

III.C.7. Senasdra

by Tim Turnitin

Submission date: 05-Aug-2023 10:40AM (UTC+0700)

Submission ID: 2141538939

File name: III.C.7._Senasdra.pdf (293.49K)

Word count: 2985

Character count: 19990

1

Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)

Volume 2 No 1, 186 – 194, 2023

ISSN: 2987-3940

The article is published with Open Access at: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>

Peningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Aplikasi Quiziz Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN Katikan 2

Agutin Wulandari, Universitas PGRI Madiun

Davi Apriandi ✉, Universitas PGRI Madiun

Eko Priatiwat, SD Negeri Katikan 2

✉ davi.mathedu@unipma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa melalui Aplikasi Quiziz, prosedur pembelajaran berbasis masalah, membantu pembelajaran berbasis masalah. Bentuk penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Penelitian Tindakan Pendidikan. Subyek penelitian ini adalah tujuh siswa kelas IV SDN Katikan 2. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap. Kuesioner, penilaian 20 poin, pencatatan, dan observasi adalah semua metode untuk mengumpulkan data. Model Kurt Lewin adalah strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Pendekatan ini meliputi tahap perencanaan (planning), pelaksanaan (doing), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Menurut penelitian, dengan menggunakan paradigma pembelajaran berbasis masalah atau Problem Based Learning (PBL) dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada skor pra siklus, siklus I, dimana dua siswa tuntas dan lima siswa tidak tuntas. Rata-rata nilai siswa pra siklus 50, rata-rata nilai siswa siklus I 60, dan rata-rata nilai siswa siklus II 82. Selanjutnya pada siklus I persentase ketuntasan belajar sebesar 29%, sedangkan pada siklus II, persentase kelengkapan melonjak menjadi 86%. Minat belajar siswa pada siklus I sebanyak 6 siswa dengan persentase 86%, 1 siswa dengan persentase 14%, dan kategori rata-rata minat belajar masih rendah. Minat belajar siswa kategori sedang sebanyak 2 siswa 28%, kategori tinggi sebanyak 4 siswa 68%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa 14% kategori minat belajar rata-rata tinggi. Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quiziz pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN Katikan 2 dapat dilihat telah meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.

Kata kunci: Peningkatan, Berbasis Masalah, Quiziz



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam mengungkapkan kualitas dan kemajuan sumber daya manusia suatu entitas. Dalam suasana zaman yang serba cepat, proses pendidikan mampu melahirkan konsep-konsep kreatif yang unik. Penyusunan kurikulum merupakan alat untuk mendongkrak mutu pendidikan. Keberhasilan pelaksanaan program studi yang dilaksanakan akan mengungkapkan kebijakan pendidikan yang benar karena “kurikulum adalah jantung persekolahan” dan memilih bagaimana mempertahankan pendidikan (Munandar, 2017).

Pemerintah negara berupaya meningkatkan pendidikan secara signifikan dalam kaitannya dengan penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien, salah satunya dengan menyempurnakan kurikulum, khususnya menggeser Kurikulum Tingkat Dasar (KTSP) Satuan Pendidikan ke Kurikulum 2013 atau Kurikulum Tematik dan pada tahun 2022 bergantinya kurikulum baru menjadi kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum baru ini yaitu Kurikulum Merdeka diimplementasikan pada kelas 1 dan 4 terlebih dahulu dan tahun selanjutnya kelas 2 dan 5 dan seterusnya. Padahal mengetahui bahwa setiap kurikulum pasti memiliki kekurangan yang harus diteliti dan diamankan agar tujuan pendidikannya dapat terpenuhi dengan baik (Yulinda, 2017). Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum mandiri, tentu saja. Merdekalearning menekankan kebebasan dan berpikir kreatif. Pendirian program instruktur mengemudi merupakan salah satu inisiatif yang dilakukan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan dalam peluncuran program pendidikan mandiri. Pendidikan sekolah ini dimaksudkan untuk membantu setiap sekolah dalam membina generasi pembelajar sepanjang hayat yang berwatak pancasila. (Rahayu et al., 2022).

Program Merdeka Belajar bertujuan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang positif. Tujuan belajar mandiri adalah untuk menyediakan lingkungan yang menyenangkan bagi pengajar, siswa, dan orang tua (Rahayu et al., 2022). Penanaman kebebasan berpikir merupakan konsep kurikulum belajar mandiri, guru menentukan kemandirian berpikir. Hal ini menunjukkan bahwa guru merupakan pilar utama dalam menjamin keberhasilan pendidikan.

Tidak mungkin terjadi proses pendidikan yang berhasil dan efektif tanpa terlebih dahulu merencanakan proses pembelajaran, kemudian melaksanakan proses pembelajaran, kemudian mengukur hasil proses pembelajaran, dan terakhir memantau tata cara pembelajaran dan tidak terbatas sesuai dengan keterampilan dan minat siswa, serta kematangan fisik dan mental mereka (Sumarsih, 2022). membosankan, dan ada sejuta alasan berbeda mengapa mereka tidak dapat berhasil mengikuti pelajaran karena fakta bahwa itu menggabungkan anekdot tentang sejarah Islam. instruktur harus menganggap ini sebagai peringatan, tetapi penting juga untuk menyadari bahwa zaman sedang berubah dan bahwa instruktur perlu memahami bahasa asing dan teknologi yang semakin kompleks untuk mengikuti jiwa siswa yang teknologi dan kemampuan bahasanya sangat tinggi. Hal ini karena guru harus mampu mengikuti jiwa siswa yang memiliki kemampuan teknologi dan bahasa yang sangat tinggi. terkadang lebih unggul dari kita. Dalam hal pelatihan konten, perlu diingat bahwa instruktur harus dapat mempertahankan suasana yang hidup dan menyenangkan.

Proses pembelajaran yang efektif dan efisien, diperlukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, pengukuran hasil pembelajaran, dan pemantauan proses pembelajaran. dan terbuka terhadap kemampuan dan minat anak serta perkembangan fisik dan psikisnya (Depdiknas, 2005). sejarah Islam. Hal ini tentu saja menjadi peringatan bagi para instruktur. Penting juga untuk menyadari bahwa zaman sedang berubah, dan guru harus memahami bahasa lain dan teknologi yang semakin canggih untuk mengikuti

semangat anak-anak dengan kemampuan teknologi dan linguistik yang luar biasa. lebih unggul dari kita pada saat-saat tertentu. Ingatlah bahwa saat mengajarkan konten, guru harus mampu menciptakan suasana yang hidup dan menarik.

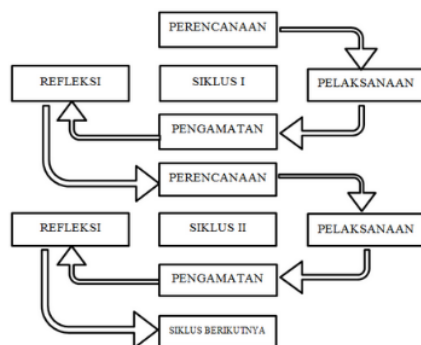
Ilmu alam dan sosial (IPAS) diajarkan bersama sains. Kajian tentang benda hidup dan benda mati serta interaksinya di alam semesta, serta manusia sebagai organisme individu dan sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Investigasi, eksperimentasi, kesimpulan, pengembangan teori, dan seterusnya adalah contoh kaitan yang menghubungkan satu rute dengan rute lainnya.

Berdasarkan temuan observasi Pembelajaran IPA Awal, hasil belajar siswa kelas IV SDN Katikan 2 Semester Ganjil tahun ajaran berikutnya (2022/2023) masih tergolong rendah dengan rata-rata skor 55,55. ditetapkan sebesar 70%. Berdasarkan pengalaman belajar yang diberikan peneliti di kelas IV SDN Katikan 2 terdapat permasalahan yang menunjukkan rendahnya tingkat pemahaman hasil belajar siswa pada awal observasi tanggal 12 Maret 2023, melihat tidak adanya media pembelajaran, kelas tidak aktif karena guru merupakan satu-satunya sumber belajar dengan metode ceramah tradisional yang pada akhirnya menyebabkan siswa tersebut kurang berminat untuk belajar.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, seorang guru harus mampu memilih strategi yang tepat dalam menghadapi permasalahan keilmuan, seperti *Problem Based Learning* dengan media aplikasi Quiziz. Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa mengatasi hal tersebut dengan mengajarkan mereka untuk berpikir kritis dan bekerja secara konstruktif dalam kelompok untuk memperoleh solusi pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Guru hanyalah sebagai perantara. Peneliti dihimbau untuk berpartisipasi dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar dan Minat Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Quiziz pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Katikan 2” berdasarkan pemikiran dasar dan fakta yang telah dijelaskan di atas.

METODE

Bentuk penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau penelitian tindakan kelas. 2006 (Arikunto) Studi Tindakan Kelas adalah studi yang dilakukan di dalam kelas untuk mengetahui dampak kegiatan terhadap subjek penelitian. Penelitian tindakan kelas, jika dilaksanakan dengan benar, dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengharuskan peserta (guru) untuk secara sengaja menciptakan kemajuan dalam mendeteksi dan memperbaiki masalah yang muncul dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan yang bermakna. Penelitian ini bertujuan memecahkan suatu masalah dengan memberikan tindakan nyata dengan pendekatan investigatif terkendali untuk mengungkapkan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas; proses tersebut diulangi secara siklis, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang positif di kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan model *Kurt Lewin*. Model ini terdiri dari empat bagian. Tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*doing*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Diagram model penelitian disajikan di bawah ini.



GAMBAR 1. *Disain Model Penelitian*

Kajian ini dilakukan di salah satu sekolah yang teridentifikasi sebagai lokasi PPL 2 Prajabatan PPG angkatan 2 di SDN Katikan 2. Alamatnya Dusun Bulak Rejo, Desa Katikan, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi. Peneliti memilih SDN Katikan 2 karena memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan sebagai lokasi penelitian terbuka dan letaknya ideal di Desa Katikan Kecamatan Kedunggalar. Waktu penelitian dilakukan dalam dua siklus, siklus I pada tanggal 16-20 Mei 2023, dan siklus II pada tanggal 23-30 Mei 2023. Setiap siklus membutuhkan dua siklus 45 menit per hari. Untuk menjawab pertanyaan penelitian, peneliti menggunakan metodologi pengumpulan data. Metode pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, tes, dan angket. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini data kuantitatif hasil belajar kognitif siswa dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif yang meliputi membandingkan hasil belajar kondisi awal, hasil belajar siklus I, dan hasil belajar siklus II. Angka (nilai) digunakan untuk mewakili data. Data tes dihasilkan dengan cara membagi jumlah jawaban benar dengan jumlah soal. Rumus berikut digunakan untuk menghitung nilai siswa.

Hasil Belajar Siswa

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

Keterangan

X = Nilai rata-rata skor hasil belajar

$\sum x$ = Jumlah skor hasil belajar

N = Jumlah seluruh siswa

Ketuntasan belajar klasikal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

P = Angka presentasi

$\sum x$ = Jumlah siswa berkategori tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

Syarat hasil belajar siswa dinilai berhasil atau tuntas jika memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 pada disiplin ilmu. Silakan lihat tabel di bawah ini untuk detail lebih lanjut pada tabel 2

TABEL 2. *Kriteria Ketuntasan minimal (KKM)*

Hasil Belajar	Kategori
0-75	Tidak Tuntas.
75-100	Tuntas

Minat Belajar Siswa

$$SA = \frac{NP}{SM} \times 100\%$$

GAMBAR 2. *Rumusan Minal belajar Siswa*

Keterangan

SA = Skor akhir

SP = Skor perolehan

SM = Skor maksima

Kriteria minat Belajar dapat Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

TABEL 3. *Distribusi Kategorisasi Minat Belajar*

Minat Belajar	Kategori
$X < 72$	Sangat Rendah
$72 < X < 80$	Rendah
$80 < X < 87$	Sedang
$87 < X < 95$	Tinggi
$X > 95$	Sangat Tinggi

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan dalam mata kuliah Unsur Norma IPAS dalam Adat Daerahku, dan meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. SDN Katikan 2 tepatnya di kelas IV. Menurut dua (dua) siklus penelitian.

Siklus I

Dilakukan pada tanggal 16-Mei dan 20 Mei 2023. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah berbantu aplikasi Quiziz Hal tersebut tampaknya mampu meningkatkan hasil belajar

siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Kenaikan ini disebabkan fakta bahwa setiap langkah terdiri dari tindakan yang direncanakan dan terfokus. Hasil pengujian adalah sebagai berikut **TABEL 4**. Berikut:

TABEL 4 *Kriteria Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Katikan 2*

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	7
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	80
Skor Terendah	40
Rentang Skor	40
Skor Rata-Rata	60

Berdasarkan tabel **TABEL 4**, siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Kenaikan ini disebabkan fakta bahwa setiap langkah terdiri dari tindakan yang direncanakan dan terfokus. Hasil Tes Kriteria Hasil Belajar Dikarenakan kurangnya persiapan dalam menghadapi data hasil belajar siswa pada siklus I, siswa kelas IV SDN Katikan 2 mendapat nilai rata-rata 60. Siswa mendapat nilai serendah mungkin 40 dan setinggi mungkin skor 80, dengan skor ideal 100 dan rentang skor 40. Hal ini menunjukkan betapa beragamnya kemampuan siswa.

Dengan data tersebut terlihat jelas bahwa siswa masih kurang merata dan maksimal dalam memperhatikan mata pelajaran IPAS sehingga menghasilkan rentang skor yang cukup berbeda, dengan salah satu faktor yang mungkin adalah model pembelajaran yang sebelumnya efektif dalam menyampaikan mata pelajaran IPA kepada siswa.

TABEL 5 *Ketuntasan Klasikal Siswa Siklus I*

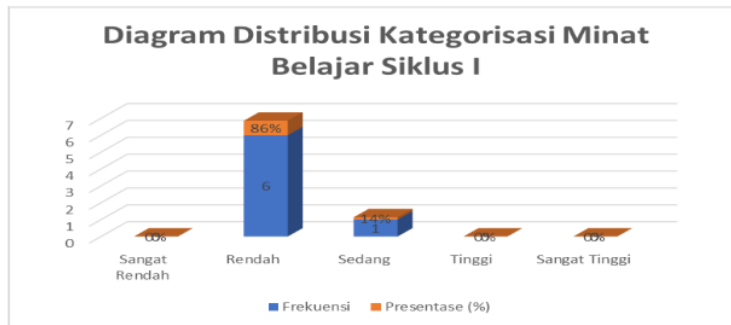
Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
0-74	Tidak Tuntas	5	71%
75-100	Tuntas	2	29%
Jumlah		7	100%

Pada **TABEL 5** Ketuntasan Siklus I untuk siswa klasik pada akhir siklus I, ketuntasan klasikal siswa dalam kategori tuntas adalah 2% siswa (29%) yang termasuk dalam kategori tidak tuntas dan 5% siswa (71%). Akibatnya, ketuntasan klasikal pada siklus I masih jauh di bawah kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 75%.

TABEL 6. *Distribusi Kategorisasi Minat Belajar*

Minat Belajar	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
$X < 72$	Sangat Rendah	0	0%
$72 < X < 80$	Rendah	6	86%
$80 < X < 87$	Sedang	1	14%
$87 < X < 95$	Tinggi	0	0%
$X > 95$	Sangat Tinggi	0	0%

Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan diagram batang sebagai berikut:



GAMBAR 2 *Diagram Batang Kategorisasi Variabel Minat Belajar*

Berdasarkan **GAMBAR 2** Grafik Batang Pengkategorian Minat Belajar Variabel Menurut diagram batang di atas, frekuensi Minat Belajar Variabel pada kelompok rendah adalah 86% dari 6 siswa, sedangkan pada kategori sedang adalah 1 siswa sebesar 14%. Tahapan selanjutnya merupakan syarat untuk menyelesaikan tahapan selanjutnya yaitu siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan dilakukan pada tanggal 23, 24 dan 30 Mei 2023 Persis seperti yang diantisipasi. Rapat berlangsung selama 2 x 45 menit. Lebih banyak upaya dilakukan pada siklus kedua untuk memaksimalkan pencapaian siswa, dengan perencanaan peneliti yang lebih baik menggunakan aliran dan teori pendekatan Pembelajaran Berbasis masalah pembelajaran yang benar dan efisien.

Parameter Tujuan Pembelajaran Siswa Kelas IV SDN Katikan. Mereka tidak siap menghadapi dua siswa ini. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 82, dengan siswa mencapai nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100, dengan nilai ideal 100 dan rentang nilai 30. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa cukup baik. sangat bagus. Sangat beragam. ketuntasan klasikal siswa siklus II Terlihat bahwa proporsi siswa yang tuntas belajarnya adalah 86% atau 6 dari 7 pada kategori tuntas, dan 14% atau 1 dari 7 pada kelompok tidak tuntas. Berdasarkan data tersebut dapat dinyatakan bahwa siswa kelas IV SDN Katikan 2 mengalami peningkatan hasil belajar, dan penggunaan problem based learning (PBL) melalui aplikasi Quiziz dapat meningkatkan kinerja siswa Kelas IV SDN Katikan. 2. Learning Cycle II terdapat

0 siswa dengan kategori sangat rendah, 2 siswa dengan kategori sedang, 4 siswa dengan kategori tinggi, dan 1 siswa dengan kategori sangat tinggi. Tidak perlu lanjut ke tahap selanjutnya karena hasil belajar dan minat belajar meningkat.

PEMBAHASAN

Pada Penelitian ini bertujuan hasil belajar dan minat belajar meningkat. dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) ke dalam proses pembelajaran khususnya pada materi IPAS BAB 8 topik Norma dalam Adat Adat Daerakhudi di kelas IV SD Negeri Katikan 2 dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. kapasitas belajar. Hasil belajar. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 60, sedangkan nilai rata-rata siswa pada siklus II adalah 82, yang berarti dua siswa tamat dan lima siswa tidak tamat. Selanjutnya pada siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 29%, sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan melonjak menjadi 86%. Minat belajar siswa pada siklus I sebanyak 6 siswa dengan persentase 86%, 1 siswa dengan persentase 14%, dan kategori rata-rata minat belajar masih rendah. Minat belajar siswa kategori sedang sebanyak 2 siswa 28%, kategori tinggi sebanyak 4 siswa 68%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa 14% kategori minat belajar rata-rata tinggi.

Ada banyak sekali media pembelajaran yang masing-masing memiliki keunikan tersendiri. Media di internet misalnya, merupakan wadah yang dapat dimanfaatkan guru untuk melakukan pembelajaran dengan cara mempekerjakan. fitur jelajah terdiri dari berbagai jenis informasi yang dibutuhkan (Benny, 2017). (Citra, 2020) aplikasi Quizizz merupakan aplikasi edukasi berbasis game yang memperkenalkan game dengan banyak pemain ke dalam satu kelas sekaligus Jadikan pengalaman belajar lebih menghibur dan inovatif. Kekuatan pendorong yang menginspirasi anak muda untuk belajar adalah semangat mereka dalam belajar. Siswa yang bersemangat dalam belajar akan mengarahkan perhatiannya pada pembelajaran, memungkinkan untuk fokus dengan tepat (Hudaya, 2018).

Diperkuat penelitian dari (Lider, 2022) bahwa dengan menggunakan metodologi Pembelajaran Berbasis Masalah Aplikasi Quizizz dapat membantu siswa belajar lebih berhasil. Siswa kelas VI dikenai prosedur aritmatika campuran. Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* hendaknya dijadikan sebagai salah satu dari beberapa pilihan yang tersedia dalam melaksanakan proses pembelajaran Matematika, mengingat model ini telah ditunjukkan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi siswa melalui kolaborasi, pengembangan, tindakan aktif, bersama dengan aktivitas fisik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Quiziz telah menghasilkan peningkatan hasil belajar dan peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Katikan 2. Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan dari hasil penelitian dalam pelaksanaan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi IPAS BAB 8 topik Norma dalam Adat Adat Daerakhudi di kelas IV SD Negeri Katikan 2 dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) selanjutnya Metodologi ini telah ditunjukkan untuk mempromosikan aktivitas dan prestasi siswa melalui kerja sama, kreasi, bertindak aktif, bertukar pengetahuan, mengungkapkan sudut pandang, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, berdebat, dan cara lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisanti, D. A. K. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 243–250. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1386>
- Ayundasari, L. (2022). Implementasi Pendekatan Multidimensional dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum Merdeka. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 16(1), 225–234. <https://doi.org/10.17977/UM020V16I12022P225-234>
- Darmaningrat, Eko Wahyu. 2018. Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Quizizz Untuk Pembelajaran Pengayaan di Sekolah Menengah Kota Surabaya. *Sesindo : Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*.
- Dewi, S. Z., & Ibrahim, T. (2019). Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi dalam Materi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 13(1), 26–31. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/82Sobron>
- A.N,Bayu, Rani, Meidawati. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar IPA. Volume 1
- Roriarti, Fitri & Anisa Yunita. 2017. TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform Quizizz! Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.3 No.b.
- Salamah, D., & Maryono, M. 2022. Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 461-470.
- Suo Yan Mei. 2018. Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *Journal of Social Science Education and Research*, 208-212.
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. 2022. Analisis implementasi kurikulum merdeka di sekolah penggerak sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248-8258.
- Sobron A.N, Bayu, Rani, Meidawati. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar IPA. Volume 1

III.C.7. Senasdra

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

lppm.upm.ac.id

Internet Source

2%

2

id.123dok.com

Internet Source

1%

3

doaj.org

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 15 words