

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI JAM TERAKHIR
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF QUIZZIZ PAPER MODE
DI KELAS IV SD INPRES LAMBENGI**

Linda Pajarwati¹, Ulfa Dwianti², Andi Kartini³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

³SDI Lambengi

¹lindapajarwati0@gmail.com, ²ulfadwianti05@gmail.com,

³andikartini52@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

Integration of technology in learning is important to create a more interesting and effective learning experience. Many digital learning applications can be used effectively and supporting media for learning. This study requires innovation in learning media so that students do not feel bored during the teaching and learning process. The purpose of this study is to determine the increase in student learning outcomes in the material on plant body parts of class IV B at SDI Lambengi with 30 students as research subjects. This type of research is Classroom Action Research (CAR). Data collection using test, observation and documentation methods. The results of this study are; there is an increase in average learning outcomes and percentages in cycle I of 73.3% and cycle II of 90%.

Keywords: Learning Outcome, Media, Quizziz Paper Mode

ABSTRAK

Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Banyak aplikasi pembelajaran digital yang bisa digunakan secara efektif dan efisien sebagai media penunjang pembelajaran, Penelitian ini membutuhkan inovasi media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan pada saat proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini yaitu : mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV B di SDI Lambengi dengan subjek penelitian 30 peserta didik.. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data dengan menggunakan metode tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu; terdapat peningkatan hasil belajar rata – rata dan persentase pada siklus I sebesar 73,3 % dan siklus II sebesar 90%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media, Quizziz Paper Mode

A. Pendahuluan

Teknologi telah merubah banyak aspek dalam cara kita mengajar dan belajar, termasuk cara kita

menyampaikan materi, berinteraksi, serta cara siswa mengakses informasi. Seiring dengan perkembangan ini, integrasi teknologi

dalam pembelajaran menjadi hal yang penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. (Dewi et al., 2021). Teknologi memungkinkan pendidik untuk memanfaatkan berbagai media yang dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Penggunaan teknologi juga memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif daripada hanya mendengarkan ceramah. Oleh sebab itu peran media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan media dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting untuk meningkatkan minat belajar siswa mengikuti pembelajaran. (Nur'Aini, 2016). Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi pendidikan, video pembelajaran, atau bahkan platform pembelajaran daring, dapat membuat proses belajar lebih menarik dan dinamis. Penggunaan media ini bisa mengurangi kebosanan siswa yang sering kali muncul dalam

pembelajaran tradisional yang terkesan monoton.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama melaksanakan kegiatan PPL, sebagian besar guru di SDI Lambengi masih cenderung mengandalkan media pembelajaran tradisional berupa buku paket saja. Metode ini membuat proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, semangat dan minat belajar siswa menjadi rendah, karena mereka tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, agar siswa dapat lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar di jam terakhir. Penggunaan media yang lebih interaktif, seperti teknologi atau alat bantu pembelajaran lainnya, bisa menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di sekolah tersebut.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di jam terakhir dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran salah satunya penggunaan aplikasi quizziz. Quizziz

dapat membantu meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru. salah satu metode dan fitur yang digunakan dalam Quizizz adalah fitur Quizizz paper mode. Quizizz paper mode merupakan salah satu cara permainan yang dilakukan secara offline dengan peserta didik yang menggunakan kertas sebagai media utamanya. Quizizz Paper Mode memungkinkan peserta didik dan guru berinteraksi melalui tanya jawab yang ditampilkan dilayar dan menuliskan dan diselesaikan oleh peserta didik di atas kertas. Quizizz memang telah menjadi alat pembelajaran yang populer berkat kemampuannya untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan fitur seperti *gamification* (permainan), para siswa dapat merasa lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti kuis atau tes. Fitur baru yang disebut *Paper Mode* tentu saja menjadi inovasi yang menarik. Dalam *Paper Mode*, siswa masih dapat mengikuti kuis secara offline tanpa menggunakan handphone, laptop ataupun kuota internet. Dalam penerapannya, siswa dan guru saling berinteraksi melalui pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada layar dan siswa menjawab melalui kertas barcode.

Alat ini telah menarik perhatian guru sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam penerapannya, siswa dapat menjawab pertanyaan secara manual menggunakan kertas yang berisi barcode, Setelah siswa menjawab kuis menggunakan kertas yang berisi barcode, guru bisa memindai atau menscan jawaban mereka untuk penilaian otomatis. Alat ini telah menarik perhatian para guru sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah salah satu metode penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan utama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengajaran serta pembelajaran di dalam kelas. Seperti yang dijelaskan oleh (Winarni, 2021). PTK dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan kurikulum, peningkatan keterampilan mengajar,

serta perbaikan lingkungan sekolah secara keseluruhan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDI Lambengi yang berada di kabupaten Gowa. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV B. Peserta didik kelas IV B berjumlah 30 orang. Penelitian ini dilakukan kedalam dua tahapan siklus. Prosedur penelitian ini mengacu pada Kemmis dan Mc Taggart yang memiliki empat tahap rencana tindakan, meliputi: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), dan pengamatan (observasi), refleksi (reflecting) (Sukarman, 2022). Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan tes formatif. Adapun teknik analisis data dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes pada setiap akhir pembelajaran. Indikator keberhasilan mengacu pada perubahan yang terjadi sebagai dampak dari penerapan tindakan yang dilakukan, dalam hal ini adalah penggunaan *aplikasi quizziz paper mode*. Indikator keberhasilan ini dapat dilihat dari beberapa aspek yang berkaitan dengan perubahan dalam pembelajaran dan perkembangan siswa. Terkait dengan itu, maka indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah Hasil belajar

siswa harus memperoleh nilai 70 atau lebih, dan secara klasikal, 80% dari jumlah siswa harus mendapatkan nilai 70 atau lebih. Jika jumlah siswa yang memperoleh nilai 70 atau lebih mencapai angka tersebut, maka ketuntasan belajar dianggap telah tercapai.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Beberapa keuntungan penggunaan *Quizizz* dalam proses belajar mengajar antara lain:

Interaktivitas: *Quizizz* memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Mereka dapat mengerjakan kuis secara individu atau dalam kelompok, yang meningkatkan keterlibatan mereka.

Umpan Balik Langsung: Setelah menyelesaikan kuis, peserta didik langsung mendapatkan umpan balik tentang jawaban mereka. Ini membantu mereka untuk mengetahui area yang perlu diperbaiki atau dikuasai lebih lanjut.

Fleksibilitas Waktu dan Tempat: *Quizizz* dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik di kelas maupun di luar kelas, sehingga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri.

Meningkatkan Motivasi: Penggunaan elemen game seperti

poin, leaderboard, dan waktu yang terbatas dapat menambah elemen kompetitif yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dapat Disesuaikan: Guru dapat menyesuaikan materi yang ingin diuji dengan mudah sesuai dengan topik pembelajaran yang sedang diajarkan.

Dengan demikian, *Quizizz* bukan hanya sebagai alat untuk mengukur pemahaman, tetapi juga sebagai media yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

1. Pra siklus

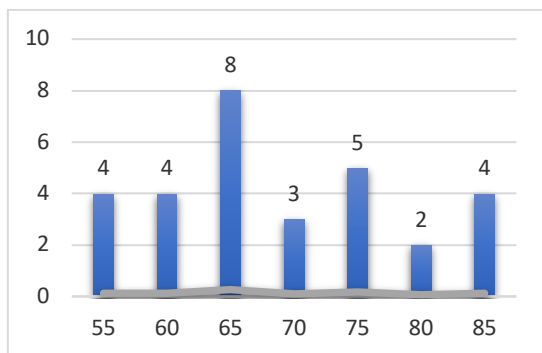
Gambaran kondisi awal sebelum tindakan penelitian kelas, pada jam terakhir ditemukan bahwa guru kelas masih menggunakan model pembelajara ceramah dan pemberian buku paket dalam proses pembelajaran. Dalam observasi awal yang telah dilakukan, ditemukan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik mengikuti proses pembelajaran di jam terakhir, siswa kesulitan memahami materi pembelajaran, siswa sering mengobrol dengan teman sebangkunya, dan siswa cenderung memikirkan untuk pulang.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menciptakan interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Dalam konteks ini, *Quizizz* adalah salah satu alat yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil belajar pelajaran IPAS dengan topik bagian tubuh-tumbuhan dan fungsinya pada kondisi awal yang diperoleh dari hasil tugas harian siswa sebelum tindakan dilakukan dengan melalui aplikasi *Quizizz* paper mode diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Belajar IPAS Kelas IV B SDI Lambengi sebelum menggunakan Aplikasi Quizizz Paper Mode

N	F	N.F	Persentase
55	4	220	13,3 %
60	4	240	13,3 %
65	8	520	26,7 %
70	3	210	10 %
75	5	375	16,7 %
80	2	160	6,7 %
85	4	340	13,3 %
Jumlah	30	2.065	100 %
Mean	2.065:30		68,83
Tuntas	14:30x100%		46,7%



Grafik 1 Hasil belajar IPAS kelas IV B SDI lambengi sebelum menggunakan aplikasi Quizziz Paper mode

Pada kondisi awal, rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS adalah 68,83%. Sebanyak 16 siswa atau 53,33% memperoleh nilai di bawah 70. Sementara itu 14 siswa atau 46,67% telah mencapai nilai 70 ke atas, yang merupakan batas tuntas. Dari persentase tersebut, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil yang memuaskan, karena jumlah siswa dengan nilai 70 ke atas belum mencapai 80%. Mengingat hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya yang masih rendah, peneliti berupaya melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tersebut. Inovasi yang dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar

mengajar yaitu menggunakan aplikasi quizziz paper mode.

2. Siklus I

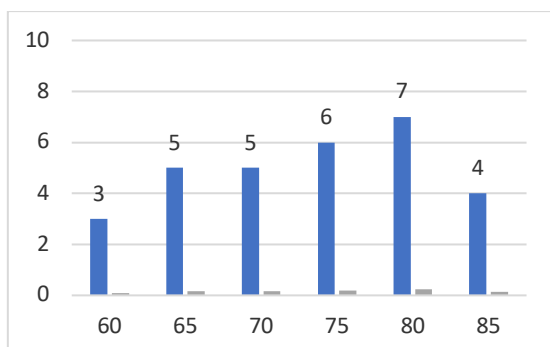
Dalam tahap perencanaan yaitu: merancang modul ajar, mempersiapkan media pembelajaran, menyusun alat evaluasi, dan menyiapkan lembar observasi. Tahap pelaksanaan atau bentuk tindakan, pertemuan siklus 1 dilakukan satu pertemuan yang dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran yang telah dibuat. Pertemuan pertama, penelitian dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dengan kegiatan awal (10 menit), kegiatan inti (60 menit), dan kegiatan akhir (10 menit). Penelitian ini melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan aplikasi quizziz paper mode dengan kompetensi dasar memahami bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Pada pertemuan pertama, diberikan konsep dan materi tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya disertai dengan video dan gambar gambar bagian tubuh tumbuhan.

Tahap observasi pada siklus 1 pada penelitian ini dilakukan oleh

peneliti dengan pedoman observasi yang telah disusun pada saat kegiatan belajar mengajar. Hasil dari pengamatan observasi terlihat bahwa siswa tertarik mengikuti proses belajar mengajar di jam terakhir apabila ada integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hasil belajar IPAS pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada kelas IV SDI Lambengi yang dalam pembelajarannya mengintegrasikan teknologi yaitu penggunaan aplikasi Quizziz paper mode pada Fase I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Belajar IPAS Kelas IV B SDI Lambengi menggunakan Aplikasi Quizziz Paper Mode siklus I

N	F	N.F	Persentase
60	3	240	13,3 %
65	5	520	26,7 %
70	5	210	10 %
75	6	375	16,7 %
80	7	160	6,7 %
85	4	340	13,3 %
Jumlah	30	2.065	100 %
Mean	2.205:30		73,5
Tuntas	22:30x100%		73,33%



Grafik 2 Hasil belajar IPAS kelas IV B SDI lambengi menggunakan aplikasi Quizziz Paper mode siklus I

Pada tahap refleksi, Pada Fase I dapat dilihat rata-rata nilai hasil belajar IPAS dengan topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya Sekitar 73,33 % Siswa dengan skor di bawah 70 terdapat 8 siswa atau 26,7 %. Sementara siswa yang telah mencapai batas tuntas, atau nilai 70 keatas terdapat 22 siswa atau 73,3%. Berdasarkan Hasil pembelajaran IPAS tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya masih belum sempurna. Oleh karena itu, guru berusaha melakukan sesuatu yang baru untuk meningkatkan pembelajaran dengan topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dapat diperbaiki. Inisiatif yang dilakukan oleh peneliti, didukung oleh kepala sekolah, dan wali kelas dengan melanjutkan inovasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizziz paper mode yaitu memperbaiki siklus berikutnya hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dan secara klasikal dapat mencapai batas tertinggi, yaitu minimal 80% siswa mendapat nilai 70 atau lebih.

3. Siklus II

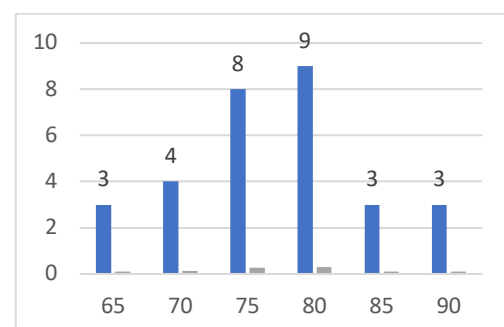
Pada tahap siklus II, dalam tahap perencanaan yaitu: merancang modul ajar, mempersiapkan media pembelajaran, menyusun alat evaluasi, dan menyiapkan lembar observasi. Tahap pelaksanaan atau bentuk tindakan, pertemuan siklus 1 dilakukan satu pertemuan yang dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran yang telah dibuat. Pertemuan pertama, penelitian dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dengan kegiatan awal (10 menit), kegiatan inti (60 menit), dan kegiatan akhir (10 menit). Penelitian ini melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan aplikasi quizziz paper mode dengan kompetensi dasar memahami bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Pada pertemuan pertama, diberikan konsep dan materi tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya disertai dengan video dan gambar gambar bagian tubuh tumbuhan.

Tahap observasi pada siklus 2 pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan pedoman observasi yang telah disusun pada saat kegiatan belajar mengajar. Hasil dari pengamatan observasi terlihat bahwa

siswa tertarik mengikuti proses belajar mengajar di jam terakhir apabila ada integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hasil belajar IPAS pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada kelas IV SDI Lambengi yang dalam pembelajarannya mengintegrasikan teknologi yaitu penggunaan aplikasi Quizziz paper mode pada Fase 2 dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 3 Hasil Belajar IPAS Kelas IV B SDI Lambengi menggunakan Aplikasi Quizziz Paper Mode siklus II

N	F	N.F	Persentase
65	3	195	10 %
70	4	280	13,3 %
75	8	600	26,7 %
80	9	720	30 %
85	3	255	10 %
90	3	270	10 %
Jumlah	30	2.065	100 %
Mean	2.320:30		77,3
Tuntas	27:30x100%		90 %



Grafik 3 Hasil belajar IPAS kelas IV B SDI lambengi menggunakan aplikasi Quizziz Paper mode siklus II

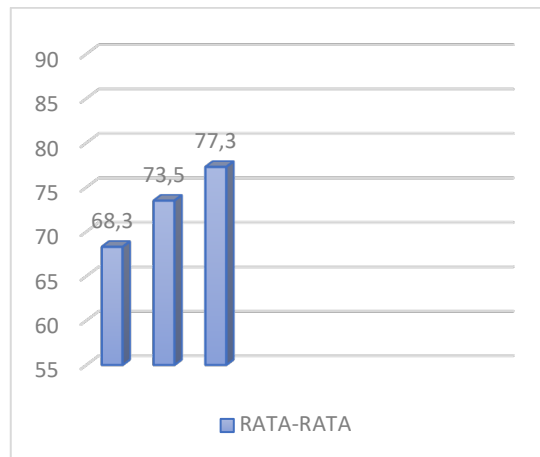
Pada tahap refleksi siklus 2, rata-rata nilai hasil belajar IPAS

dengan topik bagian tubuh tumbuhan adalah 77,3. Sebanyak 27 siswa memperoleh nilai 70 atau lebih, yang setara dengan 90 %, sedangkan 3 siswa mendapatkan nilai di bawah 70,yaitu 10,00%. Persentase ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai hasil yang memuaskan dan memenuhi batas ketuntasan. Siswa yang memperoleh nilai 70 atau lebih diasumsikan telah mencapai ketuntasan secara klasikal dalam belajar topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.Meskipun terdapat 3 siswa yang belum tuntas, hasil belajar setiap siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan rata-rata nilai di setiap siklus, dapat disusun tabel perbandingan sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Belajar IPAS Kelas IV B SDI Lambengi menggunakan Aplikasi Quizziz setiap siklus

Siklus	Mean	Peningkatan
Awal	68,3	-
I	73,5	5,2
II	77,3	3,8



Grafik 4 Hasil belajar IPAS kelas IV B SDI lambengi setiap siklus

Berdasarkan indikator kinerja yang telah ditentukan hasil belajar IPAS pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dianggap tuntas jika 80% dari siswa memperoleh nilai 70 atau lebih. Berdasarkan penggunaan aplikasi Quizziz diketahui bahwa 90,00% siswa mendapatkan nilai 70 atau lebih, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran IPAS topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

Sebelum adanya tindakan pembelajaran menggunakan *Aplikasi Quizziz* pada mata pembelajaran IPAS lebih menggunakan metode ceramah dimana guru yang terlihat sangat aktif dibandingkan dengan siswa di kelas, serta penggunaan media yang masih kurang hanya pada papan tulis saja. Hal tersebut menjadi penyebab

menurunnya hasil belajar siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada siswa kelas IV B SDI Lambengi. Setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan aplikasi Quizziz paper mode hasil belajar siswa kelas IV B SDI Lambengi mengalami peningkatan serta proses pembelajaran di kelas lebih interaktif dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian, dari gambar grafik 4 hasil belajar siswa dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus mencapai 68,3, pada siklus I mencapai 73,5 dan pada siklus II mencapai 77,3. Keberhasilan nilai rata-rata hasil belajar siswa ini dikarenakan peneliti telah menerapkan media quizziz paper mode dengan baik dan secara keseluruhan siswa telah mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

Penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang relevan oleh (Utami et al., 2024) dengan hasil penelitian Quizziz dapat menjadi alternatif guru dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa guna meningkatkan antusiasme siswa dalam evaluasi belajar sebesar 62,

38%, serta menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan dan menarik untuk diikuti siswa.

E. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi quizziz dapat menambah ketertarikan dan keaktifkan siswa karena di dalamnya memuat tampilan teks, gambar dan warna yang menarik. Pembelajaran dan pemberian kuis berbasis permainan yang menyenangkan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan keantusiasan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih baik dalam menguasai materi secara lebih rinci.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media aplikasi Quizziz Paper Mode terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS pada topik Bagian Tubuh Tumbuhan di kelas IV B di SDI Lambengi. Hal ini ditunjukkan dari Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Quizziz Paper Mode meningkatnya rata-rata dan persentase ketuntasan yang dilakukan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada siklus I naik menjadi 5,2

dan pada siklus II naik 3,8. Selain itu juga peserta didik pada pra siklus hanya 14 peserta didik saja yang nilainya mencapai KKM, tetapi pada siklus I sudah mengalami kenaikan menjadi 22 peserta didik, serta yang terakhir pada siklus II, ada 27 peserta didik yang nilainya sangat baik. Hal ini juga berpengaruh terhadap persentase ketuntasan yakni pada pra siklus hanya mendapatkan 46,67% saja, tetapi pada siklus I sudah terlihat peningkatannya menjadi 73,3% dan pada siklus terakhir yakni siklus II adalah 90%.

Media ini memberikan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya bagi guru. Guru dapat memanfaatkan media aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai salah satu alat bantu pembelajaran yang efektif. Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran

yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Dengan demikian, diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, L. U., Irwandi, D., & Bahriah, E. S. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 11(1), 19–26.
- Nur'Aini, H. (2016). PERAN GURU DALAM MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR PKN PADA SISWA KELAS IV DI SD N MEJING 2 AMBARKETAWANG GAMPING SLEMAN TAHUN AJARAN 2015/2016. *Prodi. PGSD, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Rahmahdianti, I. L. T., Gembong, S., & Utomo, A. P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Melalui Media Quizizz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5719–5730.
- Sukarman, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Ekskresi Manusia dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas VIII A SMPN 1 Tugu Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 93–100.
- Utami, W., Purwati, P. D., & Ibawati,

- Y. (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Paper Mode Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman Dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 62–77.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.
<https://books.google.co.id/books?id=Fx0mEAAQBAJ>