JURNAL RISET DAN EVALUASI PENDIDIKAN
Vol. 1 No. 4 (2024) pp 219-229

PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH AL ABRAR KOTA MAKASSAR

Received:
26/07/2024

Accepted:
09/10/2024

Published:
30/12/2024

[1]Nurfaizah Marzukha, [2]Idawati, [3]Rubianto
[1,2,3] PGSD/Universitas Muhammadiyah Makassar, Kota Makassar, Indonesia

[1]nurfaizahmarzukha@gmai.com.id
[2]idafadolla@gmail.com
[3]rubianto@unismuh.ac.id

Abstract

The influence of the Discovery Learning model assisted by Quizizz-based learning media on the social studies learning outcomes of class V students at MI Al-Abrar, Makassar City. Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervisor I Idawati, and Supervisor II Rubianto.

This type of research is True Experimental Design. In this research, a Posttest Only Control Design was used. This research was used to compare 2 groups, namely the experimental group that was given treatment and the control group that was not given treatment. This research aims to determine the effect of the Discovery Learning model assisted by Quizizz-based learning media on the social studies learning outcomes of class V students at MI Al-Abrar, Makassar City. The population in this study were all class V MI AL-ABRAR students, totaling 90 students. Data collection techniques use tests, observation sheets and documentation. The research instrument used learning results tests and observation sheets.

The results of research in class V of MI Al-Abrar show that the average learning outcomes of students achieve completeness as an example of giving a posttest so that there is an influence of the Discovery Learning model assisted by Quizizz-based learning media on the social studies learning outcomes of students in class V of MI Al-Abrar city. Makassar.

Keywords: *discovery learning, quizizz, learning outcomes.*

Abstrak

Pengaruh model discovery learning berbantuan media pembelajaran berbasis quizizz terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota Makassar. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Idawati, dan Pembimbing II Rubianto.

Jenis penelitian True Eksperimental Design. Dalam penelitian ini menggunakan desain Postest Only Kontrol Design. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen yang diberikan treatmemt dan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model discovery learning berbantuan media pembelajaran berbasis quizizz terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MI AL-ABRAR berjumlah 90 peserta didik. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes, lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi.

Hasil penelitian pada kelas V MI Al-Abrar menunjukan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan yang di harapkan dalam pemberian posttest sehingga ada pengaruh model discovery learning berbantuan media pembelajaran berbasis quizizz terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota Makassar.

Kata kunci: *discovery learning, quizizz, hasil belajar.*

Pendahuluan

Pembelajaran era milenial sekarang sangat berkaitan dengan kemajuan teknologi, khususnya pembelajaran di sekolah dasar senantiasa diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan perkembangan tekonologi. Menurut Aini (2019:1) menyatakan bahwa Pembelajaran di SD dituntut pembelajaran yang terintegrasi dengan berbasis pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dengan menjadikan pola pembelajaran harus berubah dari konvensional kearah pemanfaatan teknologi belajar yang lebih baik. Hal ini dapat dilakukan dengan cara pemberian evaluasi pembelajaran. memasuki era industri 4.0 hampir seluruh bidang memanfaatkan perkembangan teknologi.

Menurut Ayuningtyas, dkk. (2018:77) menyatakan bahwa guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi khususnya dalam membuat alat evaluasi sebagai penilaian formatif. sistem penilaian yang baik, akan mendorong guru dalam menentukan strategi yang dapat memberikan motivasi peserta didik agar dapat lebih giat dalam belajar. Alat evaluasi yang menarik tentunya yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan pula hasil belajarnya, agar evaluasi pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik. akan merespon pembelajaran dengan baik apabila diberikan stimulus yang baik oleh guru. Maka diharapkan strategi evaluasi yang dilakukan guru dapat menarik minat peserta didik dalam belajar agar meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kota Makassar. Beberapa guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis online atau game yang dibuat sendiri sebagai alat bantu mengajar. Namun penggunaan media penilaian game quizizz ini tergolong masih rendah. Hal ini dibuktikan melalui partisipasi peserta didik dalam evaluasi yang diberikan rendah, ≤ 60% peserta didik secara maksimal. Selain itu berdasarkan data dari guru kelas peneliti menemukan bahwa dari 90 orang peserta didik kelas V di MI Al-Abrar Kota Makassar, Hanya 36 orang yang memperoleh nilai diatas KKTP dengan KKTP 75 selebihnya masih berada dibawa KKM.

Berdasarkan data diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa langkah yang tepat untuk mengatasi masalah ini adalah melalui Model discovery learning berbantuan quizizz discovery learning merupakan sebuah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran menurut Marisya dan sukma (2020; 2191) menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran discovery learning, potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, peningkatan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. dengan berbantuan media pembelajaran berbasis quizizz juga dapat membuat peserta didik lebih aktif quizizz memiliki kelebihan sebagai media penilaian yang digunakan guru dimana penggunaan quizizz sangat mudah dan juga sebagai media penugasan presentasi interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Al-Abrar Kota Makassar. Menurut Nafisa dan Lisnawati, (2022:2) menyatakan bahwa Quizizz memiliki jutaan kuis dari berbagai bidang yang

dapat diakses oleh guru dan peserta didik. Selain itu, Quizizz memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka dirasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh media pembelajaran berbasis quizizz terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V di Mi Al-Abrar kota Makassar".

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif metode penelitian ini yang menjawab hipotesis penelitian dengan menggunakan data angka dan ilmu pasti. Adapun bentuk penelitian eksperimen yang digunakan adalah True Eksperimental Design Metode ini menjelaskan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dan variabel lainnya, variabel-variabel ini disebut sebagai X dan Y, Untuk mengetahui hasil belajar setelah pengunaan quizizz apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasisi quizizz terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar Kota Makassar. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MI Al-Abrar Kecamatan Tamalate Kota Makassar pada tahun ajaran 2023/2024

Penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik total Sampling, total sampling yang dilakukan untuk menarik sampel dari populasi untuk menentukan penempatan sampel dalam penelitian dengan cara mengambil keseluruhan peserta didik ikut dalam penelitian ini. Sehingga jumlah keseluruhan peserta didik yang akan menjadi sampel penelitian.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Postest Only Kontrol Design. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen yang diberikan treatmemt dan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment. Variable bebas pada penelitian ini adalah media quizizz, yang diberi simbol X. Variable terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar yang diberi simbol Y. Validasi Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan observasi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes evaluasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif dan teknik inferensial dimana teknik analisis statistik data menggunakan uji normalitas,uji hipotesis,uji-t dan uji mann whitney.

Hasil Penelitian

Hasil analisis penelitian ini yang akan jawab dari rumusan masalah yang ditetapkan sebelumnya pada bab I, Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota Makassar, Penelitian ini dimulai dengan mengunjungi pihak sekolah memberikan surat izin untuk meneliti, melakukan observasi dan berdiskusi dengan wali kelas Va dan Vb MI Al-Abrar mengenai model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz*. Pengumpulan data dimulai dengan menghubungi bagian tata usaha untuk menyerahkan surat izin pengumpulan data. Proses pengumpulan data berlangsung selama 5 kali pertemuan.

Untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar, dilakukan prosedur penelitian *ekperimen* dan analisis data hasil penelitian menggunakan teknis analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial hasil dari kedua teknik ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengambarkan karateristik subjek penelitian yang diterapkan treatment dan non treatment analisis ini memuat hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS dan tidak menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS.

Setelah proses belajar mengajar berlangsung baik kelas eksperimen dan kelas kontrol diadakan postets yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS dan tidak menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS pada materi pembelajaran IPS.

a) Hasil posttest kelas kontrol berdasarkan data nilai hasil belajar IPS pada kelas Va dapat digambarkan mengenai pada tabel 4.1. berikut:

Tabel 4.1. Nilai statistik hasil belajar IPS peserta didik kelas V a MI Al- Abrar

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik kelas Va
Jumlah Peserta didik	45
Rentang	50
Minimum	20
Maksimum	70
Rata-rata	53,11
Std. Deviasi	13,45

Sumber : Hasil olah data penelitian SPSS 20.

Berdasarkan tabel 4.1. hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 pada data kelas kontrol didapatkan jumlah sampel sebanyak 45 orang, rata-ratanya 53,11, rentangnya 50, nilai maximumnya 70, nilai minimumnya 20, standar deviasinya 13,45.

Nilai peserta didik dikelompokkan dalam lima kategori untuk mengetahui kategori hasil belajar peserta didik yaitu; sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. kategori tersebut dijelaskan dalam tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2. kategori hasil belajar IPS posttest kelas kontrol peserta didik kelas V a MI Al-Abrar

No.	Skor	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1.	91-100	0	0	Sangat Tinggi
2.	81-90	0	0	Tinggi
3.	71-80	8	17,78	Sedang
4.	61-69	16	35,56	Rendah

5.	0-60	21	46,66	Sangat rendah
Jumlah		45	100	

Sumber: hasil olah data penelitian SPSS 20.

Berdasarkan tabel 4.2. di atas dapat dijelaskan bahwa tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi dan tinggi tidak ada, Peserta didik memperoleh nilai dengan kategori sedang 8 orang peserta didik, ada 16 orang berkategori rendah dan ada 21 orang peserta didik kategori sangat rendah. Jumlah peserta didik yang lulus KKTP yaitu:

Tabel 4.3. Frekuensi KKTP Peserta Didik

NO	NILAI	FREKUENSI	PERSENTASE
1	>75	0	0%
2	≤ 75	45	100%

Sumber: hasil olah data penelitian peserta didik

Berdasarkan tabel 4.3. Diketahui bahwa tidak ada peserta didik yang lulus kktp yang ditetapkan yaitu 75, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak lulus adalah 45 peserta didik atau 100% dari total jumlah peserta didik di kelas kontrol.

b) Hasil posttest kelas ekperimen berdasarkan data nilai hasil belajar IPS pada kelas Vb dapat digambarkan mengenai pada tabel 4.4. berikut:

Tabel 4.4. Nilai statistik hasil belajar IPS peserta didik kelas V b MI Al- Abrar

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Vb
Jumlah Peserta didik	45
Rentang	20
Minimum	80
Maksimum	100
Rata-rata	87,56
Std. Deviasi	7,12

Sumber: Hasil olah data penelitian SPSS 20.

Berdasarkan tabel 4.4. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 pada data kelas ekperimen didapatkan jumlah sampel sebanyak 45 orang, rata-ratanya adalah 87,56 rentangnya 20, nilai maximumnya 100, nilai minimumnya 80, standar deviasinya 7,12.

Nilai peserta didik dikelompokkan dalam lima kategori untuk mengetahui kategori hasil belajar peserta didik yaitu; sangat tinggi,tinggi,sedang,rendah dan sangat rendah. kategori tersebut dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5. kategori hasil belajar IPS peserta didik kelas Vb MI Al-Abrar

No.	Skor	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1.	91-100	7	15,56	Sangat Tinggi
2.	81-90	20	44,44	Tinggi
3.	71-80	18	40	Sedang
4.	61-70	0	0	Rendah

5.	0-60	0	0	Sangat rendah
Jumlah		45	100	

Berdasarkan tabel 4.5. diatas jumlah peserta didik yang memiliki kategori sangat tinggi pada kelas eksperimen berjumlah 7 orang, kategori tinggi 20 orang, ada peserta didik memperoleh nilai dengan kategori sedang 18 orang peserta didik dan tidak ada peserta didik memperoleh nilai dengan kategori rendah dan sangat rendah.

Tabel 4.6. 1 Frekuensi KKTP Peserta Didik

NO	NILAI	FREKUENSI	PERSENTASE
1	>75	45	100%
2	≤ 75	0	0%

Sumber: hasil olah data penelitian peserta didik

Berdasarkan tabel 4.6. Diketahui bahwa semua peserta didik lulus KKTP yang ditetapkan yaitu 75 sebanyak 45 peserta didik, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak lulus 0 atau 0% dari total jumlah peserta didik di kelas eksperimen.

2. Analisis inferensial

a) Uji normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing kelas berdistribusi normal atau tidak diperlukan uji normalitas. Apabila data berdistribusi normal maka data ini dapat diolah menggunakan statistic parametrick yaitu uji t.

Uji normalitas menggunakan rumus: *Kolmogorov T- Smirnov*

Tabel 4.7. Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov
Sig.
< 0,01

Sumber: Hasil olah data penelitian SPSS 20.

Berdasarkan tabel 4.5. hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS 20 dapat diketahui nilai Sig. pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah lebih besar < 0,01. Karena nilai Sig. < 0,05 , maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal.

b) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang digunakan adalah uji Mann Whitney karena data tidak berdistribusi normal sehingga tidak dapat digunakan uji-t. Untuk mengetahui adakah pengaruh *model discovery learning* berbantuan media Pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kota Makassar dilakukanlah uji Mann Whitney menggunakan SPSS 20.

Tabel 4.8. Tabel 4.8. Uji Mann Whitney

Uji Mann Whitney	Nilai Uji Mann Whitney
Asymp Sig (2-tailed)	<0,001

Sumber: Hasil olah data penelitian SPSS 20.

Berdasarkan tabel 4.6. hasil pengujian di SPSS didapatkan nilai Sig. < 0.01, karena nilai Sig. < dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh model *discovery*

learning berbantuan media Pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar Kota Makassar.

Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya menunjukan bahwa penggunaan model discovery learning berbantuan media Pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kota Makassar terdapat ada pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *True Eksperimental Design.* Dalam penelitian ini menggunakan desain *Postest Only Kontrol Design*. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen yang diberikan *treatmemt* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik atau total sampling. kelas V MI AL-ABRAR berjumlah 90 peserta didik kelas Va 45 peserta didik dan Vb 45 peserta didik. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes, lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas V yang diterapkan pembelajaran dengan mengunakan model *discovery learning* berbantuaan media pemebelajaan *quizizz* dan tidak menggunakan model *discovery learning* berbantuaan media pembelajaan *quizizz.* Kelas Va atau kelas kontrol yang tidak diterapkan model *discovery learning* memiliki tingkat kelulusan KKTP tidak ada peserta didik yang tuntas, sedangkan kelas Vb atau kelas eksperimen yang diterapkan model *discovery learning* berbantuaan media pemebelajaan *quizizz* semua peserta didik mencapai tingkat kelulusan KKTP.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini tentang pengaruh model *discovery learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPS di MI Al-Abrar, hasil menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan adanya pengaruh model *discovery learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPS di MI Al-Abrar.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan penelian yang dilakukan oleh Arrahim, dkk 2022. Menyatakan bahwa berdasarkan analisis yang sudah dipaparkan mengenai penerapan media pembelajaran quizizz sebagai alat bantu dalam penerapan model atau metode pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rani, dkk (2018), PGSD Universitas Negeri Lampung pun menunjukkan hal yang sama bahwa model pembelajaran Discovery Learning memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IVA SD Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa tahun ajaran 2017/2018. Penelitian yang dilakukan Yolanda dan Meilana (2021) terdapat adanya pengaruh penggunaan aplikasi quizizz yang telah digunakan pada proses belajar di SDN 19 Kramat Jati Kota

Jakarta Timur penggunaannya peserta didik terpacu untuk memberikan jawaban yang benar hal ini membuktikan adanya ketertarikan peserta didik pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik ditemukan bahwa terjadi perbedaan belajar peserta didik yang dilihat melalui observasi langsung antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang cukup signifikan, dimana pada peserta didik kelas kontrol cenderung bosan terhadap materi yang dijelaskan dan tidak fokus pada pembelajaran serta banyak peserta didik yang tidak aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan kelas ekperimen yang menggunakan model *discovery learning* lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan pada kelas yang tidak menggunakan.

Dari hasil analisis data statistik deskriptif yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen dari serta hasil data statistik inferensial dengan uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V MI Al-Abrar kota makassar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model discovery learning berbantuan quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas V MI Al-Abrar kota makassar. Berdasarkan hasil penelitian analisis data rata- rata hasil belajar IPS peserta didik dikelas V MI AL-ABRAR yang dicapai menggunakan model pembelajaran discovery learning berbantuan media quizizz meningkat Sehingga rata-rata hasil belajar peserta didik yang dapat mencapai ketuntasan yang di harapkan.

Referensi

Afifah, dan Masluhah. "Jurnal Basicedu" 6, no. 2 (2022): 1883–96.

Aini, Yulia Isratul. "(PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu." *Jurnal Kependidikan* 2, no. 25 (2019): 1–6.

An, Kuntum, Nisa Imania, and Siti Khusnul Bariah. "Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring" 5 (2019): 31–47.

Andayani, Triasari, and Faisal Madani. "Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Peserta didik Di Pendidikan Dasar" 9, no. 2 (2023): 924–30. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402.

Andini, Selfi Rahmi, Vianes Muliza Putri, and Yanti Fitria. "Jurnal Basicedu" 6, no. 1 (2022): 298–307.

Anindita, Rizki Dwi, M Yusuf Setia Wardana, and Iin Purnamasari. "Analisis Penanaman Sikap Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SD Negeri Winong 01 Kabupaten Pati" 1, no. 2 (2023): 104–10.

Arif, Tarman, and Azis Muslimin. "Penanaman Nilai-Nilai Sosial Peserta didik MI Muhammadiyah Melalui Pembelajaran IPS Terintegrasi Dengan Konsep Nilai Sosial Budaya Makassar" 13, no. 2 (2022): 616–26.

Arrahim, dkk 2022 Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah DasarJurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah

Dasar P-ISSN. 2622-5069, E-ISSN. 2579-3403 Volume 6, Nomor 2, Desember 2022 Available online at:http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/inde

Ayuningtyas, Dyah, Henry Praherdhiono, and Agus Wedi. "Aplikasi Web Evaluasi Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan Assessmen As Learning." *Jktp* 1, no. 1 (2018): 77–84.

Bahri, Aliem, and Universitas Muhammadiyah Makassar. "Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Instrumen Ips Di Sdit Al-Fityan Kecamatan Somba Opu" 1, No. 1 (2021): 11–22.

Basri, Ivo. "Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Berbasis Pendidikan Karakter Dan Multikultural." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 4 (2017): 247. https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12593.

Dehong, Rosinta, Melkyanus Bili Umbu Kaleka, and Ana Silfiani Rahmawati. "Analisis Langkah-Langkah Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Fisika." *EduFisika* 5, no. 02 (2020): 131–39. https://doi.org/10.22437/edufisika.v5i02.10533.

Firosalia Kristin "Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi." *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)* 2, no. 2 (2019). https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532.

Hendrizal, Hendrizal, Vivi Puspita, and Riwayati Zein. "Efektifitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Usia 7-8 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 642–51. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1280.

Hilda Dhaniartika, Nurma'ardi, Anna Maria Oktaviani, and Siti Rokmanah. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep IPA Peserta didik Sekolah Dasar." *Pelita Calistung* 3, no. 2 (2022): 45–54. https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/292/201.

Hafidhoh dan Rifa'i, Jurnal PGMI "Karakteristik Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Di Mi" Volume 4 Nomor 1 Tahun 2021 p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296.

Ibad, Wasilatul. "Penilaian Formatif Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES* 4, no. 1 (2023): 28–37.

Ismail, Ismail, and Moh. Imron Rosidi. "Pemanfaatan Kebudayaan Powele Dalam Pembelajaran IPS." *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 16630–36. https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2808.

Ina Magdalena, dkk, Sd, D I, and Negeri Bencongan. "1 , 2 , 3 , 4" 2, no. April (2020): 87–98.

Irfani, dkk. "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Wahid Hasyim Malang." *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 3 (2021): 53–61.

Khamidah, Artikel, Info. "Pemanfaatan Model Tebak Kata Berbasis Media Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswi Kelas VII SMPIT Assyifa Boarding School Penulis Koresponden :" 2, no. 4 (2023): 413–23. https://doi.org/10.56855/jpr.v1i4.748.

Khovifah Ekawati, Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pai Di Kelas 5 Sdn Ngringin Moyudan Sleman.2022,1-116.

Magdalena, Ina, Fatikah Mulyani, Nuri Fitriyani, and Awalia Hapsa Delvia. "Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar Di Sd Negeri Bencongan 1." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2020.

Marhayani, Dina Anika. "Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips." *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 5, no. 2 (2018): 67. https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261.

Musfirah, Musfirah, Nana Alfiana, and Shasliani Shasliani. "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Tentang Sifat-Sifat Benda Di Kelas V SD." *JPPSD:Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 4 (2022): 356. https://doi.org/10.26858/pjppsd.v2i2.33471.

Nafisa, Adilla, and Santi Lisnawati. "Pengaruh Media Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas Viii Mts Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor." *Inspiratif Pendidikan* 11, No. 1 (2022): 1–8. Https://Doi.Org/10.24252/Ip.V11i1.28636.

Nasrah, A. Muafiah. "Analisis Motivasi Belajaar Dan Hasil Belajar Daring Mahapeserta didik Pada Masa Pandemik Covid-19." *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–13.

Arrahim. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (2022): 1924–33. https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497.

Pagarra, Hamzah. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Solving Pada Peserta didik Kelas V Sdn Kakatua Kecamatan Marisokota Makassar." *Publikasi Pendidikan* 6, no. 3 (2016). https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2276.

Rafika. Pengaruh Peggunaan Media Game Eduksi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Peserta didik Kelas Viii Smp Al-Rifa'Ie Gondanglegi. Etheses UIN Malang, 2021. http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/27956.

Rahmawati, Dhian Nuri, Ana Fitrotun Nisa, and Dwi Astuti. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam" 2, no. 1 (2022): 55–66.

Rani, T. M., Sasmiati, S., Erni, M., Pengaruh penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Pembelajaran Terpadu. Jurnal Pedagogik 8(3). http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16484/ (Diakses pada tanggal 08 Juli 2019).

Rajagukguk, Meilicien. "Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 2020, 45–50. https://etheses.uinsgd.ac.id/67167/.

Syarifah Aeni Rahman, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ARIAS Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SD Inpres Mariso II Kecamatan Mariso Kota Makassar."Jurnal Riset Pendidikan Dasar The Effect Of Tudang Sipulung Cultural Learning Model On The." *Jurnal Riset Dasar* 02, no. April (2019): 48–53.

Sa'adah, dkk. "Teknik Penilaian Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" 3, no. 3 (2023): 16–24.

Suardipa, "Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *Ilma Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 158–71. https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587.

Putri Sri, Kadek, Santika Ade, Ida Ayu, Agung Ekasriadi, and I Kadek Adhi. "Variasi Media Pembelajaran Berbasis TPACK Yang Digunakan Mahapeserta didik PPG Dalam Jabatan K1 G2 Bahasa Indonesia" 3, no. 2 (2023): 66–74.

Sapriyah Sultan, Universitas, and Ageng Tirtayasa. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 2, no. 1 (2019): 470–77.

Sutrisno. "Guru Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era." *ZAHRA: Research And Tought Elmentary School Of Islam Journal* 3, no. 1 (2022): 52–60. https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA/article/view/409.

salsabila dan Puspitasari,Tangerang, Universitas Muhammadiyah. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar" 2 (2020): 278–88.

Sahra, Hamzah Pagarra, Khaerunnisa, Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta didik kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar, 2020.

Sawaluddin1 dan Muhammad Siddiq2Teknik Langkah-langkah dan Evaluasi Hasil. "Langkah-Langkah Dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam" 6, no. 1 (2020).

Usmadi, Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62. https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281.

Widodo, Arif, Dyah Indraswati, Deni Sutisna, Nursaptini Nursaptini, and Ashar Pajarungi Anar. "Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 185–98. https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868.

Winasih, Pengetahuan, Ilmu, and Alam Peserta didik. "Paper Mode Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran," no. 23 (2023): 112–23.

Yolanda, S., Meilana, S. F., "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar," Jurnal Educatio, 7(3), 915– 921., 2021.

Zaimul Am " Teknik Penilaian Hasil Pembelajaran". Vol. 14 No. 2 September 2018. ISSN. 1979-0074 e-ISSN. 9 772580 594187.

Zubaidillah, Muh Haris. "Prinsip Dan Alat Evaluasi Dalam Pendidikan." *OSF Preprints*, 2018, 1–13.