

Penggunaan media pembelajaran *quizizz* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD

Sinta Nurhasanah¹, Fajar Nugraha², Febri Fajar Pratama³

¹²³ Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Jl. Peta No.177, Kahuripan, Kec. Tawang, Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

¹ sintanurhasanah@gmail.com, ² fajarnugraha@unper.ac.id, ³ febripratama@unper.ac.id

Abstrak

This research aims to increase students' learning activeness through the Quizizz learning media in social studies subjects for class V elementary school. This research is a classroom action research with the subjects being class V students at Miftahul Ulum Elementary School, Gunungtanjung sub-district, Tasikmalaya Regency, with a total of 17 students. The indicator of success in this research is the achievement of a percentage of students' active learning of 75%. This research was carried out in 2 cycles, namely Cycle I and Cycle II, each cycle having two meetings. The research stages carried out in cycle I and cycle II are (1) Planning stage (2) Implementation (3) observation stage (4) interview (5) Reflection. It is known that the average increase in cycle I was 52.94% in the Medium category and the student activity category in Cycle II experienced an increase of 82.35% in the High category.

Keywords: *Activeness, Media Quizizz, Social Sciences.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran IPS kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas dengan Subyek peserta didik kelas V SD Miftahul Ulum kecamatan Gunungtanjung Kabupaten Tasikmalaya, dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa. Indikator tercapainya keberhasilan dari penelitian ini adalah tercapainya presentase keaktifan belajar peserta didik sebesar 75%. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yaitu Siklus I dan siklus II masing-masing siklus ada dua pertemuan. Tahapan penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II yaitu (1) Tahap perencanaan (2) Pelaksanaan (3) tahap observasi (4) wawancara (5) Refeleksi. Hal ini diketahui rata-rata kenaikan pada siklus I dengan nilai 52,94% dengan kategori Sedang dan kateogori keaktifan peserta didik pada Siklus II mengalami peningkatan 82,35% dengan kategori Tinggi.

Kata Kunci : *Kekatifan, Media Quizizz, IPS.*

1. Pendahuluan

Menurut Sudjana (2019) Pendidikan merupakan usaha untuk membantu jiwa anak-anak menuju peradaban yang lebih manusiawi dan lebih baik, baik secara fisik maupun mental dari fitrahnya. Dalam pendidikan terdapat kurikulum, kurikulum merupakan inti dari pada adanya suatu pendidikan. Dalam Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa definisi kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pengajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Di dalam Kurikulum 2013 (K13) bentuk model pembelajarannya terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi pembelajaran pada beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang kemudian di kemas dalam bentuk tema. Pembelajaran Tema (Tematik) ini diimplemntasikan di sekolah dasar, di mana fokus proses pembelajarannya adalah pada mata pelajaran tertentu yang mencakup berbagai mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP,PJOK, PPKn, IPS, dan IPA. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai makna yang sangat penting dan harus ditanamkan sejak dini bagi peserta didik dalam membentuk karakter.

Menurut Suprayogi (Ilmiah, 2014:1) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk menghasilkan warga negara yang efektif, anggota masyarakat yang mampu berpikir, bersikap dan bertindak sesuai dengan keadaan masyarakat yang dinamis. Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu memberikan bekal pengetahuan, keterampilan kepada siswa untuk hidup bermasyarakat untuk saat ini maupun untuk masa yang akan datang, dan mematuhi nilai-nilai yang berlaku. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Definisi pembelajaran menurut Chatib (2013:135) merupakan suatu kegiatan transfer ilmu antara guru yang berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Oleh karena itu, guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap seberapa aktif siswa belajar di kelas. Keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran dapat membantu guru dan siswa berkomunikasi dengan baik. Ini menghasilkan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan, dan siswa dapat mengingat materi pelajaran dengan mudah. Menurut Sudjana (2016:61) indikator keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari situasi sebagai berikut : 1) Siswa melakukan tugas belajarnya pada saat kegiatan pembelajaran. 2) Siswa terlibat dalam memecahkan masalah. 3) siswa berani melakukan Tanya jawab bersama teman atau kepada guru jika mengalami kesulitan dalam memahami materi. 4) Siswa memiliki usaha yang tinggi dalam mencari informasi yang dibutuhkan dalam memecahkan soal yang dihadapinya. 5) Siswa mampu melaksanakan diskusi bersama kelompok yang sesuai arahan guru. 6) Siswa dapat menilai kemampuannya dan hasil pembelajaran yang dicapai. 7) Siswa berusaha melatih diri untuk bisa memecahkan soal dan masalah. 8) Siswa mempunyai kesempatan untuk menerapkan dan mempraktikkan apa yang telah dipelajarinya dalam menghadapi tugas dan masalah yang diberikan kepadanya.

Berdasarkan studi awal melalui observasi dan wawancara di kelas V SD Miftahul Ulum, peneliti menemukan permasalahan, seperti siswa hanya diam jika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, kurangnya keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, serta siswa menunggu intruksi guru jika akan menulis materi. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa mereka tidak berani menjawab pertanyaan karena mereka malu, takut salah, dan kurang berani mengungkapkan bahwa mereka kurang paham mengenai materi yang disampaikan guru. Dalam pembelajaran IPS di SD Miftahul Ulum masih menggunakan pendekatan *teacher centered learning*, dalam proses pembelajaran guru lebih suka menggunakan media pembelajaran konvensional daripada media berbasis teknologi selama proses pembelajaran. Dengan cara ini, siswa yang berkarakter membutuhkan peran khusus guru sebagai pendidik agar mereka dapat memahami apa yang mereka pelajari. Untuk memecahkan masalah tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi pembelajaran IPS di kelas V SD Mifatahul Ulum. Dengan demikian peneliti akan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dengan fitur presentasi dan Quiz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas V SD Mifathul Ulum.

2. Metode

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu model penelitian yang dikembangkan di kelas. Arikunto (2019) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Menurut Hopkins (1993), langkah awal dalam penelitian tindakan kelas adalah merencanakan tindakan, kemudian melaksanakannya, mengamati serta mengevaluasi proses dan hasilnya. Sementara itu, prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas mencakup empat elemen, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, yang diulang secara berurutan hingga mencapai perbaikan atau peningkatan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang diinginkan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

Dokumentasi adalah teknik untuk memperoleh atau mengetahui informasi dengan menggunakan buku-buku dan arsip yang terkait dengan objek penelitian. Proses analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, dengan metode analisis interaktif. Analisis deskriptif kualitatif menggunakan

pendekatan interaktif yang terdiri dari tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dalam suatu siklus berkelanjutan bersamaan dengan proses pengumpulan data.

SD Miftahul Ulum yang menjadi lokasi penelitian beralamatkan di Jl. Kampung Cicadas. Desa Tanjungsari. Kecamatan Gununtanjung. Kabupaten Tasikmalaya. Dilakukan di kelas V dengan jumlah siswa 17 orang. Untuk menarik kesimpulan dari data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, analisis data dilakukan. Data observasi dan wawancara yang dianalisis terdiri dari kesimpulan dari wawancara dan hasil observasi proses belajar siswa. Lembar observasi keaktifan belajar siswa, yang berisi indikator keaktifan yang harus dicapai siswa, digunakan untuk mengamati keaktifan belajar siswa. Tujuan penelitian pada lembar observasi ini adalah untuk mengetahui presentase keaktifan belajar setiap siswa.

1. Analisis lembar observasi keaktifan siswa

Presentase keaktifan siswa diperoleh dengan rumus sebagai berikut (Hamzah, 2014: 279).

$$capaian = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

Nilai keaktifan siswa diperoleh dikategorikan berdasarkan Pedoman kriteria keaktifan siswa pada pembelajaran menurut Zaeni & Hidayah (2017:420) sebagaimana tertera pada Tabel di bawah ini :

Tabel 1. Tabel Pedoman Kriteria untuk Keaktifan Siswa

Capaian	Kriteria
75%-100%	Sangat Baik
51%-74%	Baik
25%-50%	Cukup
0%-24%	Kurang

$$ketuntasan\ klasikal = \frac{\sum\ siswa\ yang\ tuntas}{\sum\ siswa} \times 100\%$$

(Djamarah, 2008:67)

Selanjutnya, presentase keaktifan belajar siswa yang diperoleh dikategorikan berdasarkan kategori tingkat keberhasilan keaktifan belajar di bawah ini :

Table 2. Kategori tingkat keberhasilan keaktifan siswa klasikal %

Capaian	Kriteria
75%-100%	Tinggi
51%-74%	Sedang
0%-50%	Rendah

Analisis lembar observasi RPP

$$Nilai\ (N1) = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

$$Nilai\ (N2) = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Keterangan :

N1 = Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

N2 = Nilai Aktivitas Guru

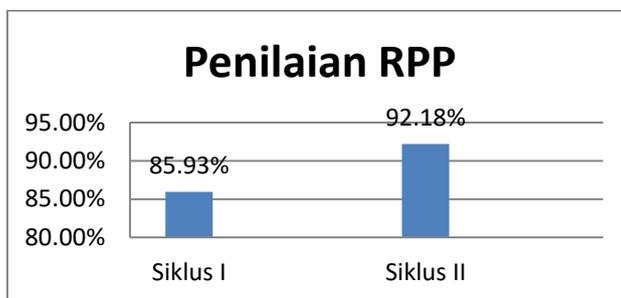
3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan bertujuan untuk menginatkan keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz pada mata pembelajaran IPS kelas V SD Miftahul Ulum. Menurut Ahmad (2018:176) pembelajaran aktif merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Jika kekatifan peserta didik semakin besar maka kemungkinan siswa akan memiliki semangat dan keinginan yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan teori tersebut maka keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Oleh sebab itu, seorang guru harus mampu mengembangkan dan meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan berbagai cara. Salah satunya dengan cara menggunkan media pembelajaran yang sesuai dan menarik dengan materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan kekatifan siswa salah satunya yaitu dengan mengguakan media pembelajaran *Quizizz*. Media pembelajaran *Quizizz* dikatakan dapat meningkatkan kekatifan belajar karena media pembelajaran berbasis Game juga terdapat akses penyampaian materi bisa di lakukan dengan menyelipkan game *Quizizz* sederhana sehingga anak dapat memahami dan juga dapat berinteraksi sesama teman dalam proses bermaian game *Quiz*. Oleh karena itu, peneliti memutuskan melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan media pembelajaran *Quizizz* di kelas V SD Miftahul Ulum.

Dalam tahap perencanaan peneliti menyusun beberapa tahap untuk dilaksanakan yang bertujuan untuk kelancaran pelaksanaan siklus 1 dan siklus II. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan media pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Miftahul Ulum, pelaksanaan penilaian pembelajaran RPP dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Penilaian RPP Siklus I dan Siklus II

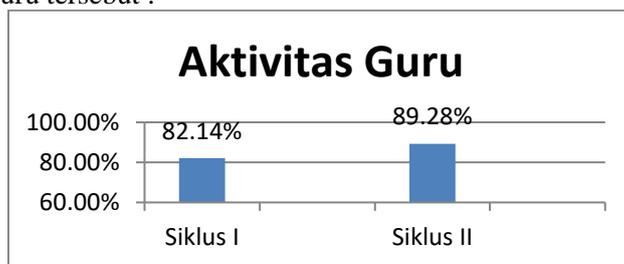
Dari gambar 1 diatas dapat dilihat hasil penilaian RPP siklus I 85.93% dengan kategori Baik Dan pada siklus II 92.18% dengan kategori Sangat Baik. Setelah dilakasankan penilaian RPP pada siklus I memunyai kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II. Pada siklus I tidak menerapkan media *Quizizz* dengan maksimal dan tidak ada rewerd, maka pada siklus II RPP diperbaiki dengan menambahkan perbedaan game *Quizizz* dan presentasi ditambahkan dengan video pembelajaran. Penggunaan variasi game *Quizizz* Mendaki gunung (Penguasaan) dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, menarik perhatian siswa, mempermudah guru dalam penyampaian materi, serta proses pembelajaran yang tidak hanya berlangsung secara verbal sehingga siswa tidak mudah bosan. Arianti (2018:132) menyatakan bahawa seorang guru harus memberikan rewerd atau penghargaan, penghargaan ini bisa berupa nilai,hadiah,pujian,dll. Sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan selalu ingin menjadi yang terbaik.

Lembar observasi berfungsi sebagai pedoman bagi peneliti untuk mengamati keaktifan belajar siswa dari kegiatan mengajar guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan

yang dilakukan sebagai acuan perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil observasi yang diperoleh dalam peneliti ini adalah sebagai berikut:

Hasil Analisis Observasi Aktivitas Guru, Tahap pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Pelaksanaan pembelajaran pada tahap siklus dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Februari 2024 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu 24 Februari 2024. Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 27 Februari 2024 dan pertemuan kedua hari Rabu tanggal 28 Februari 2024. Pada setiap pertemuan mengacu pada RPP yang dibuat oleh peneliti. Pelaksanaan siklus I dilakukan secara terstruktur, namun masih terdapat kekurangan yaitu kurangnya motivasi siswa selama proses pembelajaran, siswa masih bingung dengan cara penggunaan media pembelajaran berbasis *Quiz* dan siswa masih belum mampu menanggapi materi yang disampaikan. Untuk alasan ini peneliti sudah memperbaiki masalah tersebut. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan terhadap permasalahan yang dihadapi pada siklus I. Oleh karena itu pada siklus II peneliti fokus pada koordinasi siswa dan pemberian materi video agar pembelajaran lebih kondusif dan penyampaian materi lebih jelas.

Dalam aktivitas guru pada saat proses pembelajaran peneliti mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hal tersebut berdasarkan komponen penilaian yang ada, berikut hasil perbandingan hasil analisis aktivitas guru tersebut :



Gambar 2. Diagram Perbandingan Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar diagram menunjukkan bahwa perbandingan adanya peningkatan hasil siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa guru mengalami perbaikan dan menciptakan kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SD Miftahul Ulum.

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui dua siklus ini dilakukan untuk mengetahui apakah dengan menerapkan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Miftahul Ulum. Guru sangat berperan penting dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, menurut Sadirman (2016) guru dikatakan sebagai salah satu komponen pembelajaran yang berperan dalam membentuk potensi bakat sumber daya manusia di bidang pembangunan. Guru berperan sebagai pengendali seluruh kegiatan belajar mengajar, mengontrol siswa, keberhasilan menyampaikan materi, dan keberhasilan program. Guru sebagai penyelenggara harus bertanggung jawab membimbing siswa dalam melakukan aktivitas kelas, terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, memberikan arahan dan memberikan jawaban yang tepat.

Adapun peningkatan skor keaktifan siswa berdasarkan hasil observasi Pra Siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Siklus	Jumlah Siswa Aktif	Presentase Ketuntasan Klasikal	Kategori
Pra Siklus	5	29,41%	Rendah
Siklus I	9	52,94%	Sedang
Siklus II	14	82,35%	Tinggi

Dari data pada tabel 3 diatas, dapat dilihat meningkatnya skor keaktifan siswa dari awal sebelum dilakukan tindakan yaitu (29,41%) kategori Rendah, meningkat siklus I menjadi (52,49%) kategori Sedang, dan terjadi peningkatan kembali pada siklus II menjadi (82,35%) kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SD Miftahul Ulum.

3.2. Diskusi

Penelitian ini melibatkan 17 siswa kelas V semester 2 di SD Miftahul Ulum tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali siklus yang telah mencapai indikator keberhasilan dan mengatasi permasalahan yang ada. Setiap siklus dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tahap pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Pelaksanaan pembelajaran pada tahap siklus dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari kamis tanggal 22 Februari 2024 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu 24 Februari 2024. Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari selasa tanggal 27 Februari 2024 dan pertemuan kedua hari Rabu tanggal 28 Februari 2024. Pada setaip pertemuan mengacu pada RPP yang dibuat oleh peneliti. Pelaksanaan siklus I dilakukan secara terstruktur, namun masih terdapat kekurangan yaitu kurangnya motivasi siswa selama proses pembelajaran, siswa masih bingung dengan cara penggunaan media pembelajaran berbasis *Quiz* dan siswa masih belum mampu menanggapi materi yang disampaikan. Untuk alasan ini peneliti sudah mempebaiki masalah tersebut. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan terhadap permasalahan yang dihadapi pada siklus I. Oleh karen itu pada siklus II peneliti fokus pada koordinasi siswa dan pemberian materi video agar pembelajaran lebih kondusif dan penyampaian materi lebih jelas. Dalam aktivitas guru pada saat proses pembelajaran peneliti mengalami peningkatan dari siklus I 82.14% dengan kategori Baik dan meningkat pada siklus II 89.28% dengan kategori Sangat Baik.

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui dua siklus ini dilakaukan untuk mengetahui apakah dengan menerapkan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan kekatifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Miftahul Ulum. Guru sangat berperan penting dalam meningkatkan kekatifan belajar siswa, menurut Sadirman (2016) guru dikatakan sebagai salah satu komponen pembelajaran yang berperan dalam membentuk potensi bakat sumber daya manusia di bidang pembangunan. Guru berperan sebagai pengendali seluruh kegiatan belajar mengajar, mengontrol siswa, keberhasilan menyampaikan materi, dan keberhasilan program. Guru sebagai penyelenggara harus bertanggung jawab membimbing siswa dalam melakukan aktivitas kelas, terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, memberikan arahan dan memberikan jawaban yang tepat.

Dari data hasil penelitian, meningkatnya skor keaktifan siswa dari awal sebelum dilakukan tindakan yaitu (29,41%) kategori Rendah, meningkat siklus I menjadi (52,49%) kategori Sedang, dan terjadi peningkatan kembali pada siklus II menjadi (82,35%) kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SD Miftahul Ulum.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa :

- a. Perencanaan peningkatan keaktifan belajar dengangan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dilakukan dengan membuat RPP dengan materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan adapun presentase perencanaan pembelajaran pada siklus I 85,93% dan siklus II 92,18% maka terjadi peningkatan sebesar 6,25%.
- b. Pelaksanaan peningkatan kekatifan belajar siswa dengan menerapkan Media pembelajaran *Quizizz* sudah sangat baik dan berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang peneliti buat. Meskipun ada beberapa kendala pada siklus I dan diperbaiki pada siklus II. Adapun presentrase peningkatan keaktifan pada siklus I yaitu 82,14% dan siklus II 89,28%. Terjadi peningkatan sebesar 7,14%.

- c. Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menrapkan Media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Miftahul ulum. Berdasarkan hasil observasi, maka keaktifan belajar mengalami peningkatan di siklus I dengan presentase 52,94% dan siklus II dengan presentase 82,35%. Maka peningkatan keaktifan siswa kelas V SD Miftahul Ulum pada mata pelajaran IPS dari siklus I ke siklus II sebesar 29,41%.

5. Referensi

- ALDA, R. P. (2022). Pengaruh Media Kuis Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi Al-Hikmah Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Ananda, P. N., Khotimah, K., Prasetyo, K., & Prasetya, S. P. Pengaruh Media Quizizz Dalam Pembelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas:Edisi revisi*. Bumi Askara.
- Esti, Normalita (2014) *Penerapan Metode Diskusi Dan Permainan Papan Memori Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X Di Sma Muhammadiyah 2 Magelang Tahun Ajaran 2013/2014*. S1 thesis, UNY.
- Fahrysa, D. A. (2022). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Nazili, A. U. (2021). Pengaruh Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug.
- Purnomo, A., Muntholib, A., & Amin, S. (2016). Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Kontroversi (Controversy Issue) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33(1), 13-26.
- Pusti, R. S. R. (2021). "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar"(Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 9 Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Qomariyah, N., & Maghfiroh, M. (2022, Desember). *Transisi kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka: peran dan tantangan dalam lembaga pendidikan*. In Gunung Djati Conference Series (Vol. 10, pp. 105-115).
- Rikawati, K., & sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Jurnal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.
- Sani, R.A & Sudiran (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*. Tangerang : Tora Smart.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk Sd/MI*. Garudhawaca
- Sudjana, Nana. (2016). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Remaja Rosadakarya.