



Article History:

Submitted:

19-06-2020

Accepted:

30-06-2020

Published:

31-07-2020

PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN SOFTWARE VALUASI PEMBELAJARAN QUIZZZ PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI

Dr. Masruchan, M.Pd.
STKIP PGRI Jombang
masruchan@stkipjb.ac.id

URL: <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/1536>

DOI : <https://doi.org/10.32682/jpekbm.v4i1.1536>

Abstract

This research is a descriptive qualitative research to find out the increase in concentration of student learning through the use of the Quizizz learning evaluation Software in Economics Learning Media courses. The population in this study were all students of Chemistry Education in Economic Education STKIP PGRI Jombang 2019/2020. The questionnaire used as an instrument in the study was validated by two validators who were experts in the field of learning evaluation. The results of data analysis obtained from the pre-test and post-test showed an increase in the concentration of student learning through the use of the evaluation of Quizizz learning in the Economic Learning Media course by 0.45, with an interpretation of moderate improvement. Of the five indicators of learning concentration, the accuracy indicator experienced the highest increase of 0.53 and the understanding indicator experienced the lowest increase of 0.36. Based on in-depth interviews with students used as a sampling, accuracy increases due to time constraints and students' fear of responses that students input on quizizz. Evaluation of learning by using Quizizz Software helps improve the concentration of students' learning. The use of Quizizz can be done by other lecturers, teachers and students who will carry out Real Teaching to support the industrial revolution 4.0.

Keyword: *Learning Media, industry 4.0, and Quizizz*



Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan *Software* evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Media Pembelajaran Ekonomi. Populasi dalam Penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Kimia Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang 2019/2020. Angket yang digunakan sebagai instrument dalam penelitian di validasi oleh dua orang validator yang ahli dibidang evaluasi pembelajaran. Hasil analisis data yang diperoleh dari pre-test dan post-test menunjukkan terjadi peningkatan pada konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Media Pembelajaran Ekonomi sebesar 0,45, dengan interpretasi peningkatan sedang. Dari lima indikator konsentrasi belajar, indikator ketelitian mengalami peningkatan tertinggi yaitu sebesar 0,53 dan indikator pemahaman mengalami peningkatan paling rendah yaitu 0,36. Berdasarkan wawancara mendalam terhadap mahasiswa yang digunakan sebagai sampling, ketelitian meningkat akibat adanya batasan waktu dan ketakutan mahasiswa terhadap respon jawaban yang diinput mahasiswa pada quizizz. Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Software Quizizz* membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Penggunaan Quizizz dapat dilakukan oleh dosen pengampu matakuliah lain, guru dan mahasiswa yang akan melaksanakan Real Teaching untuk mendukung revolusi industri 4.0.

Kata kunci: Media Pembelajaran, industri 4.0, dan *Quizizz*

Pendahuluan

Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah tantangan dalam seluruh bidang ilmu, secara khusus dalam bidang pendidikan. Menurut Hamida (2013), Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mendorong setiap individu untuk selalu kreatif dan aktif dalam potensi diri. Untuk mengembangkan seluruh potensi diri mahasiswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik maka harus melalui proses belajar dalam dunia pendidikan(Purba, 2017)

Dalam proses pembelajaran kimia, pemanfaatan IPTEK sangat relevan sehubungan dengan materi kimia yaang kebanyakan abstrak di mana kimia yaitu sebagai produk (pengetahuan kimia yang berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori) dan kimia sebagai proses (kerja ilmiah). Selain dalam proses

pembelajaran, proses evaluasi pembelajaran juga menjadi fokus pendidik dalam pelaksanaan pengajaran dengan menerapkan kurikulum Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Sesuai dengan tuntutan kurikulum KKNI dan revolusi industri 4.0, pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif agar konsentrasi belajar mahasiswa dalam upaya mencapai standar mutu pendidikan. Standar Nasional Pendidikan Tinggi adalah satuan standar yang meliputi Standar Nasional Pendidikan, ditambah dengan Standar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (Permenristekdikti No.44)

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah e-learning. Pembelajaran berbasis e-learning dan jaringan pembelajaran elektronik atau e-learning telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller dan Wilson, 2001) yang secara global konsep pembelajaran berbasis komputer dan jaringan sering kali diartikan sebagai e-learning. E-learning melayani proses belajar mengajar dan evaluasi pembelajaran dengan berbasiskan komputer, bahkan pada revolusi industri 4.0 ini lebih banyak memanfaatkan android.

Salah satu media evaluasi pembelajaran berbasis e-learning adalah dengan menggunakan Software Quizizz. Media evaluasi pembelajaran juga memberikan data dan statistik tentang kinerja mahasiswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel. Dosen dapat melacak jumlah jawaban mahasiswa. Pemanfaatan quizizz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi mahasiswa. Dalam meningkatkan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Ekonomi

Penelitian Darmaningrat dengan judul Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning pada Pembelajaran Pengayaan Di Sekolah Menengah Kota Surabaya, disimpulkan bahwa kemampuan untuk membuat rencana pembelajaran yang baik dan implementatif, mempraktikkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, memperoleh sumber belajar yang lengkap dan memanfaatkan multimedia, serta mendokumentasikan aktivitas belajar dan sumber belajar yang digunakan dengan baik. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, siswa memiliki kemudahan dalam mengakses sumber belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, orang tua juga dapat aktif berpartisipasi dalam memantau materi yang disampaikan oleh para guru di sekolah. (Darmaningrat, 2018). Untuk mengetahui peningkatan konsentrasi mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah Media Pembelajaran Ekonomi, dilakukan uji coba media evaluasi pembelajaran quizizz pada pembelajaran.

Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja dan di mana saja dan waktu tidak ditentukan sebelumnya. Sekalipun demikian, belajar dilakukan manusia senantiasa pasti mempunyai tujuan dan maksud tertentu. Ketika ada interaksi antara individu dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial hal tersebut adalah belajar. Lingkungan fisik adalah buku, alat peraga, dan alam sekitar. Saat orang belajar, responnya menjadi kuat, apabila ia tidak belajar responnya menurun. Dalam belajar ditemukan kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar, respon pembelajaran, konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut (Hamalik, 2004).

Pembelajaran adalah usaha membentuk tingkah laku yang diinginkan. Pembelajaran sebagai cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari (Darsono, 2004). Pembelajaran juga memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan kemampuannya (Sugandi, 2004). Pembelajaran merupakan setiap

upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana, 2004). Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar dan suatu kegiatan untuk membelajarkan. Disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan proses belajar mengajar.

Pembelajaran di sini lebih menekankan pada bagaimana upaya pendidik untuk mendorong atau memfasilitasi peserta didik dalam belajar terutama untuk memotivasi peserta didik dalam belajar (Warsita, 2008). Dalam pembelajaran (instructional), sumber informasi adalah dosen, guru, instruktur, peserta didik, bahan bacaan dan sebagainya. Menurut Schramm (1977), media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Briggs (1977) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi / materi pembelajaran. Sedangkan menurut Arief S. Sadiman (1986) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal. Namun demikian, secara khusus manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1985), yaitu :

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa.

Pembelajaran Media Pembelajaran Ekonomi dapat terlaksana dengan baik dengan adanya interaksi pembelajaran yang menarik antara pendidik dan peserta didik. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya, konsentrasi belajar. Indikator atau alat mengukur konsentrasi dalam belajar yang dikemukakan oleh Super dan Crities yang dikutip oleh Kuntoro (dalam Rachman, 2010) antara lain sebagai berikut:

- a. Memperhatikan setiap materi pelajaran yang disampaikan pendidik
- b. Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan
- c. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan pendidik
- d. Menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan pendidik
- e. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan

interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti itu aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasipeserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan november semester genap tahun ajaran 2018/2019. Pada uji coba media evaluasi pembelajaran quizizz, populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Kristen Indonesia (UKI). Sampling dipilih dengan metode purposive sampling, yaitu mahasiswa angkatan 2017 yang sedang mengikuti perkuliahan Media Pembelajaran Ekonomi.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan Rancangan penelitian yang digunakan adalah: one group pre-nontest post-nontest design. Rancangan tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini Tabel Rancangan Penelitian

Pre-nontest	Perlakuan	Post-nontest
Q ₁	X	Q ₂

Keterangan:

- Q₁ : Pre-nontest
- Q₂ : Post-nontest
- X : Perlakuan

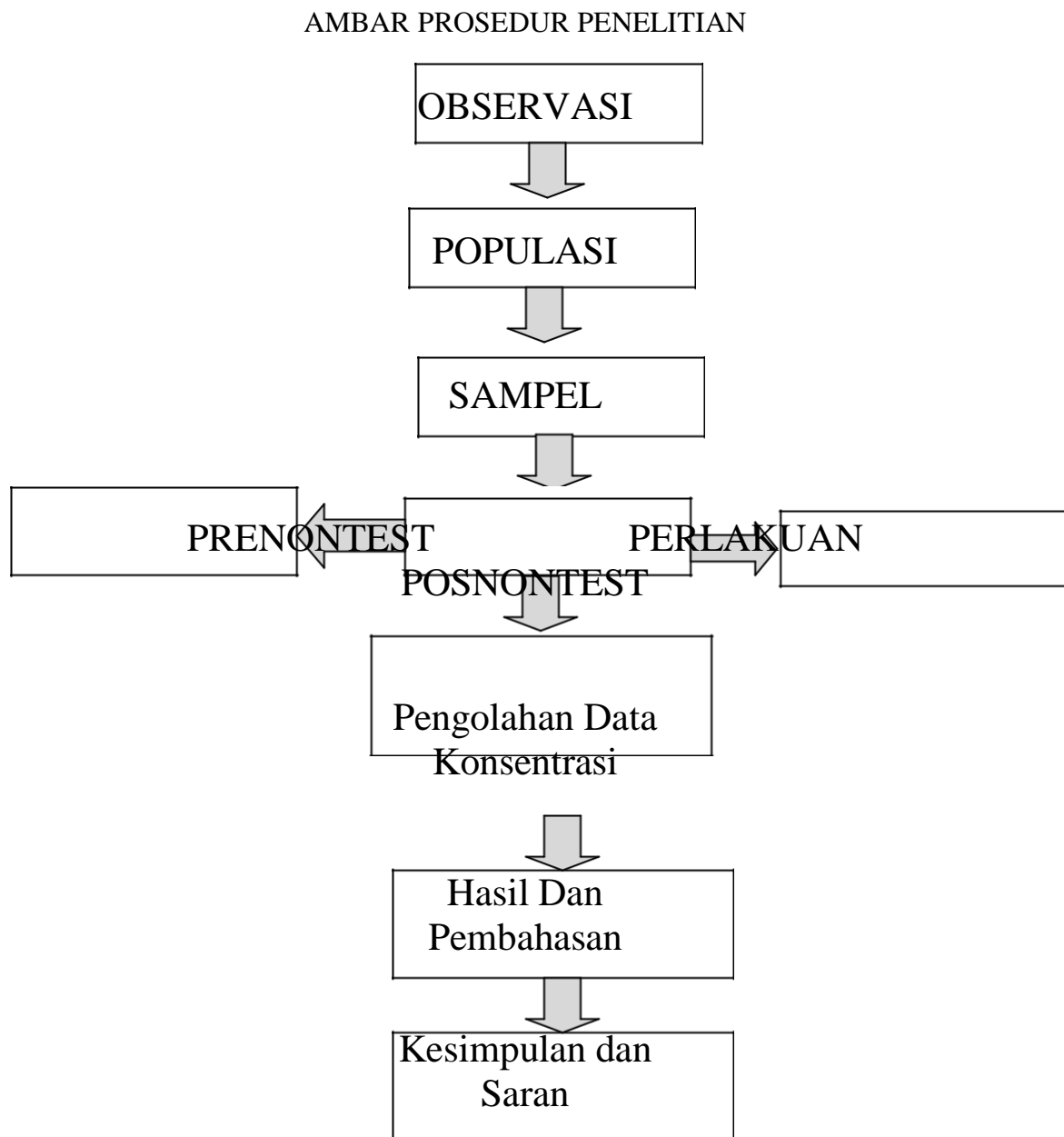
Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan terikat, yakni meliputi media evaluasi pembelajaran quizizz (X) dan konsentrasi belajar mahasiswa (Y). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang dibuat sendiri oleh peneliti

dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan skala Likert. Sugiyono (2014) menyatakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial. Nana Sudjana (2004) menyatakan bahwa “variabel adalah ciri atau karakteristik dari individu, objek, peristiwa yang nilainya bisa berubah-ubah”. Penelitian ini melibatkan variabel konsentrasi belajar yang diberi perlakuan pada objek penelitian kemudian diperlihatkan adakah perubahan setelah perlakuan atau tidak. Adapun operasional variabel adalah:

Tabel Kisi-Kisi Kuesioner Konsentrasi Belajar			
No	Indikator	Nomor butir pernyataan	Jumlah
1	Perhatian	6, 7, 10, 11, 12,18	6
2	Pemahaman	1, 2, 3, 20, 25, 28	6
3	Keaktifan	4, 8, 16, 17, 22, 27	6
4	Ketelitian	9, 15, 19, 21, 23, 30	6
5	Ketenangan	5, 13, 14, 24, 26, 29	6

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuisisioner/angket. Kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup, yakni kuisisioner yang telah disediakan pilihan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban sesuai hanya dengan memberi tanda cek pada kolom-kolom jawaban yang telah disediakan (check list).

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dengan cara memberikan angket kepada validator (pakar, dosen), kemudian angket diberikan ke mahasiswa sebagai subjek uji coba. Adapun yang disajikan dalam deskripsi data ini adalah berupa distribusi frekuensi yang disajikan per indikator beserta presentase frekuensi dan perolehan skor. Adapun prosedur penelitian ini adalah:



Gambar 1 : Prosedur Penelitian Evaluasi Pembelajaran dengan Quizizz

Hasil dan Pembahasan

Validasi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket konsentrasi belajar. Analisis instrumen yang digunakan dalam metode tes adalah uji validitas yang di ujikan ke validator ahli (dosen). Jumlah butir

pernyataan 30 butir dan diperoleh 30 butir pernyataan dinyatakan valid sesuai dengan perbaikan.

Pre-nontest yang diberikan kepada mahasiswa dalam bentuk 30 pernyataan dengan kriteria sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pre-nontest yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengetahui kondisi awal mahasiswa sebelum melakukan perlakuan. Post-nontest yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajarmahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran Evaluasi pembelajaran quizizz.

Tabel Statistik Deskriptif

Deskripsi	Pre-nontest	Post-nontest
N	9	9
Mean	60	84

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, diketahui bahwa rata-rata (mean) dari tanggapan mahasiswa terhadap kuesioner pre-nontest yaitu 60 dan skor tersebut cukup. Rata-rata tanggapan mahasiswa pada kuesioner post-nontest adalah 84 dan skor tersebut tergolong baik. Melalui deskripsi data di atas maka dapat dinyatakan bahwa hasil untuk post-nontest cenderung lebih tinggi dari hasil pre-nontest.

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan secara kualitatif diperoleh sebaran yang hampir merata pada seluruh indikator konsentrasi belajar siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran quizizz. Data yang selanjutnya akan dianalisis ditabulasi dalam bentuk histogram. Berikut ini histogram skor pre-nontes dan post-nontest angket konsentrasi belajar mahasiswa:



Player Names	Score	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12
1. @2020 Abdu Khadim	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. @2022 Dimas Hekhera	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. @2025 Wili Induh	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. @2020 wargan	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. @2020_Erva Purwati R.	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. @2020 Shabo	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7. @2020_m.BIGANJA L.	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8. @2020-riban	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9. @2020 - wakarudin R.	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10. @2020 Rizal	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11. @2020-@2020-@2020	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12. @2020-Ahsad	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13. @2020-@2020	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14. @2020-@2020	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15. @2020-@2020-@2020	1000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Gambar 2 : Hasil Evaluasi Quizizz dalam Pembelajaran

Hasil wawancara mendalam terhadap mahasiswa terkait masing-masing indikator, mahasiswa mengungkapkan: 1) Perhatian, dengan menggunakan gadget mahasiswa mengakui lebih memperhatikan seluruh langkah dalam mengikuti evaluasi pembelajaran Media Pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan quizizz. 2) Pemahaman, evaluasi yang dilakukan diluar lingkungan kampus mewajibkan mahasiswa memahami soal sendiri, tanpa bantuan mahasiswa lain. 3) Keaktifan, mahasiswa mengungkapkan dengan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan quizizz mahasiswa lebih aktif untuk membuka kembali seluruh catatan dan buku yang mahasiswa miliki. 4) Ketelitian, Penggunaan aplikasi quizizz menuntut ketelitian karena dibatasi oleh waktu. 5) Ketenangan, pada indikator terakhir ini mahasiswa tidak mau buru-buru mengerjakan karena mahasiswa mengaku takut saat mahasiswa menjawab kemudian respon hasil yang diterima oleh mahasiswa.

Secara keseluruhan, hasil uji gain konsentrasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah Media Pembelajaran Ekonomi sebesar 0,45 dengan interpretasi sedang.

Simpulan

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah Media

Pembelajaran Ekonomi meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang. Peningkatan konsentrasi belajar Media Pembelajaran Ekonomi bagi mahasiswa sebesar 0,45 dengan kategori sedang.

Saran bagi dosen yang akan menggunakan media Evaluasi pembelajaran quizizz harus mampu membuat evaluasi pembelajaran quizizz tersebut dan mengetahui terlebih dahulu cara menggunakannya. Bagi peneliti selanjutnya, evaluasi pembelajaran quizizz dapat menggunakan materi yang berbeda dan untuk memperoleh hasil maksimal, sebaiknya peneliti pada saat pemberian pre nontest memastikan mahasiswa untuk memberikan jawaban sejujurnya tanpa ada intervensi dari pihak manapun. Bagi mahasiswa, menggunakan media evaluasi pembelajaran quizizz dalam proses pembelajaran saat praktek kerja mengajar (Real Teaching) dan setelah menjadi guru. Bagi STKIP PGRI Jombang, agar memfasilitasi mahasiswa dengan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan revolusi industri 4.0

Referensi

- Darmaningrat, E. W. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning pada Pembelajaran Pengayaan Di Sekolah Menengah Kota Surabaya. Surabaya: Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia.
- Hamalik, Oemar. (2004). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamida, Naba, dkk. (2011). Studi Komparasi Penggunaan Laboratorium Virtual dan Laboratorium Riil Dalam Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Kreativitas Mahasiswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI Semester Genap SMA Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2011/2012. Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret. ISSN: 2337-9995. Vol.2 No.2 Tahun 2013. (Diakses 10 Juli 2014)
- Hasanah, N. (2014). Konsentrasi Belajar Pada Kegiatan Origami Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok B Di Tk Aba Gedongkiwo Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Menteri riset, teknologi, dan pendidikan tinggi republik indonesia. (2015, desember 28).tentang standar nasional pendidikan tinggi. Peraturanmenteri riset, teknologi, danpendidikan tinggi republik indonesia nomor 44. Jakarta, dki, indonesia: kemenristekdikti

Nana Sudjana.(2004). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Purba, L. S. L. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stray (TS-TS) terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Mahasiswa pada Pokok Bahasan Koloid. *EduMatSains*, 1(2), 137-152.

Rachman.(2010). Teori Konsentrasi Belajar. Diakses dari http://repository.upi/s_tb_055186_bab_ii.pdf/.Pada tanggal 6 Maret 2019 pukul 12.32 WIB.

Sugandi, Ahmad. (2004). Teori Pembelajaran. Semarang: UPT MKK UNNES

Suo Yan mei, S. Y. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *Journal of Social Sciences Education and Research*, 208-212.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Warsita, Bambang. (2008). Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya, Jakarta : Rineka.

Wilson, J.P. (2001). Drug Information. Edition 209-231. New York: McGraw-Hill.