memberikan pembelajaran yang sesuai, lebih terarah dan tidak ada peserta didik yang merasa bingung dan tertinggal karena belum tahu dibanding teman lainnya yang telah paham. Kedua, meningkatkan keterlibatan dan rasa dihargai peserta didik, guru memberikan umpan balik yang merata kepada peserta didik saat menunjukkan antusiasme atau keberanian menjawab pertanyaan. Peneliti telah memberikan umpan balik berupa apresiasi verbal sederhana, dukungan, harapan, pujian dan motivasi. Ketiga, guru telah memberikan instruksi pembelajaran yang jelas dan terstruktur. Guru tidak akan memulai suatu aktivitas tertentu dalam pembelajaran seperti menonton video dan pengerjaan LKPD. Guru memastikan peserta didik sudah siap sebelum pembelajaran dimulai.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan *quizizz* berbasis mode kertas dapat meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik kelas VB di SDN 22 Palu, Kecamatan Palu Timur, Kota Palu. Hal ini terbukti menunjukkan bahwa dengan meningkatnya minat belajar peserta didik, di mana siklus berdasarkan hasil analisis angket

yaitu 75% (Cukup) dan pada siklus II meningkat menjadi 92, 85% (Sangat Baik), melebihi indikator yang telah ditetapkan yaitu 75%

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti sangat mengucapkan terima kasih kepada Ibu Oktarafikayanti, S.Pd dan Siti Rahma, S.Pd selaku Guru Pamong yang telah kebersamai selama satu tahun dalam proses penyelesaian studi PPG Calon Guru tahun 2024 termasuk pada laporan PTK ini, terima kasih yang tak terhingga juga kepada guru dan staf di SDN 22 Palu yang telah memfasilitasi peneliti dalam melaksanakan PPL. Semoga penelitian ini dapat berguna bagi pembaca.

REFERENSI

- [1] Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [2] S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, and L. Nacke, "From game design elements to gamefulness," in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, New York, NY, USA: ACM, Sep. 2011, pp. 9–15. doi: 10.1145/2181037.2181040.
- [3] R. Heinich, M. Molenda, J. D. Russell, and S. E. Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1996.
- [4] T. W. Malone and M. R. Lepper, *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*. In *Aptitude, Learning, and Instruction, Vol. 3: Cognitive and Affective Process Analyses*, vol. 3. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1987.
- [5] W. Wikanta and H. Susilo, "Higher Order Thinking Skills Achievement for Biology Education Students in Case-Based Biochemistry Learning," *International Journal of Instruction*, vol. 15, no. 4, pp. 835–854, Oct. 2022, doi: 10.29333/iji.2022.15445a.
- [6] S. Arikunto, *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- [7] E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- [8] B. Amiruddin, J. Arna, and S. Subhan, "STEM Education in Integrative Thematic Learning to Improve Students' Creative Thinking Abilities in Elementary School," in *STEMEIF (Science, Technology, Engineering and Mathematics Learning International Forum)*, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Aug. 2019.
- [9] S. Wardana and E. M. Sagoro, "Implementasi Gamifikasi berbantu Media Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, vol. 17, no. 2, pp. 46–57, Dec. 2019, doi: 10.21831/JPAI.V17I2.28693.
- [10] S. S. Fuadina, A. Mulyadiprana, and A. Merliana, "Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning Tipe Wordwall dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasi Eksperimen di SD Kelas IV," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, 2024.
- [11] S. Nurhasanah and A. Sobandi, "Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, vol. 1, no. 1, pp. 128–135, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- [12] M. Ragil Kurniawan, "Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, vol. 3, no. 1, p. 491, May 2017, doi: 10.22219/jinop.v3i1.4319.
- [13] Y. D. Kristanto, "How More can Be Less: Facing Kurikulum Merdeka and its Paradox of Choice," *SEAMEO Regional Centre for QITEP in Mathematics*, vol. 3, no. 1, Accessed: Oct. 03, 2025. [Online]. Available: <https://www.qitepinmath.org/en/publications/bulletin/seameo-regional-vol-3-no-1/how-more-can-be-less-facing-kurikulum-merdeka-and-its-paradox-of-choice/>
- [14] J. Piaget, *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press., 1970.