

Peningkatan Pembelajaran Matematika Bangun Datar Dengan Menggunakan Media Quizizz Kepada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sarirejo Semarang

Hana Juhar Susanti¹ Suyoto suyoto² Mira Azizah³ Ri'ah Nurhayati⁴

Department of Primary School Teacher Education, Faculty of Education, PGRI University Semarang, Indonesia^{1,3,4}

Department of Language and Literature Education, Faculty of Language and Arts Education, PGRI University Semarang, Indonesia²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika bangun datar dengan menggunakan media quizizz, Kedua bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan quizizz untuk meningkatkan hasil prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di SDN Sarirejo Semarang Observasi awal menunjukkan bahwa pada siklus 1 kurang menarik bagi peserta didik, sehingga siswa berbicara sendiri dan tidak fokus selama pelajaran di kelas. Media pembelajaran Quizizz memiliki potensi sebagai alat yang efektif dan cocok untuk peserta didik generasi abad 21. Penggunaan media edukasi berbasis web seperti Quizizz dapat membuat pelajaran matematika lebih menarik dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sarirejo Semarang. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Sarirejo Semarang pada semester 2 Tahun ajaran 2024/2025 dengan sasaran penelitian adalah siswa kelas IV sebanyak 27 siswa. Data yang dianalisis meliputi kuantitatif dan kualitatif. Metode pengumpulan data mencakup kegiatan Observasi dan penilaian tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentasi peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus 1 70% dan meningkat menjadi 89% pada siklus II. Dari data tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media belajar quizizz secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri Sarirejo Semarang.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Bangun Datar, Media Quizizz



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan, seperti sarannya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks itu, maka tidak ada sebuah batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap (Titoharjo, 2005:33). Beberapa ahli maupun lembaga atau departemen memberikan batasan definisi pendidikan, seperti di dalam No.2 tahun 2003: Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak bangsa dan Negara. Gaya mengajar guru yang kadang membosankan sering muncul dalam setiap kelas. Hal ini terjadi guru tidak mau mengevaluasi pada setiap pembelajaran. Dampaknya bagi siswa tidak tertantang untuk menganalisis materi pelajaran yang disampaikan oleh guru..Dalam kurikulum merdeka guru memiliki keluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar terutama media pembelajaran sehingga diharapkan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat dari peserta didik.

Pendidikan pada masa sekarang ini memerlukan adanya pembaharuan dibidang strategi pendidikan dan peningkatan relevansi pendidikan. Media pembelajaran relevan jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran pada dasarnya merupakan

upaya untuk mengarahkan peserta didik kedalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran yang monoton membuat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Agar proses pembelajaran berhasil guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Game edukasi Menurut hanndiyanti (2009) adalah “permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Langkah langkah penggunaan quizizz antara lain 1) buka link <https://quizizz.com/>, 2) Klik sign up untuk registrasi akun atau login jika sudah punya akun, 3) Klik “sign up with google” untuk yang memiliki akun google atau “sign up with google” untuk yang memiliki akun google atau “*sign up with email*” jika menggunakan email. 4) Pilih sesuai dengan profesi sekarang, apakah guru, peserta didik atau orang tua. 5) Masukkan Negara, kode pos, nama sekolah, klik organizer dan klik kontinu.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui partisipasi siswa dalam mata pelajaran matematika bangun datar yaitu pada siklus 1 sebanyak 58,33% Kemudian di siklus 2 sebanyak 87,50%. Sedangkan nilai siswa pada awal observasi yang memenuhi KKTP sebanyak 62,96% sedangkan nilai siswa yang belum memenuhi KKTP 37,02% Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa kelemahan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Diantaranya yaitu

1. Kurangnya partisipasi siswa ketika pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan tidak ada Keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat, dan tidak menarik, sehingga menimbulkan kebosanan pada peserta didik.
3. Kurangnya respons siswa terhadap penjelasan guru, hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan dan asik berbicara dengan temannya sendiri

Masalah tersebut diatas juga ditemui siswa kelas IV di SDN Sarirejo Semarang khususnya dalam pembelajaran matematika. Guru masih konvensional dalam pembelajaran, sering menggunakan metode ceramah dan kurang variatif sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Salah satu untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan pendidikan sekarang yaitu dengan menggunakan berbagai macam media yang variatif sehingga tidak monoton dan memicu siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam metode ini, menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin karena model ini dianggap sederhana dan mudah dipahami. Model PTK Kurt Lewin terdiri dari beberapa siklus dan setiap siklus mencakup tahapan-tahapan berikut: perencanaan (planning), pelaksanaan atau tindakan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflection). Tahapan tersebut dilakukan secara berulang-ulang hingga tujuan penelitian dapat tercapai, dengan dibawah bagan ini.



Gambar. Desain Penelitian 1

Penelitian ini dilaksanakan dikelas IV SDN Sarirejo Semarang. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2024 dengan sasaran penelitian adalah 27 peserta didik yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025. Sedangkan target yang hendak ditalaah adalah hasil belajar prestasi dalam pelajaran matematika bangun datar dengan menggunakan media quizizz. Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini melalui pelaksanaan tes. Proses analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menghitung hasil belajar dengan memakai rumus sugiono dibawah ini (2025:137).

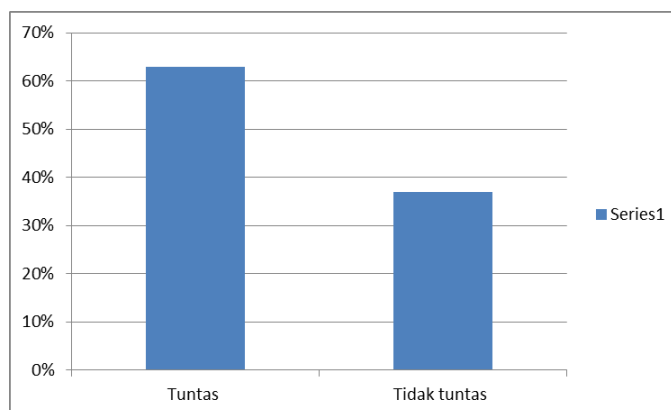
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dari tahap pra siklus dan didapatkan hasil belajar karena Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa masih kurang optimal dan tes formatif yang ditunjukkan dari 27 siswa hanya 17 siswa (63%) yang memenuhi KKTP sedangkan 10 siswa (37%) belum memenuhi KKTP . Sedangkan nilai ketuntasan minimal KKTP yang harus dicapai peserta didik adalah 75. Informasi hasil prasiklus tersebut disajikan table dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus

No	Aspek	Deskripsi
1	Total siswa yang ikut serta tes	27 siswa
2	Total ketuntasan siswa	17 siswa
3	Total ketidaktuntasan siswa	10 siswa
4	Keseluruhan nilai	1885
5	Nilai Tertinggi	75
6	Nilai Terendah	50
7	Rata-rata	69,81



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Presatsi belajar Pra Siklus

Siklus 1

Berdasarkan pada pelaksanaan hasil iobservasi dan tes formatif dalam tahap pra-siklus yang masih rendah maka peneliti memutuskan untuk mengulang dengan soal yang sama pada tahap pelaksanaan siklus 1 sebelumnya. mencakup empat prosedur yaitu:

1. Tahap Perencanaan. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun sejumlah peencanaan diantaranya dengan menyusun modul ajar dan memberikan pengaraham terkait bahan ajar yang akan disampaikankemudian, menyediakan instrument soal evaluasi formatif untuk menghimpun data berupa tes hasil pembelajaran, membuat instrument lembar Observasi aktivitas peserta didik serta memberikan arahan terkait petunjuk mengerjakan soal evaluasi.
2. Tahap Pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan peneliti berperan sebagai guru sementara dan teman sejawat sejawat sebagai pengamat untuk menelah scenario kegiatan pembelajaran. Dihujung pembelajaran guru menggunakan memberikan alat evaluasi soal. Peserta didik Kemudian menjawab soal yang telah dipersiapkan oleh guru
3. Tahap Pengamatan. Observer melakukan aktivitas Observasi sebagaimana parameter (indicator) yang terdapat pada lembar Observasi yang telah dilaksanakan oleh pengamat. Selama aktivitas pengamat mengawasi scenario kegiatan pembelajaran peserta didik tampak sebagian peserta didik tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pada aktivitas diskusi secara berkelompok terlihat beberapa siswa yang tidak kondusif dalam kegiatan pembelajaran mereka tampak asik bercerita sehingga mengganggu konsentrasi temannya yang lain. Berdasarkan hasil pengamatan partisipasi siswa dikelas yaitu sebanyak 58,33%

Tabel 2.

No	Aspek yang diamati	Pra Siklus			
		1	2	3	4
1	Siswa yang siap mengikuti pembelajaran		√		
2	Siswa yang menyimak penjelasan guru			√	
3	Siswa yang menjawab pertanyaan guru		√		
4	Siswa yang bekerjasama dalam kelompok		√		
5	Siswa yang memperhatikan presentasi		√		
6	Siswa yang merespon tugas			√	

N Dengan kategori atau kriteria sebagai berikut:

81,25%<%Skor≤100=A

62,50<%Skor ≤81,25=B

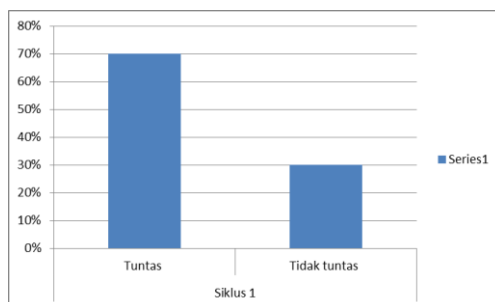
43,75<%Skor≤62,50=C

25<%Skor ≤43,75=D

4. Tahap Refleksi. Berdasrkan dari pelaksanaan siklus 1, didapatkan data berikut ini:

Tabel 3. Hasil belajar matematika bangun datar siklus 1

No	Aspek	Deskripsi
1	Total siswa yang ikut serta tes	27 osiswa
2	Total ketuntasan siswa	19 siswa
3	Total ketidaktuntasan siswa	8 siswa
4	Keseluruhan nilai	1965
5	Nilai Tertinggi	80
6	Nilai Terendah	60
7	Rata-rata	72,78



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Presatsi belajar Siklus 1

Siklus 2

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus 2, maka peneliti memberikan suatu tindakan dengan memberikan media pada siklus II, dimana mencakup empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dengan uraian sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan. Pada siklus 2 dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan pembelajaran dengan mempertimbangkan hasil yang telah diperoleh dari hasil refleksi siklus 1. Pada tahap perencanaan siklus II dengan memberikan tindakan media quizizz dimana peneliti Pada tahap perencanaan peneliti menyusun sejumlah peencanaan diantaranya dengan menyusun modul ajar dan memberikan pengarahannya terkait bahan ajar yang akan disampaikan dengan mengaplikasikan media ajar quizizz, serta memberikan arahan dan petunjuk tentang penggunaan quizizz, menyediakan instrument untuk menghimpun data berupa tes hasil pembelajaran, membuat instrument lembar Observasi aktivitas peserta didik serta memberikan arahan terkait penggunaan aplikasi quizizz yang akan diterapkan peserta didik dan penambahan waktu mengerjakan quizizz. Untuk menambah Motivasi, guru memberikan reward bagi siswa yang mempunyai nilai tinggi.
2. Tahap Pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan peneliti berperan sebagai guru sementara dan teman sejawat sejawat sebagai pengamat untuk menelaah scenario kegiatan pembelajaran. Dihujung pembelajaran guru menggunakan quizizz sebagai alat evaluasi soal. Peserta didik Kemudian menjawab soal quizizz dengan melihat soal yang telah dipersiapkan oleh guru.
3. Tahap Pengamatan. Observer melakukan aktivitas pengamatan sebagaimana parameter (indicator) yang terdapat lembar Observasi yang telah dilaksanakan oleh pengamat. Selama aktivitas pembelajaran didapatkan bahwa hamper sebagian besar peserta didik dominan menunjukkan antusias dalam kegiatan pembelajaran mereka cenderung semanghat responsive, menyimak penjelasan dari guru. Media pembelajaran quizizz yang ditampilkan pada LCD proyektor mampu diselesaikan dengan baik bahkan banyak dari peserta didik yang belum puas dan ingin untuk mengerjakan soal evaluasi dalam media quizizz agar mendapatkan skor yang maksimal dan berlomba mengumpulkan reward. Hasil dari pelaksanaan siklus II ditampilkan pada table berikut:

Tabel 4.

No	Aspek yang diamati	Pra Siklus			
		1	2	3	4
1	Siswa yang siap mengikuti pembelajaran			√	
2	Siswa yang menyimak penjelasan guru				√
3	Siswa yang menjawab pertanyaan guru				√
4	Siswa yang bekerjasama dalam kelompok			√	
5	Siswa yang memperhatikan presentasi			√	
6	Siswa yang merespon tugas				√

NDengan kategori atau kriteria sebagai berikut:

81,25% < %Skor ≤ 100 = A

62,50 < %Skor ≤ 81,25 = B

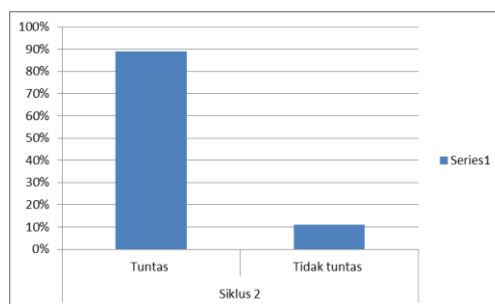
43,75 < %Skor ≤ 62,50 = C

25 < %Skor ≤ 43,75 = D

4. Tahap Releksi. Berdasar dari pelaksanaan siklus 2, didapatkan data berikut ini:

Tabel 5. Hasil prestasi belajar siswa Siklus II

No	Aspek	Deskripsi
1	Total siswa yang ikut serta tes	27 osiswa
2	Total ketuntasan siswa	24 siswa
3	Total ketidaktuntasan siswa	3 siswa
4	Keseluruhan nilai	2295
5	Nilai Tertinggi	95
6	Nilai Terendah	70
7	Rata-rata	85,00



Gambar 3. Diagram Ketuntasan Hasil Presatasi belajar Siklus 2

Berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan pra siklus ketuntasan klasikal yang didapat hanya 17 dari keseluruhan siswa sebanyak 27 siswa yang dinyatakan tuntas dengan taksiran 63 % dengan kategori kurang. Kemudian di siklus 1 ketuntasan klasikal yang didapat hanya 19 dari keseluruhan siswa sebanyak 27 siswa yang dinyatakan tuntas dengan taksiran 70 % dengan kategori kurang. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hal tersebut dapat ditangani salah satunya dengan membuat pembelajaran matematika yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan zaman salah satunya adalah dengan menggunakan platform pembelajaran interaktif quizizz. Pelaksanaan pada siklus 1 berjalan dengan baik namun ditemui beberapa kendala diantaranya peserta didik beberapa tampak tidak kondusif sehingga tidak mendengarkan penjelasan dari guru . rata-rata yang didapat dari siklus 1 yakni 72,78. Dari 27 siswa yang tuntas memenuhi hanya 19 siswa sementara 8 siswa belum tuntas. Pembelajaran pada siklus ini belum dianggap berhasil sebab indikasi keberhasilan ketuntasan belajar baru mencapai 75% dengan kategori cukup. Sehingga, penelitian diteruskan ke siklus 2 dimana pada siklus ini berjalan sangat lancar, peserta didik mulai percaya diri, fokus dan bahkan tidak ada yang berbicara atau bermain sendiri dan memahami soal yang sudah disiapkan dengan menggunakan media quiziz. Selain itu peseta didik tampak semangat dan berloba-lomba untuk mengulang penggunaan media pembelajaran tersebut agar mendapatkan nilai yang maksimal. Di siklus II nilai rata-rata 85,00, dengan akumulasi 27 siswa (89%) tuntas dari 24 siswa yang sesuai KKTP 75 dan 3 (11 %) dan lainnya belum memenuhi KKTP. Pembelajaran dengan menggunakan platform Quizizz siklus 2 terjadi kenaikan yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil pembelajaran kegiatan pra-siklus dan siklus 1. Hal ini dapat

terlihat dari total siswa yang memperoleh nilai sebagaimana ketetapan KKTP yang sudah naik. Perolehan hasil akhir PTK dalam kegiatan pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2 perbandingannya dapat diamati table nilai siswa Pra siklus, Siklus I dan siklus II

Tabel 5.

Uraian	Siswa Tuntas	%	Siswa Tidak Tuntas	%	Rata-rata
	Frekuensi		Frekuensi		
Pra Siklus	17	68%	10	37%	71,25
Siklus 1	19	70%	8	30%	73,95
Siklus 2	24	89%	3	11%	79,80

Dapat terlihat pada table tersebut bahwa presentase ketuntasan siswa pada siklus 1 yakni 70% sementara pada siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 98%. Kenaikan presentase ketuntasan yang signifikan tersebut sangatlah bagus, dan dapat diamati pada diagram dibawah ini.

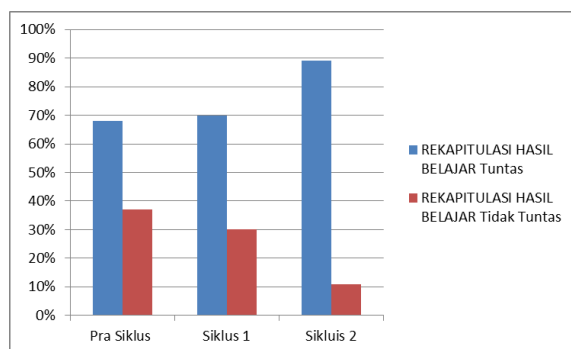


Diagram 4. Diagram Rekapitulasi Hasil belajar Pra Siklus, I, II

Berdasarkan peningkatan data yang signifikan dibandingkan pada kondisi awal dari hasil penelitian yang telah diperoleh bahwa pada kegiatan pra-siklus tingkat keberhasilan belajar hanya 68% dengan sejumlah 17 siswa yang memenuhi KKTP sementara (37%) tidak memenuhi KKTP ada 10 siswa dan pada siklus 1 terjadi dengan prosentase ketuntasan sebanyak 19 siswa (70%) memenuhi KKTP dan 8 siswa (30%) yang belum memenuhi KKTP, dan pada siklus II diperoleh peningkatan dimana hampir sebagian peserta didik sebanyak 24 siswa (89%) memenuhi KKTP dan 3 siswa (11%) tidak memenuhi KKTP. Dengan kenaikan yang mencolok tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media quizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran Quizz digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dan mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Quizz adalah aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel. Selain itu dimanfaatkan untuk menyampaikan materi, media quizz juga berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media Quizz tetap mempertahankan atau bahkan meningkatkan dan menyenangkan bagi peserta didik. Meskipun menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, quizz tetap mempertahankna perkembangan teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dan pembahasan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran pemanfaatan media quiz pada mata pelajaran matematika bangun datar di kelas IV SD N Sarirejo dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan peningkatan siklus 2 hasil prestasi belajar siswa belajar meningkat dengan presentase keberhasilan ketuntasan 89% dan jumlah siswa yang memnuh KKTP sebanyak 24

siswa Tentunya data tersebut jauh berbeda jika dibandingkan dengan dengan kondisi awal pada saat kegiatan pra-siklus yakni 24 peserta didik hanya 17 siswa yang memenuhi KKTP dengan keberhasilan ketuntasan 68%, Kemudian pada siklus 1 dengan presentase keberhasilan ketuntasan 70% dan jumlah siswa yang mencapai KKTP sejumlah 19 siswa. sehingga dari kenaikan data hasil belajar yang signifikan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz dapat digunakan sebagai media alternatif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sarirejo Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad et al., 2021) Ahmad, H., Latif, A., & Yakin, A. A. (2021). Media quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran. Nas Media Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=7KA4EAAAQBAJ>
- Harawi, W., Nasution, R., & Nasution, A. S. (2021). Quizizz : Science learning media in elementary school in developing critical thinking skills. 5(1), 26–30. Journals, M. E., Rahmasari, E., Syaifuddin, M., Azmi, R. D., & Education, M. (2022). Development of Quizizz Application-Based Assessment to Measure Reasoning Ability of Middle School Students' on Flat Shape Materials. 6(2), 204–216.
- Kadek Yudiana, S. P. M. P., Pebriani, P. W., Riani, P. E. V, Lestari, K. A. M., Utami, K. N. Y., Asrini, P. I., & Manuaba, I. B. A. L. (2024). Gemar Membaca dengan E-Book dan Quizizz untuk Meningkatkan Literasi. Nilacakra. <https://books.google.co.id/books?id=X9f9EAAAQBAJ>
- Lestari et al., 2021 Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Lestari, S., Zifa, M., & Fatimah, S. (2021). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 27–35. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.89>
- Motivasi, M., Siswa, B., & Vi, K. (2023). Widyaguna : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Widyaguna : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 1(2), 22–29.
- Nisa, A. C. (2023). Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz. 9(1), 310–317. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4459>
- Pujawan, I. M. (2022). Implementasi Model Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas V Semester II SD Negeri 2 Pangkung Karung. 3, 34–43. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566356>
- Rizkika Eprina et al., 2023 Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Rizkika Eprina, S., Witono, H., Lestari, S., Prajabatan, P., & Keguruan, F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Bangun Datar Dengan Media Quizizz Mode Kertas Kelas 4 SD Negeri 33 Mataram. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(1), 73–78.
- Sangsit, S. D. N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit. 3, 189–198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>
-

Sasmito et al., 2024 (Yuliana, 2016)(Al Mawaddah et al., 2021)(Nisa, 2023)(Motivasi et al., 2023)(Pujawan, 2022)(Sangsit, 2022)
Yuliana. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD melalui model problem based learning (PBL) berbantuan aplikasi quizizz. XX, 1–23.