

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Game Edukasi Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V

I Kadek Agus Sudiandika^{1*}

¹ SD Negeri 3 Tigawasa, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: made.agusdika@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dengan model pembelajaran kooperatif berbantuan media game edukasi quizziz. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS dan dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas V SDN 3 Tigawasa tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 35 orang. Tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada siklus I dibahas tentang masa penjajahan struktur lapisan bumi dan pada siklus II dibahas tentang siklus air dan perubahan permukaan bumi. Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis dengan teknik deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 67,50 dan pada siklus II adalah 72,92. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 62,50% dan pada siklus II adalah 83,33%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif berbantuan media game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Kata kunci: model kooperatif, game edukasi, hasil belajar

Abstract

This research aims to improve science and science learning outcomes with a cooperative learning model assisted by the quizziz educational game media. This research is classroom action research based on the problem of low science learning outcomes and was carried out in two cycles on class V students at SDN 3 Tigawasa for the 2023/2024 academic year, totaling 35 people. Each cycle consists of 2 meetings. In cycle I, the structure of the earth's layers was discussed during colonization and in cycle II, the water cycle and changes in the earth's surface were discussed. The data obtained was then analyzed using descriptive-qualitative techniques. The research results showed that the average student learning outcome in cycle I was 67.50 and in cycle II was 72.92. Student learning completeness in cycle I was 62.50% and in cycle II was 83.33%. Based on these data, it can be concluded that the implementation of the cooperative learning model assisted by educational game media can improve students' science learning outcomes.

Keywords: cooperative learning model, educational game, learning outcomes

PENDAHULUAN

Dampak Revolusi Industri 4.0 terhadap Pendidikan di Indonesia pada era modern ini, informasi dan teknologi memengaruhi aktivitas sekolah dengan sangat masif. Informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan aksesibel bagi siapa saja yang membutuhkannya. Pendidikan mengalami disrupsi yang sangat hebat sekali. Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bergeser menjauh darinya. Di masa mendatang, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi.

Kemajuan dan perkembangan dunia begitu pesat, tuntutan masyarakat terhadap Keberhasilan pendidikan pun semakin besar. Salah satu cara membuktikannya diawali dari keinginan guru untuk selalu berinovasi dalam pembelajaran guna peningkatan kualitas dan membantu memecahkan masalah dalam pendidikan. Pembaharuan berjalan seiring dengan

perkembangan zaman, yang saat ini di rasakan sebagai suatu tuntutan oleh banyak pihak. Begitu pula dengan pembaharuan dalam bidang pendidikan. Pembaharuan yang dimaksudkan adalah sebuah perubahan yang mengarah kepada peningkatan kualitas pendidikan, sehingga dapat menunjang tujuan pendidikan yang sesungguhnya. Pendidikan sangat membutuhkan suatu inovasi agar para pihak terdidik tidak terlarut dalam kebodohan dan ketidak pahaman. Inovasi pembelajaran yang sangat menentukan kualitas pendidikan tentu sangat berkaitan dengan aspek yang lainnya.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media Pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Mengenai kreativitas guru harus kreatif, baik dari sisi pedagogik atau bagaimana cara mengajar maupun dari sisi teknologi yang digunakan. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Pengembangan media pembelajaran menggunakan komputer atau laptop dan handphone atau smartphone, salah satunya dengan pemanfaatan game edukatif. Game edukatif ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran masih kurang. Jadi media pelajaran menggunakan game adalah segala sesuatu yang dijadikan wahana, penghubung sehingga pesan yang disampaikan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik, yang dalam proses penyampaian pesan itu menggunakan permainan-permainan yang menggunakan teknologi yang dapat merangsang peserta didik didalam memainkannya dalam rangka mempelajari memahami ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh guru atau pendidik.

Berdasarkan data hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, diperoleh bahwa dari 35 orang siswa kelas V SD Negeri 3 Tigawasa, hanya 15 orang yang mencapai ketuntasan. Ketuntasan mata pelajaran IPAS adalah 70, sehingga hanya 15 orang yang memperoleh nilai dalam rentang 65-100. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar hanya mencapai 43%. Untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dilakukan upaya penerapan media game edukasi quizizz. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game. Siswa dapat melakukan latihan pada perangkat elektronik mereka. Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa.

Gambaran keadaan di atas menunjukkan betapa perlunya upaya mencari alternatif untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga hasil yang dicapai dalam pembelajaran dapat meningkat. Salah satu model pembelajaran yang sering diterapkan di berbagai jenjang pendidikan adalah model pembelajaran kooperatif. Di dalam pembelajaran kooperatif siswa dilatih untuk mampu berpikir kritis dan toleran terhadap siswa lainnya. Penggunaan model pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ibrahim & Syaodiah, 2003). Melalui model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerja sama dan saling membantu jika ada teman dalam kelompoknya yang mengalami kesulitan (Trianto, 2007).

Media game edukasi Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas permainan ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019: 5). Implementasi menggunakan Game Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018: 43) yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Keunggulan quizizz adalah dibagian pengerjaannya yang menyesuaikan dengan kecepatan siswa. Siswa tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal. Disamping itu nilai dapat di unduh sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti 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 dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Tigawasa setelah mengimplementasikan model pembelajaran koopertif berbantuan media game edukasi Quizizz. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu 1) meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dalam pelajaran IPAS dan meningkatkan rasa senang dan motivasi belajar selama pembelajaran karena adanya model pembelajaran yang variatif, 2) mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas, 3) dapat berbagi praktik baik yang dilakukan kepada rekan sejawat.

METODE

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 3 Tigawasa semester I tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 35 orang dengan 15 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif berbantuan media game edukasi quizizz dan hasil belajar IPAS. Penelitian ini merupakan penelitian

tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus I berlangsung selama 2 x pertemuan, di mana tiap pertemuan berlangsung selama 3 jam pelajaran (3 x 35 menit). Siklus II juga sama dengan siklus I. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan yang dipersiapkan adalah membuat TP, ATP, modul ajar, media game edukasi quizzis baik berupa presentasi materi dan soal.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, dilakukan kegiatan pembelajaran dengan urutan kegiatan sebagai berikut; a) guru melakukan koordinasi kelas, b) doa bersama, c) menyanyikan lagu wajib nasional, d) apersepsi, e) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran, f) siswa melakukan refleksi, g) guru menjelaskan materi secara singkat dan memberi kesempatan siswa untuk bertanya, h) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan lembar kerja untuk didiskusikan dan juga media chormebook, i) guru berkeliling untuk memantau jalannya diskusi kelompok, mengamati siswa yang bereksplorasi melalui materi yang sudah di sharing di google clasroom dan memberikan masukan jika ada kelompok yang mengalami kendala dalam pengisian lembar kerja, j) tiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya, k) guru dan siswa menanggapi hasil diskusi dan guru memberikan penguatan terhadap hasil kerja tersebut, l) siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti, m) guru dan siswa menyimpulkan materi, n) guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa melalui media game quizziz, o) guru dan siswa melakukan refleksi dan tindak lanjut, p) menyanyikan lagu daerah dan doa penutup.

Pada tahap observasi dan evaluasi dilaksanakan observasi proses pembelajaran untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dan pada setiap akhir siklus dilakukan penilaian. Pada tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab hambatan lalu mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan menetapkan tindakan baru yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Data hasil belajar dikumpulkan dengan menggunakan metode tes. Tes hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas V adalah butir-butir tes sesuai dengan pokok bahasan yang telah diberikan. Tes yang digunakan adalah tes objektif tipe pilihan ganda dengan skor 1 jika benar dan 0 jika salah dan diberikan menggunakan media game quizziz.

Data penelitian hasil belajar dari tes yang telah dikumpulkan peneliti, selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif. Kualifikasi hasil belajar siswa, yakni skor 85-100 (sangat tinggi), 70-84 (tinggi), 55-69 (cukup), 40-54 (kurang), dan ≤ 39 (sangat kurang). Hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan mencari angka rata-rata (M). Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah ketuntasan klasikal (KK) $\geq 80\%$ dengan KKTP 70 dan rata-rata hasil belajar siswa minimal berada pada kategori tinggi (70-84).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pelaksanaan tindakan siklus pertama dimulai pada minggu keempat bulan September sampai minggu pertama pada bulan Oktober 2023 selama 2 x pertemuan sedangkan untuk tindakan siklus kedua dimulai pada minggu ketiga bulan Oktober sampai minggu keempat pada bulan Oktober 2023 selama dua pertemuan juga. Alokasi waktu setiap pertemuan adalah 3 jam pelajaran (3x35 menit). Materi yang dibahas dalam siklus I yaitu tentang struktur lapisan bumi. Siklus II materi yang dibahas meliputi siklus air dan perubahan dipermukaan bumi.

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama melakukan penelitian diperoleh data seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Data hasil belajar IPAS Siswa Kelas V

Aspek	Statistik	Siklus I	Siklus II
Hasil belajar IPAS siswa	Rata-rata	70,28	70,74
	Daya serap siswa (%)	70,28	70,74
	Ketuntasan belajar	77,78	85,19
	Kategori	Tinggi	Tinggi

Pada siklus I, ditemukan beberapa kendala sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan. Kendala tersebut di antaranya 1) ada beberapa siswa yang mendominasi dalam kelompok sehingga anggota yang lain kurang mendapatkan kesempatan, 2) sinyal yang kurang stabil dan persiapan alat yang kurang maksimal.

Untuk kendala-kendala yang terjadi pada proses pembelajaran siklus pertama, maka selanjutnya akan dilakukan upaya perbaikan untuk mengatasinya. Upaya yang dilakukan adalah: 1) pemantauan ke kelompok lebih diefektifkan dan memberi pemahaman agar semua anggota kelompok bekerja sama, 2) menyiapkan perlengkapan lebih awal, 3) untuk kendala sinyal di atasi dengan menggunakan sinyal cadangan dari hp, 4) untuk meningkatkan motivasi siswa yang memiliki kemampuan rendah guru meningkatkan frekwensi kunjungan ke masing-masing kelompok untuk ikut aktif berpartisipasi dalam kelompoknya. Siswa yang berkemampuan lebih diberi pengertian bahwa mereka adalah sebuah tim yang harus saling membantu dengan semua anggotanya, dan 5) untuk ketuntasan belajar yang belum mencapai target diidentifikasi penyebabnya adalah siswa tidak mempelajari kembali apa yang sudah dipelajarinya di sekolah. Untuk mengatasi hal tersebut guru berupaya memberikan tugas yang lebih bervariasi untuk dikerjakan di rumah sehingga mau tidak mau siswa harus mempelajari kembali materi yang telah diberikan di sekolah.

Demikian pula pada siklus II, ditemukan beberapa kendala seperti siswa ingin mengulang mengerjakan game, keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat masih kurang, terlihat ribut sementara menunggu kelompok yang lain yang masih berdiskusi. Upaya yang dilakukan adalah: 1) siswa yang ingin mengulang mengerjakan game diberi kesempatan satu kali, 2) kelompok siswa yang ribut setelah menyelesaikan tugasnya dikunjungi dan disuruh mengecek kembali hasil analisis dan kesimpulan yang mereka buat. Siswa diberi pengertian untuk tidak ribut dan menunggu dengan tertib dan sabar sementara kelompok lain masih bekerja, dan 3) siswa diberi pengertian kembali bahwa mereka harus belajar membina kerjasama yang baik dalam kelompoknya, saling mendukung satu dengan yang lain, saling menghargai pendapat dan hak orang lain. Dengan demikian, setiap tugas yang dikerjakan dapat selesai dengan cepat dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

PEMBAHASAN

Implementasi model pembelajaran kooperatif berbantuan media game edukasi quizziz dalam pembelajaran telah dilaksanakan dengan cukup baik. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan sebelum penerapan model pembelajaran ini. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pada siklus I mencapai 70,28. Daya serap siswa juga sudah mencapai 70,28% walaupun ketuntasan belajar siswa secara klasikal baru mencapai 77,78% dari 80% yang ditargetkan. Ada beberapa kekurangan yang terjadi pada siklus I, yaitu siswa belum mempunyai pengalaman dalam mengikuti model pembelajaran kooperatif berbantuan media game edukasi quizziz, sehingga siswa belum

mampu mengikuti kegiatan pembelajaran yang diinginkan. Kurangnya kerja sama saat diskusi kelompok juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa cenderung menyelesaikan lembar kerja secara individual sehingga anggota kelompok yang dianggap memiliki kemampuan kurang menjadi pasif. Hal ini disebabkan siswa belum terbiasa berdiskusi dalam kelompok. Mereka cenderung berkelompok dengan teman-teman pilihannya. Kurangnya kerja sama mengakibatkan tidak terjadi pertukaran pendapat antar anggota kelompok. Hal ini tentu saja tidak sesuai dengan pendapat Nurhadi (2004) bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif adalah meningkatnya hasil belajar akademik siswa dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta pengembangan keterampilan sosial.

Kelemahan pada pelaksanaan tindakan siklus I kemudian dicarikan solusi untuk dilaksanakan pada siklus II, seperti yang telah dijelaskan pada refleksi siklus I. Implementasi model pembelajaran kooperatif berbantuan lagu konsep dalam siklus II telah dilaksanakan dengan baik dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil belajar siklus I. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pada siklus II sudah mencapai 70,74. Daya serap siswa mencapai 70,74% dan ketuntasan belajar 85,19%. Hal ini disebabkan adanya kemajuan-kemajuan yang terjadi pada pembelajaran siklus II. Tiap-tiap kelompok sudah menunjukkan adanya kerja sama yang baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faradina,dkk, (2022) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe STAD bantuan media game edukasi Quizizz hasil belajar dari 61,11 pada siklus I menjadi 70,56 pada siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 52,78% pada siklus I menjadi 69,44% pada siklus II. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Abdurrahman dan Bintaro (dalam Nurhadi, dkk, 2004) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asuh, silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.

Berdasarkan pembahasan di atas, ternyata implementasi model pembelajaran kooperatif berbantuan game edukasi quizziz dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Tigawasa tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini disebabkan siswa mendapat kesenangan di dalam pembelajaran, di mana sebelumnya siswa merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung, karena banyaknya materi IPAS yang bersifat hafalan. Dengan mendapatkan pengalaman baru, siswa menjadi lebih mudah mencerna materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan di atas dapat diambil simpulan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif berbantuan media game edukasi quizziz dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 3 Tigawasa tahun pelajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil refleksi siklus di tiap siklus dan temuan-temuan yang diperoleh selama penelitian, maka dapat diajukan beberapa saran guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS ke depan yaitu sebagai berikut. (1) Persiapan sarana dan prasana dilakukan lebih awal; (2) Agar pembelajaran lebih aktif, sebaiknya siswa diberikan juga game singkat dan menarik, dan (3) Guru harus selalu memantau jalannya diskusi dalam tiap kelompok dengan mengunjungi masing-masing kelompok secara bergantian sehingga diskusi berjalan dengan efektif dan kerjasama berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri Sofan, Ahmadi Iif Khoiru. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Adianto, Samsul. 2020. Penerapan Scientific dan Cooperative Learning dengan Quis Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/13317> . (diakses tanggal 8 Oktober 2020)
- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurkencana, Wayan dan Sunartana. 1992. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- BNSP. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Candiasa, I Made. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS* . Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Depdiknas. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar (Kelas V SD)*. Jakarta: Depdikbud.
- Nikmah, Sahibun. 2012. *Penggunaan Metode Permainan Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak*.
- Sadia, I Wayan. 2009. "Penelitian Tindakan Kelas Konsep Dasar dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran"(Makalah). Disajikan dalam Pelatihan Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru – Guru SMA di Kabupaten Klungkung Tanggal 7 s.d 9 Desember 2009.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Cetakan Kesebelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suhadinet.2009 .Langkah-Langkah PTK Menurut Kemmis dan McTaggart. <https://suhadinet.wordpress.com/2009/06/08/langkah-langkah-ptk-menurut-kemmis-dan-mctaggart/> . (diakses tanggal 8 Oktober 2020)
- Setiawan, Agung dkk.2018. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Vriabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021. <http://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/viewFile/229/232> . (diakses tanggal 8 Oktober 2020)