

**PENERAPAN MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK MATERI BENTUK ENERGI KELAS IV
SDN MOJORAYUNG 2**

Jaiyana ^{1,*}; Octarina Hidayatus S ², Waryuni ³

^{1,2} Pendidikan Guru Kelas SD, Prodi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63118

³Sekolah Dasar Negeri Mojoyayung 02, Jl. Raya Blodro No.04, Mojoyayung, Kec. Wungu, Kabupaten Madiun, Jawa Timur 63181

correspondence author : yanaelfathoni@gmail.com

Informasi Artikel

Abstrak

Diterima:
20 September 2024

Revised :
24 September 2024

Accepted:
6 ktober 2024

Kata kunci:

Media
Quizziz,Hasil
Belajar, Bentuk-
bentuk Energi

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya ketuntasan hasil belajar peserta didik, disebabkan penggunaan media tes tulis konvensional, dan kurang menarik. Oleh karena itu dibutuhkan media instrumen penilaian yang sesuai dengan perkembangan pembelajaran di era generasi Alpha salah satunya media Quizizz. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas IV pada materi bentuk-bentuk energi di SDN Mojoyayung 2 Madiun. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dengan jumlah subjek 13 peserta didik kelas IV terdiri dari 6 laki-laki dan 7 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, angket dan hasil tes dari media Quizizz. Data pra siklus menunjukkan ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik sebesar 38,5% (5 dari 13 peserta didik). Setelah penerapan media Quizizz pada siklus I menunjukkan peserta didik lebih aktif dibandingkan menggunakan media tes tulis konvensional pada pra siklus, sehingga terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 69,2% (9 dari 13 peserta didik). Beberapa faktor kendala yang muncul diantaranya : HP blank, gagal login, dan baterai HP habis sehingga menyebabkan 4 peserta didik belum maksimal dalam mengoperasikan media Quizizz. Dengan demikian peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan sebesar 85 % (11 dari 13 peserta didik). Oleh karena itu dilanjutkan siklus II, terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar signifikan sebesar 92,3% dengan nilai rata-rata 92. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bentuk-bentuk energi kelas IV SDN Mojoyayung 2 Madiun.

How to Cite: Jaiyana, dkk. (2024). Penerapan media Quizizz untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bentuk Energi Kelas IV SDN Mojoyayung 2. *PERISAI: Jurnal Pendidikan dan Riset Ilmu Sains*, 3(3), 337-346. DOI: <https://doi.org/10.32672/perisai.v3i3.2238>

Pendahuluan

Pendidikan suatu investasi jangka panjang manusia, dalam proses belajar mengajar diharapkan siswa dapat memahami suatu pengetahuan untuk mengembangkan ide dan gagasan dalam menyelesaikan permasalahan hidupnya. Agar dapat mengembangkan ide dan gagasannya maka di perlukan pembelajaran yang bermakna yang secara langsung melibatkan siswasepenuhnya untuk menemukan dan merumuskan sendiri suatu konsep. Dengan demikian, proses belajar mengajarnya berpusat pada siswa atau "student centered", keterlibatan guru dalam proses belajar mengajar sebagai fasilitator dan moderator.

Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-undang RI No. 14 tahun 2005 mengatur tentang guru dan dosen. Guru adalah pendidik profesioal dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Seorang guru harus bisa memastikan bahwa maksud dari suatu pembelajaran telah tersampaikan kepada peserta didik dengan baik. Lalu bagaimana cara seorang guru memastikan apakah isi dari suatu pembelajaran sudah tersampaikan kepada peserta didik dengan baik atau belum? Guru dapat mengetahuinya dengan melihat hasil belajar peserta didik.

Peserta didik merupakan sosok manusia sebagai individu/pribadi (manusia seutuhnya). Individu di artikan "orang seorang tidak tergantung dari orang lain, dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat-sifat dan keinginan sendiri" .

Menurut Hamalik, belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, dan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan, dan sifat-sifat sosial dan emosional (Hamalik: 2005).

Menurut Hamdan dan Khandar hasil belajar merupakan pacuan dalam mengukur kemampuan siswa, serta kunci dalam mengembangkan cara pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif serta memiliki keseimbangan antara materi dengan penilaian (Ricardo & Meilani, 2017).

Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar dengan cara mengembangkan keaktifan belajar, meningkatkan minat, membangkitkan motivasi, serta menggunakan strategi, metode dan media yang menarik dalam pembelajaran. Proses pembelajaran di era generasi Alpha yang mana guru dituntut aktif menggunakan berbagai metode, media pembelajaran yang menarik berbasis gawai/gadget diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta

didik,. Dalam konteks ini, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah keharusan. Penggunaan aplikasi pendidikan, platform pembelajaran online, game edukatif, dan alat digital lainnya dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih engaging dan relevan bagi Generasi Alpha, tetapi pada kenyataannya dalam melakukan evaluasi pembelajaran guru masih menggunakan media tes konvensional seperti lembar tes tulis.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran penting di tingkat sekolah dasar, yang berperan dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang dunia sekitar mereka. Hal tersebut telah di jelaskan bahwa "Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (a) Pendidikan agama; (b) Pendidikan kewarganegaraan; (c) Bahasa; (d) Matematika; (e) Ilmu Pengetahuan Alam; (f) Ilmu Pengetahuan Sosial; (g) Seni dan budaya; (h) Pendidikan jasmani dan olahraga; (i) Keterampilan/kejuruan; (j) Muatan lokal”.

Melihat pentingnya mata pelajaran sains di sekolah dasar. Guru harus mampu proaktif dan kreatif memberikan materi pembelajaran IPAS kepada peserta didik. Memberikan pemahaman mendalam tentang lingkungan alam disekitarnya. Namun pada dasarnya realita proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih belum ideal terkhusus pada metode penilaian yang masih bersifat konvensional

Penggunaan metode penilaian yang bersifat konvensional ini terjadi di SD Negeri Mojoyayung 2 Madiun kelas IV. Hal ini sebagai penyebab utama dari permasalahan rendahnya ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, dalam mengevaluasi ketuntasan hasil belajar selalu menggunakan media tes tulis konvensional yang telah menjadi metode penilaian dominan dalam sistem pendidikan. Hal tersebut di dukung dengan hasil observasi pemberian soal materi dan rekap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS yang jauh dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum sebesar 70, sehingga dapat di simpulkan bahwa peserta didik kurang bersemangat dalam menjawab soal tes tulis, lama dalam mengerjakannya, mereka cenderung mengerjakan tes dengan asal-asalan. Tes tulis yang cenderung monoton dan repetitif membuat banyak peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi saat mengerjakannya. Kebosanan ini berdampak negatif pada konsentrasi yang mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh tidak mencerminkan kemampuan sesuai standar yang ditetapkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengimplementasikan asesmen online berbasis game. Asesmen berbasis game memanfaatkan elemen-elemen game seperti tantangan, penghargaan, dan lingkungan yang interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Metode ini tidak hanya membuat proses asesmen menjadi lebih menarik bagi peserta didik, tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar sambil bermain, yang sesuai dengan kebiasaan Generasi Alpha yang familiar dengan penggunaan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Generasi Alpha merujuk

pada kelompok orang yang lahir antara tahun 2010 hingga pertengahan 2020-an. Mereka adalah generasi pertama yang lahir sepenuhnya di abad ke-21 dan tumbuh dalam era teknologi digital yang sangat maju, dengan akses luas terhadap perangkat pintar dan internet sejak usia dini. Generasi ini cenderung lebih terpapar pada konten digital, memiliki keterampilan teknologi yang tinggi, dan menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. (McCrindle, M., & Fell, A. :2019). Hal ini sejalan dengan karakter peserta didik sekarang yang cenderung ketergantungan dan tidak terlepas dari Gadget (HP).

Oleh karena itu pengintegrasian asesmen online berbasis game ke dalam sistem pendidikan merupakan langkah strategis yang tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan menyenangkan bagi generasi Alpha.

Penggunaan media pembelajaran menjadi hal penting dalam proses belajar mengajar yang patut dipertimbangkan sebelum pelaksanaan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran ada bermacam-macam jenisnya, tidak hanya dalam proses belajar mengajar, tetapi ada juga media dalam penilaian pembelajaran diantaranya adalah media Quizizz.

Quizizz merupakan media pembelajaran online yang dapat digunakan secara gratis dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan dan memotivasi peserta didik serta dapat digunakan untuk memberikan tanya jawab sebagai penilaian harian pada mata pelajaran tertentu. Menurut Cris-tiyanda & Sylvia (2021) Quizizz merupakan sebuah media berbentuk aplikasi berbasis kuis yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh pengajar dalam membuat alat evaluasi.

Upaya ini diharapkan dapat mengatasi masalah kebosanan dalam belajar dan mengoptimalkan potensi peserta didik dalam era digital yang terus berkembang. Sehingga di dapatkan alternatif penggunaan penilaian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik berupa Quizizz, sebagai stimulan yang bersifat "fun" tapi tetap "learning" yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi bentuk-bentuk energi kelas IV SDN Mojayung 2 Madiun melalui penerapan media Quizizz.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah salah satu jenis kegiatan ilmiah yang ditulis secara terstruktur dengan menggunakan bahasa ilmiah untuk mencari solusi atas permasalahan yang ditemui oleh guru (Sanjaya, 2016). Dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto et al., 2015).

Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas IV SDN Mojoyayung 2 Madiun berjumlah 13 orang yaitu 6 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ips materi bentuk-bentuk energi.

Penelitian ini berfokus pada hasil belajar peserta didik yang diukur dengan menggunakan media tes platform Quizizz di setiap akhir siklusnya (pengetahuan), adapun sikap dan keterampilan melalui lembar observasi dan angket yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan atau kendala peserta didik dalam penggunaan media Quizizz.

Teknik yang digunakan pengumpulan data yaitu berupa observasi digunakan untuk mengetahui kendala saat penggunaan Quizizz. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik ketika mengerjakan soal tes dalam aplikasi Quizizz. Tes Quizizz, digunakan untuk mengukur hasil belajar pengetahuan peserta didik setiap akhir siklus. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lembar observasi, lembar angket, dan LKPD yang input dalam platform media online Quizizz. Kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila peserta didik memperoleh nilai KKM 70, dikatakan tuntas belajar secara klasikal apabila jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai minimal KKM 70 sebesar 85% dalam satu kelas.

Data dianalisis secara deskriptif komparatif yaitu hasil tes yang didapatkan akan dianalisis menggunakan analisis hasil evaluasi untuk mengukur ketuntasan belajar. Caranya dengan membandingkan antara hasil penilaian peserta didik nilai KKM mata pelajaran IPAS 70. Rata-rata hasil belajar peserta didik diukur dengan rumus berikut ini:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M : Rata-rata hasil belajar

$\sum x$: Jumlah nilai peserta didik

N : Jumlah peserta didik

Adapun untuk mengukur presentasi ketuntasan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah peserta didik seluruhnya}} \times 100 \%$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Aktivitas (%)	Kriteria	Predikat	Keterangan
91 -100	A	Amat Baik	Tuntas
80- 90	B	Baik	Tuntas
70-79	C	Cukup	Tuntas
Kurang dari 70	D	Kurang	Belum Tuntas

Hasil dan Pembahasan

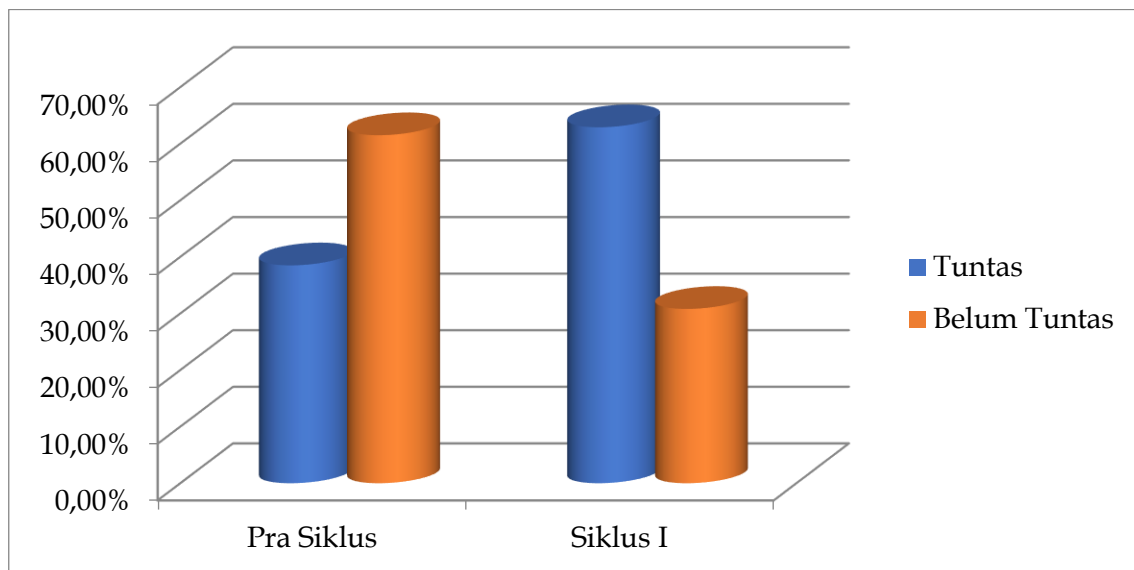
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN Mojorayung 2 Madiun. Jumlah keseluruhan peserta didik di kelas tersebut 13, dengan rincian terdiri dari 6 laki-laki dan 7 perempuan. Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa 13 orang yang mengikuti tes, 5 orang dinyatakan tuntas dan 8 orang yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 64 dan ketuntasan hasil belajar secara klasikat hanya 38,5%.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Pembelajaran difokuskan pada mata pelajaran IPAS materi bentuk-bentuk energi. Tes evaluasi diberikan kepada peserta didik pada akhir pembelajaran dengan memanfaatkan media aplikasi Quizziz dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Rencana tindakan pada siklus I untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik meliputi membuat modul ajar, membuat soal dan menginput kedalam aplikasi platform Quizizz, membuat lembar observasi dan angket. Hasil penerapan media Quizizz dan observasi pada siklus I diperoleh bahwa telah terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada sebesar 69,2% (9 dari 13 peserta didik). Beberapa faktor yang muncul seperti kendala gagal login, HP Blank, dan Batrai HP habis yang menyebabkan 4 peserta didik belum maksimal dalam mengoprasikan. Bila dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada pra siklus dengan siklus I mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada tabel 2 dan gambar 1.

Tabel 2. Data Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik pada Pra silus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Peserta Didik Yang telah Mencapai > 70		Peserta Didik Yang nilai hasil < 70		Rata-Rata Hasil Belajar	Ketuntasan Klasikal
	Jumlah	%	Jumlah	%		
Pra	5	38,5%	8	61,5%	65	38,5%
I	9	69,2 %	4	30,8%	78	69,2 %



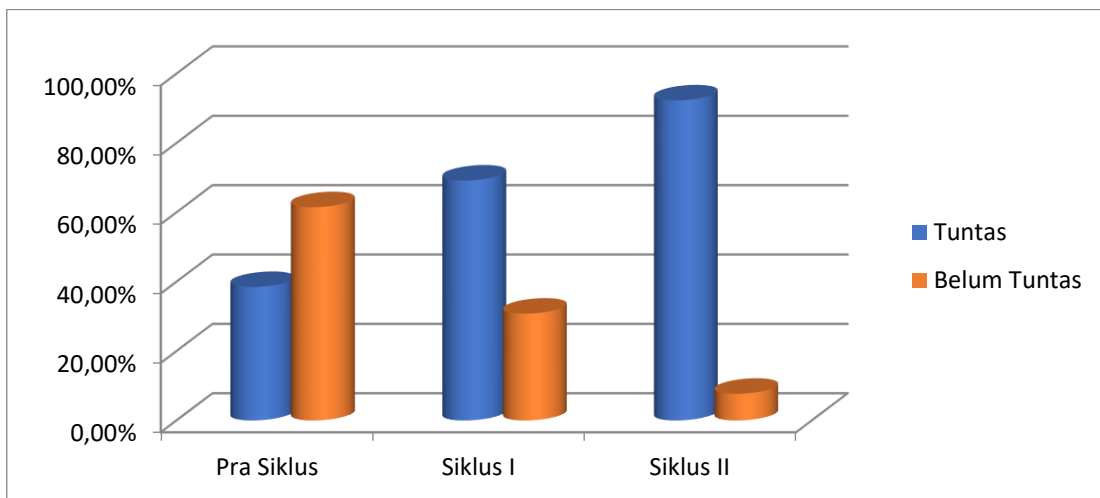
Gambar 1. Perbandingan hasil belajar antara pra siklus dengan siklus 1

Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media aplikasi Quizziz sebagai evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik lebih mudah memahami soal dengan adanya fitur tambahan di dalam quizziz. Soal yang dirasa sulit akan terasa mudah dan menyenangkan untuk dikerjakan. Dengan demikian peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 85% (11 dari 13 peserta didik) maka dilanjutkan pada siklus II.

Adapun hasil dari penerapan dan observasi pada siklus II, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada Siklus I ke Siklus II, diperoleh data 12 dari 13 peserta didik yang mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata rata hasil belajar 92 dan ketuntasan klasikal 92,3%. Disajikan pada tabel 3 dan gambar 2.

Tabel 2. Data Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik pada Pra silus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Peserta Didik Yang telah Mencapai > 70		Peserta Didik Yang nilai hasil < 70		Rata-Rata Hasil Belajar	Ketuntasan Klasikal
	Jumlah	%	Jumlah	%		
Pra	5	38,5%	8	61,5%	65	38,5%
I	9	69,2 %	4	30,8%	78	69,2 %
II	13	92,3%	-	7,7%	92	92,3%



Gambar 1. Perbandingan hasil belajar antara pra siklus, siklus 1 dengan siklus II

Berdasarkan penjelasan diatas diperoleh bahwa penerapan media Quizizz memiliki dampak positif. Setiap siklus diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan. Pada siklus I peneliti telah menerapkan media Quizizz sesuai prosedur pelaksanaan, akan tetapi pada saat penerapan penggunaan media Quizizz nyatanya belum optimal. Hal ini disebabkan beberapa faktor kendala seperti gagal login, HP Blank, dan baterai HP habis yang menyebabkan peserta didik belum maksimal dalam mengoperasikan. Soal dalam platform Quizizz yang dibagikan kepada peserta didik secara acak beserta jawabannya sehingga meminimalisir tingkat kecurangan serta peserta didik hanya diperbolehkan satu kali login.

Secara umum pada siklus I ini menunjukkan hasil lebih baik dibandingkan dengan saat pra siklus dari aspek hasil belajar peserta didik (konitif) dan minat dalam mengerjakan soal sebagaimana hasil tanggapan peserta didik melalui angket. Setelah dilakukan refleksi maka kekurangan-kekurangan tersebut dapat diperbaiki dengan cara 1). Peneliti memastikan keaktifan akun Google smart phone peserta didik, 2). Mendampingi peserta didik saat login, 3). Mengintruksikan kepada peserta untuk mengecek spesifikasi smart phone seperti kapasitas memori, ram dan membersihkan cache serta menghapus histori mesin pencarian (mozilla Firefox, google chrome, dan opera), 4). Mengintruksikan kepada peserta didik agar membawa charger smart phone sesuai tipenya (USB tipe C, micro USB), 5). Peneliti memberikan soal uji coba kepada peserta didik melalui platform Quizizz yang bertujuan untuk menghilangkan rasa gugup.

Dari analisis data hasil belajar peserta didik menunjukkan dari kondisi pra siklus ke siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Presentase hasil belajar siklus II sudah mencapai target kriteria ketuntasan yang ditentukan dalam KKM sebesar 70 dan keberhasilan sebesar 85% telah tercapai bahkan melebihi. Data tersebut menunjukkan bahwa pemberian soal melalui platform media Quizizz yang

dilakukan peneliti memberikan dampak bagi peningkatan hasil belajar peserta didik yang semula di pra siklus sebesar 38,5% meningkat siklus I sebesar 69,2 % dan menjadi meningkat di siklus II sebesar 92,3% sedangkan data dari ketidak tuntasan hasil belajar peserta didik selalu menurun pada pra siklus terdapat 61,5%, disiklus II mengalami penurunan sebesar 30,8% dan disiklus II mengalami penurunan yang drastis menjadi 7,7% ketidak tuntasan hasil belajar peserta didik. Rata- rata nilai hasil belajar peserta didik diperoleh data pada pra siklus menunjukkan 65, di siklus I naik menjadi 78 dan siklus II meningkat drastis menjadi 92.

Secara umum pada siklus II kegiatan evaluasi melalui media Quizizz dapat dikategorikan jauh lebih baik dibandingkan pada siklus I, dari data-data tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan oleh peneliti terus mengalami perbaikan dan sudah sesuai yang ditargetkan bahkan melebihi.

Kesimpulan

Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan media Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Sebagai mana data yang diperoleh dari pra siklus menunjukkan ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 38,5% (5 dari 13 peserta didik). Setelah penerapan media Quizizz pada siklus I menunjukkan peserta didik lebih aktif dibandingkan menggunakan media tes tulis konvensional pada pra siklus, sehingga terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 69,2% (9 dari 13 peserta didik). Namun demikian peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan sebesar 85 % (11 dari 13 peserta didik). Oleh karena itu dilanjutkan siklus II, terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar signifikan sebesar 92,3% dengan nilai rata-rata 92.

Dari hasil lembar observasi mengenai keaktifan peserta didik terdapat 3 kategori yang muncul, seperti sangat aktif, aktif, dan cukup aktif. Setelah hasil tersebut dikomparasikan dengan hasil angket respon minat peserta didik terhadap penerapan Quizizz sebagai media evaluasi tes ditemukan bahwa yang masuk kategori cukup aktif dikarenakan terdapat beberapa kendala yang muncul diantaranya HP blank, gagal login, dan baterai HP habis sehingga menyebabkan 4 peserta didik belum maksimal dalam mengoperasikan media Quizizz.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif baru bagi sekolah dan seluruh guru untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan untuk peserta didik dengan harapan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). *Pengaruh penggunaan webquiz quizizz terhadap hasil belajar sosiologi siswa di sma n 16 Padang*. Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, 2(3), 174-183.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Metoda Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Hasbullah. (2010). *Otonomi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Pers
- McCrindle, M., & Fell, A. (2019). *Understanding Generation Alpha*. McCrindle Research.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 No. 157. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). *Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran.
- Sanjaya, D. R. H. W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta. Prenada Media.
- 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. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.
- Tim Dosen Administrasi Pendidikan UPI. (2009). *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.