

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IVSD Negeri 064986 Medan Amplas

Siti Aisyah¹, Hizmi Wardani², Nurhafni Siregar³, Masdewani Siregar⁴, Welrino Sitinjak⁵

^{1,2,3,4,5} PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
e-mail: sitiaisyah88999@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 064986 Medan Amplas. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research dalam Bahasa Inggris adalah sebuah penelitian tindakan yang secara spesifik meneliti tindakan-tindakan yang bisa digunakan untuk kemajuan dan keefektifan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* di kelas IV SD Negeri 064986 Medan Amplas. Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan kriteria ketuntasan keberhasilan yang ditentukan sudah tercapai yaitu $\geq 75\%$ siswa yang mendapatkan nilai sama atau melebihi KKM, KKM yang diberlakukan untuk mata pelajaran IPAS yaitu 75. Pada kegiatan siklus 1, hanya 6 orang yang tuntas pada pembelajaran dan hasil yang diperoleh hanya 37% dengan rata-rata 71,56. Sementara terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus 2 dengan presentase 87.5% dan rata-rata 78.62, yang mana hasil tersebut sudah dikategorikan baik.

Kata kunci: *Meningkatkan Hasil Belajar, Problem Based Learning, Media Quizizz*

Abstract

This research aims to improve student learning outcomes with the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Quizzizz in the science and science subject class V at SD Negeri 064986 Medan Amplas. The type of research carried out in this research is Classroom Action Research (PTK). Classroom Action Research (PTK) or Classroom Action Research in English is action research that specifically examines actions that can be used for the progress and effectiveness of learning in the classroom. Based on the results of research and discussion, the use of the Problem Based Learning learning model assisted by Quizzizz in class IV of SD Negeri 064986 Medan Amplas. An increase in student learning outcomes is marked by the specified success completion criteria having been achieved, namely $\geq 75\%$ of students who get a score equal to or exceeding the KKM, the KKM applied to science and science subjects is 75. In cycle 1 activities, only 6 people completed the learning and results. obtained only 37% with an average of 71.56. Meanwhile, there was an increase in learning outcomes in cycle 2 with a percentage of 87.5% and an average of 78.62, which results were categorized as good.

Keywords: *Improving Learning Outcomes, Problem Based Learning, Media Quizizz*

PENDAHULUAN

Pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yang berarti memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) tentang moral dan kecerdasan pikiran. Tujuan pendidikan itu sendiri adalah untuk membantu siswa menjadi lebih baik dengan mengembangkan minat dan bakat mereka. Pendidikan juga didefinisikan sebagai pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hidup dan dapat dilakukan di mana saja. Belajar adalah perkembangan mental dan psikis yang terjadi dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam

pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan secara sadar untuk mencapai tujuan perubahan tertentu dianggap belajar. Belajar juga tidak akan berjalan dengan baik kecuali dengan adanya pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan di sekitar peserta didik untuk menumbuhkan dan mendorong mereka untuk belajar. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai proses memberikan bantuan atau bimbingan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pendidik yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut yang akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Pendidikan yang terdiri dari berbagai jenjang dan jenjang yang paling utama adalah sekolah dasar (SD). Sekolah dasar adalah tingkat pendidikan formal pertama di Indonesia, yang mana mulai dari kelas 1 sampai kelas 6, yang bertujuan untuk memberikan dasar-dasar pendidikan kepada anak-anak dalam berbagai mata pelajaran seperti matematika, ilmu pengetahuan alam dan sosial serta bahasa, dan lainnya.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) salah satu hal esensial pada kurikulum merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia ialah adanya penggabungan antar dua mata pelajaran. Purnawanto (2022) menjelaskan bahwa penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Mereka juga masih ada dalam tahap berpikir sederhana dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga penggabungan antara dua mata pelajaran ini dapat memicu peserta didik untuk mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Mata pelajaran IPAS berfungsi untuk membekali peserta didik agar mampu menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata pada abad 21 yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial di sekitarnya secara ilmiah dengan menerapkan konsep sains. Model pembelajaran yang berinovasi juga dapat meningkatkan hasil belajar yang memuaskan serta dapat membangkitkan semangat ketika belajar.

Model pembelajaran adalah suatu kerangka kegiatan yang dapat memberikan gambaran secara sistematis dalam melaksanakan pembelajaran dan membantu siswa serta pendidik untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran yang bisa meningkatkan semangat belajar yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis *problem based learning* (PBL). *Problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang didalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik. Widiasworo (2018;149) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memicu peserta didik untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut. Pembelajaran di sekolah dasar yang masih bersifat abstrak sebisa mungkin dapat disampaikan dengan pembelajaran yang bersifat konkret agar lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran di kelas. Dengan media yang tepat dapat membuat peserta didik belajar secara aktif dan bermakna. Zaman saat ini juga teknologi semakin dimanfaatkan secara pesat dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya bertambah pengguna internet dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Pengguna internet juga dapat digunakan sebagai pembelajaran, seperti mengirimkan tugas, melihat nilai, serta melakukan diskusi sehingga siswa dapat melakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus bertatap muka dengan guru. Namun, faktanya adalah bahwa guru seringkali tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, selain itu juga guru sering tidak memperhatikan model pembelajaran apa yang ia gunakan pada saat mengajar sehingga dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak bisa menerima pelajaran. Siswa biasanya hanya mendengarkan penjelasan guru dan kemudian mengerjakan soal-soal di papan tulis. Pembelajaran yang demikian tidak bermakna dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Saat praktek pengalaman lapangan di kelas VA SD Negeri 064986 Medan Amplas, berdasarkan hasil observasi terlihat masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Siswa juga kurang antusias dalam merespon pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai materi yang disampaikan. Metode dan model pengajaran yang umum digunakan

hanya ceramah dan pengerjaan soal-soal yang tampak tidak cukup menarik bagi siswa dan berpotensi menimbulkan rasa jenuh dalam belajar. Beberapa siswa masih sering terlihat berbicara dan mengganggu temannya pada saat guru menjelaskan di depan kelas. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat proses pembelajaran juga menjadi kurang menarik dan menjadi kurang kondusif. Hal ini yang menyebabkan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai dan hasil belajar siswa sebagian besar juga masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Dengan pemilihan media pembelajaran serta model pembelajaran yang menarik, diharapkan akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

Usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi ini, muncul opsi menarik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) atau biasa disebut dengan pembelajaran berbasis masalah. Model ini tidak hanya memberikan informasi sebagai pengetahuan terpisah, tetapi mengintegrasikannya ke dalam tugas nyata yang mencerminkan dunia praktis. Penggunaan media pembelajaran juga menjadi pemicu terhadap hasil belajar siswa, maka dari itu media *quizizz* ialah media pembelajaran berbasis permainan dengan aktivitas multi permainan serta membuat soal interaktif yang menyenangkan. Selanjutnya, menurut Khusniyah & Hakim dalam (Siti Rahmatul Fitriyah, 2021) *quizizz* ialah aplikasi multiplayer yang bisa diakses dengan website atau aplikasi oleh guru ataupun siswa. *Quizizz* dapat memungkinkan siswa untuk bersaing hingga dapat membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran serta memotivasi dalam mengerjakan kuis yang tinggi (Susanti, 2020). (Asna Tiana, 2021) menjelaskan kelebihan media *quizizz* ialah memudahkan siswa dalam mendalami pokok materi pembelajaran, pemilihan media sangat menarik untuk peserta didik karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain sambil belajar dengan menggunakan fasilitas yang tersedia dalam *quizizz*. Pemilihan media yang tepat dapat berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 064986 Medan Amplas".

METODE

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Lindsawari (2020), hasil belajar merupakan perubahan dalam keterampilan, kecakapan, sikap, pengertian, pengetahuan, serta apresiasi yang dikenal sebagai istilah kognitif, afektif, serta psikomotor. Sejalan dengan itu, W. Winkel (Zakky, 2018) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dalam pencapaian atau kemajuan yang dapat diamati atau diukur dari proses belajar seseorang, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman tentang suatu subjek. Untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan keinginan, guru harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan ataupun memilih sebuah metode, model, ataupun media pembelajaran yang dapat membangkitkan rasa semangat siswa dalam belajar.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk membantu perangkat-perangkat pembelajaran termasuk buku, film, komputer, dll., Joyce (dalam Trianto, 2018:5). *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik, yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan nyata. Menurut Dewey, model pembelajaran berbasis masalah ini adalah interaksi antara stimulus respon, hubungan antar dua arah belajar dan lingkungan.

Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk latihan interaktif atau evaluasi akhir pembelajaran (Solikah, 2020). Menurut Degirmenci (2021), dijelaskan bahwa *quizizz* adalah kuis online dimana siswa bersaing untuk mendapatkan nilai tertinggi, guru dapat menggunakan soal-soal yang ada di perpustakaan *quizizz*. penggunaan *quizizz* mengkolaborasi materi dan

teknologi dalam bentuk evaluasi dan kuis, sehingga membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, tidak mudah bosan, serta mudah untuk dipelajari. *Quizizz* penting digunakan untuk proses pembelajaran karena memudahkan guru dalam melakukan evaluasi, dapat mengukur peningkatan kompetensi siswa, dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Al Mawaddah et al, 2021). Widyawati (2021) dkk media pembelajaran *quizizz* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari media *quizizz* ini yaitu :

1. Dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung.
2. Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan salah
3. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang mampu memudahkan guru dalam memberikan kuis untuk peserta didik
4. Guru bisa membuat kuisnya sesuai keinginan lalu menentukan jawaban pada soalnya.
5. Pertanyaan muncul di layar masing-masing peserta didi, sehingga peserta didik mampu menjawab pertanyaan sesuai langkah-langkah kecepatan masing-masing peserta didik

Kelemahan dari media *quizizz* ini yaitu :

1. Terlalu banyak memakan data handphone
2. Sulit mengontrol siswa saat membuka halaman tab baru
3. Tidak semua siswa memiliki handphone
4. *Quizizz* sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi disconnect (internet terputus)
5. Peserta didik mengalami naik turun walaupun soalnya sudah dikerjakan semua.

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research dalam Bahasa Inggris adalah sebuah penelitian tindakan yang secara spesifik meneliti tindakan-tindakan yang bisa digunakan untuk kemajuan dan keefektifan pembelajaran di kelas. Berdasarkan pandangan Sanjaya (2016), penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses penelitian terhadap masalah pembelajaran yang ditemukan di kelas dengan perencanaan berdasarkan refleksi diri dan dipecahkan melalui beberapa tindakan yang telah direncanakan sebelumnya.

Peneliti memilih metode penelitian tindakan kelas untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model PBL berbantuan *Quizizz*. Berdasarkan pandangan Kunandar (2018), penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru itu sendiri atau berkolaborasi kepada orang lain dengan cara memberikan tindakan tertentu di kelasnya dengan upaya meningkatkan atau memperbaiki kegiatan pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan kelas dengan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *quizizz* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 064986 Medan Amplas, dengan hasil sebagai berikut :

Proses Pembelajaran Siklus 1

Penilaian proses pembelajaran yang dilakukan terhadap siswa pada saat siklus 1, didasarkan pada kemampuan siswa saat mengerjakan soal berbasis *quizizz* yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 16 . adapun data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Tes Siklus 1

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Adinda putri utami	75	80	√	
2	Alya shakira	75	80	√	
3	Alvaro septiano	75	70		√
4	Andra Hutagalung	75	65		√
5	Bryan bernalto	75	60		√
6	Bungakarina natasya	75	60		√

7	Chatrine valen	75	70		√
8	Dimasputra rabbani	75	60		√
9	Ester novalina	75	70		√
10	Hana ferbyna	75	85	√	
11	Hizkia manasye	75	80	√	
12	Lasria vanesa	75	65		√
13	Mhd abdul nurrehan	75	65		√
14	Nabila zaskia	75	70		√
15	Noura nindira	75	85	√	
16	Nurasyah harum	75	80	√	
JUMLAH		1.145		37%	62%
RATA-RATA		71,56			
KATEGORI				KURANG	

Berdasarkan data di atas, peneliti dapat menghitung tingkat ketuntasan siswa :

Siswa yang tuntas : 6 siswa

Siswa yang tidak tuntas : 10 siswa

Presentase

Tuntas : $P = 6/16 \times 100\% = 37\%$

Tidak tuntas : $P = 10/16 \times 100\% = 62\%$

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa kegiatan proses pembelajaran pada siklus 1 belum berlangsung dengan baik dan belum mencapai target yang ditetapkan, karena hasil jumlah rata-rata yang tuntas hanya 37% dan yang belum tuntas sebanyak 62%.

Proses Pembelajaran Siklus 2

Penilaian proses pembelajaran yang dilakukan terhadap siswa pada saat siklus 1, didasarkan pada kemampuan siswa saat mengerjakan soal berbasis *quizizz* yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 16 . adapun data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Hasil Nilai Tes Siklus 2

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Adinda putri utami	75	84	√	
2	Alya shakira	75	82	√	
3	Alvaro septiano	75	75	√	
4	Andra hutagalung	75	75	√	
5	Bryan bernalto	75	75	√	
6	Bungakarina natasya	75	60		√
7	Chatrine valen	75	80	√	
8	Dimasputra rabbani	75	70		√
9	Ester novalina	75	75	√	
10	Hana ferbyna	75	88	√	
11	Hizkia manasye	75	85	√	
12	Lasria vanesa	75	75	√	
13	Mhd abdul nurrehan	75	75	√	
14	Nabila zaskia	75	85	√	
15	Noura nindira	75	88	√	
16	Nurasyah harum	75	86	√	
JUMLAH			1.248	75%	25%
RATA-RATA			78,62		
KATEGORI				BAIK	

Berdasarkan data di atas, peneliti dapat menghitung tingkat ketuntasan siswa :

Siswa yang tuntas : 12 siswa

Siswa yang tidak tuntas : 4 siswa

Presentase

Tuntas : $P = 12/16 \times 100\% = 75,5\%$

Tidak tuntas : $P = 4/16 \times 100\% = 25,5\%$

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa kegiatan proses pembelajaran pada siklus 2 sudah berlangsung dengan baik dan sudah mencapai target yang ditetapkan, karena hasil jumlah rata-rata yang tuntas sebanyak 75,5% dan yang belum tuntas sebanyak 25,5%. Dengan demikian hasil yang didapat oleh siswa sudah dikatakan dengan baik dan mengalami peningkatan dari siklus 1.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Quizizz*, pada siklus 1 yang dihadiri oleh 16 siswa diperoleh presentase hanya 37%, hal ini dikatakan masih kurang efektif karena siswa belum mencapai ketuntasan. Dengan hasil siklus 1, peneliti melakukan proses pembelajaran di siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Quizizz* yang dihadiri oleh 16 siswa dan memperoleh presentase sebesar 75,5%. Dengan hasil tersebut dapat dilihat bahwa sudah mencapai target yang baik, dimana siswa sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menggunakan media berbasis *quizizz*.

SIMPULAN

Peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* pada penelitian ini dilakukan dengan cara (1) terlebih dahulu siswa menyimak penjelasan yang guru berikan mengenai materi "Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya", (2) siswa secara berkelompok untuk memecahkan LKPD dan mengerjakan soal secara berkelompok menggunakan media interaktif berbasis *quizizz*, (3) siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan menjawab soal melalui media *quizizz*, (4) mengikuti evaluasi hasil belajar pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* di kelas IV SD Negeri 064986 Medan Amplas. Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan kriteria ketuntasan keberhasilan yang ditentukan sudah tercapai yaitu $\geq 75\%$ siswa yang mendapatkan nilai sama atau melebihi KKM, KKM yang diberlakukan untuk mata pelajaran IPAS yaitu 75. Pada kegiatan siklus 1, hanya 6 orang yang tuntas pada pembelajaran dan hasil yang diperoleh hanya 37% dengan rata-rata 71,56. Sementara terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus 2 dengan presentase 75,5% dan rata-rata 78,62, yang mana hasil tersebut sudah dikategorikan baik.

Dari hasil yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* di kelas IV SD Negeri 064986 Medan Amplas dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Alfera Bekti Susanti. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*. 73-82.

<https://journal.upgris.ac.id/index.php/JP3/article/download/7311/3631>.

Degirmenci, R. (2021). The Use of *Quizizz* in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology*, 1(1), 1-11.

Kunandar. (2018). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali.

Lindaswari, T. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Inkuiri Pada Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Lirik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 369–379. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/473/419/925>.

- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna Dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(1), 75-94. file:///C:/Users/HP/Downloads/admin_jurnal.+5+Ahmad+Teguh+Purnawanto+B_removed.pdf.
- Sanjaya, D. R. H. W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media.
- Siti Rahmatul Fitriyah, E. F. F. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Materi Beriman Kepada Malaikat Allah untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19. *Academia Open*, 15, 1–13. <https://doi.org/10.21070/acopen.4.2021.3032>.
- Solikhah, H. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, 2.
- Trianto. 2018. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 810-817.
- Widiasworo, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edu Tainment Berbasis Karakter* (1st ed.). Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media. <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=313738>.