UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA *GAME QUIZIZZ PAPER MODE* PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B SD IT BUDI MULYO TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Sri Sumarti
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
IKIP PGRI Wates

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasilbelajar matematika materi pola gambar dan pola bilangan pada pesrta didik kelas IV B dengan menggunakan media game quizizz paper mode. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika di kelas IV B SD IT Budi Mulyo. Jenis penelitian ini dalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian adalah kelas IV B SD IT Budi Mulyo tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 26 peserta didik. Tempat penelitian di SD Islam Terapan Budi Mulyo yang beralamat di Nglotak, Kaliagung, Sentolo, Kulon Progo. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitin menggunakan lembar tes hasil belajar matematika dan pedoman aktivitas pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskrtiptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan ditandai dengan 75% peserta didik yang mengikuti kegiatan pemelajaran telah memenuhi KKTP yang telah ditentukan (≥78). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game quizizz paper mode dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV B SD IT Budi Mulyo. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV B SD IT Budi Mulyo pada siklus I nilai rata-rata peserta didik adalah 74,23 dan 19 peserta didik (73%) telah mencapai KKTP. Pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata menjadi 87,23 dan 25 peserta didik (96%) telah mencapai KKTP yang berarti bahwa pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan 75%.

***Kata Kunci**: Hasil Belajar, Matematika, Media Game Quizizz Paper Mode*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, maka dapat dipahami bahwa setiap manusia berhak untuk memperoleh pendidikan guna mengembangkan mutu keahlian setiap individu. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan). Pendidikan yang bermutu ialah pendidikan yang mampu mengolah kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan sangatlah penting. Tanpa pendidikan, manusia akan mengalami kesulitan dalam berkembang dan bersaing.

Kegiatan pembelajaran mementingkan pada proses dan hasil belajar. Jika salah satu dari kedua hal tersebut belum tercapai maka pembelajaran tidak akan berhasil. Keberhasilan adalah hal utama yang diupayakan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah (Jannah, dkk. 2023:63). Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai selama proses pembelajaran. Menurut Ananda & Hayati (2020: 51) hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh peserta didik karena adanya usaha sadar yang dilakukan guna mendapatkan perubahan, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Slameto (2015: 54-72) menjelaskan beberapa aspek yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya yakni faktor eksternal di lingkungan sekolah berupa penggunaan media pembelajaran selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dokumentasi pada hasil ulangan harian mata pelajaran matematika materi Bilangan Cacah Sampai 100.000 kelas IV B SD IT Budi Mulyo hanya 4 dari 26 peserta didik yang nilainya mencapai KKTP dengan rentang nilai 80-94. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 29 Oktober 2024 selama proses pembelajaran peserta didik kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, motivasi belajar rendah, pasif dalam mengikuti proses pembelajaran serta guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Sehingga hasil belajar belum tercapai secara optimal.

Perkembangan teknologi informasi yang bermakna menunjang kebutuhan masyarakat dalam pendidikan, sehingga media berbasis digital sangat membantu dalam proses pembelajaran. Menurut Ramatika dan Rulviana (2023) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan daya tarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang dapat memudahkan dalam memberikan informasi dan meningkatkan motivasi belajar, sehingga media yang digunakan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Wahyuni, 2023: 6). Sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat bertujuan agar pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.

Media pembelajaran matematika sangat beragam, misalnya dengan media audio, media visual, media audio visual, media permainan. Media permainan dapat dilaksanakan dengan permainan tradisional, dan juga permainan berbasis teknologi. Mengingat peserta didik sekolah dasar usia 9 atau 10 tahun sampai 12 tahun memiliki karakteristik gemar bermain (Sunarto dalam Sabani, 2019: 4), maka peneliti menggunakan media permainan. Media permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika contohnya seperti permainan engklek, dan congklak. Sedangkan permainan berbasis teknologi yakni permainan yang dimainkan melalui perangkat elektronik.

Menurut Nurfadhillah, dkk. (2021: 281) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif mudah digunakan, tidak menghabiskan banyak waktu, dan juga sesuai dengan perkembangan zaman di era digital. Rosyid, dkk. (2019: 74) mengemukakan bahwa melalui media pembelajaran interaktif materi akan digambarkan dengan jelas dalam bentuk gambar dengan teknologi komputer dengan berbagai animasi gambar yang menarik, sehingga akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti ingin memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran yakni salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *Quizizz.* Media *game Quizizz* ini interaktif dan menyenangkan, mudah diakses kapan saja dan di mana saja.

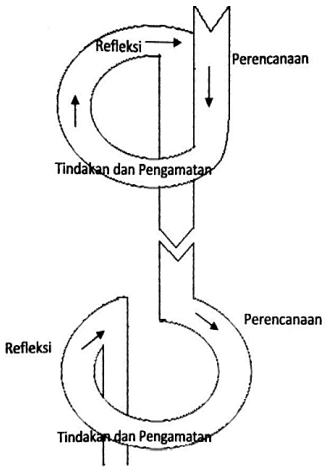
Quizizz merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur di dalamnya yaitu *paper mode*, serta tampilan dari *Quizizz* yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam menyelesaikan soal yang diberikan (Hasibuan, dkk. 2024: 503). Menurut Nopriansyah dan Ismanuar (2024: 3) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi permainan yang bersifat menarik dan menyenangkan, serta dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi. Dengan demikian *Quizizz* dapat dikatakan sebagai media permainan yang mudah digunakan oleh peserta didik serta proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik dapat berkompetisi dan termotivasi untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Media *Game Quizizz* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV B SD IT Budi Mulyo. Menurut penelitian yang relevan menurut Lider (2022) di SD Negeri 5 Sangsit tahun pelajaran 2020/2021 dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan media *game Quizizz*. Menurut penelitian relevan lainnya yang dilakukan oleh Hasibuan (2024) bahwa penggunaan media *Quizizz Paper Mode* juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI, sehingga berhasil mengoptimalkan hasil belajar matematika..

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berusaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV B SD IT Budi Mulyo. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan media *Game Quizizz*. Media *Game Quizizz* dalam penelitian ini menggunakan media *Game quizizz paper mode* sebagai solusi efektif mengatasi minimnya fasilitas teknologi di kelas. Dalam implementasinya, guru akan menyiapkan dan mencetak kode QR untuk dibagikan kepada setiap peserta didik, yang kemudian dipindai guna memeriksa jawaban peserta didik atas soal-soal yang diberikan. Hal ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif peserta didik tanpa penggunaan gawai, tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika (Jannah, dkk. 2023: 66). Alur penelitian ini dilakukan secara terstruktur melalui tahapan perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi, yang terus disempurnakan dari suklus ke siklus untuk mencapai perbaikan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV B SD IT Budi Mulyo Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan menggunakan media *game quizizz paper mode*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jeniis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus ini direncanakan dengan 2 kali pertemuan dengan rincian 1 kali untuk pelaksanaan Tindakan dan 1 kali untuk tes akhir siklus. Menurut Sani (2020: 2) penelitian tindakan kelas merupakan serangkaian tindakan di dalam kegiatan pembelajaran guna memperbaiki pembelajaran. Desaian penelitian ini mengikuti model tindakan Kemmis dan Taggart yang terdiri dari tiga komponen meliputi: perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, dan refleksi. Tahapa ini dilakukan secara berulang hingga tujuan penelitian tercapai. Berikut ini adalah gambaran siklus prosedur penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart:



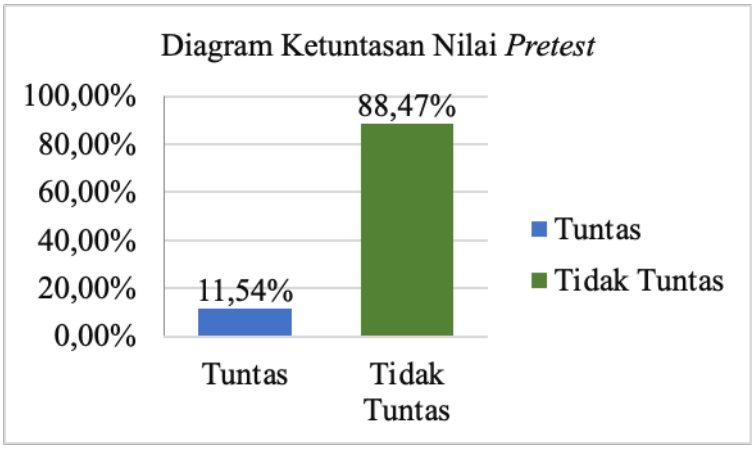
Gambar 1. Tahapan PTK Model Kemmis dan Taggart

Subjek penelitian adalah 26 peserta didik kelas IV B SD IT Budi Mulyo Tahun Pelajaran 2025/2026, yang terdiri dari 14 laki-laki dan 12 perempuan. Instrumen penelitian ini mencakup tes hasil belajar (pra tindakan, siklus I, dan siklus II), lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran matematika dianggap berhasil apabila kriteria tingkat keberhasilan peserta dididik di atas KKTP yang ditetapkan lebih dari atau sama dengan 78. Apabila nilai hasil belajar peserta didik lebih dari atau sama dengan 78, maka peserta didik dalam belajar dinyatakan "tuntas", Namun sebaliknya apabila peserta didik memperoleh nilai hasil belajar dibawah 78, maka peserta didik dinyatakan "tidak tuntas". Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belaajr dan ketercapaian indikator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

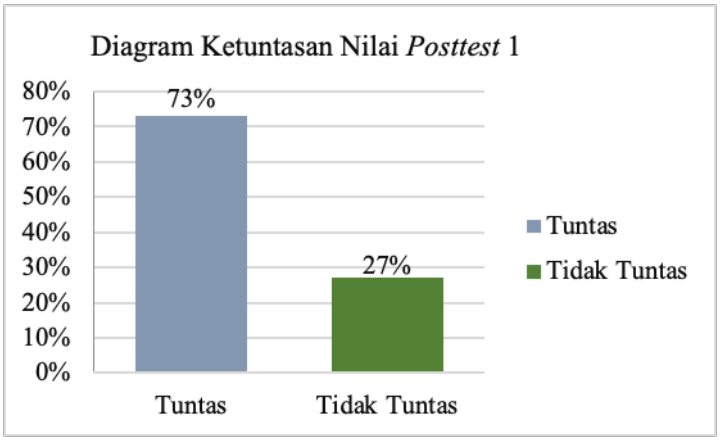
HASIL

Peneliti dan guru melakukan kegiatan tes kemampuan awal peserta didik (*pretest*) sebelum dilaksanakan tindakan penelitian sebagai langakh awal untuk melihat hasil peserta didik pada mata pelajaran matematika materi pola gambar dan pola bilangan. *Pretest* dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Juli 2025 jam pertama setelah kegiatan rutin sholat shuha peserta didik SD IT Budi Mulyo. Diketahui nilai hasil belajar pada tahap pra tindakan, nilai rata-rata peserta didik adalah 41,46. Nilai terendah peserta didik adalah 20 dan nilai tertinggi adalah 90. Hanya 3 dari 26 peserta didik (11,54) yang mencapai KKTP, sedangkan 23 peserta didik lainnya belum tuntas. Berikut ini gambar ketuntasan hasil belajar peserta didik pra tindakan:



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Nilai *Pretest*

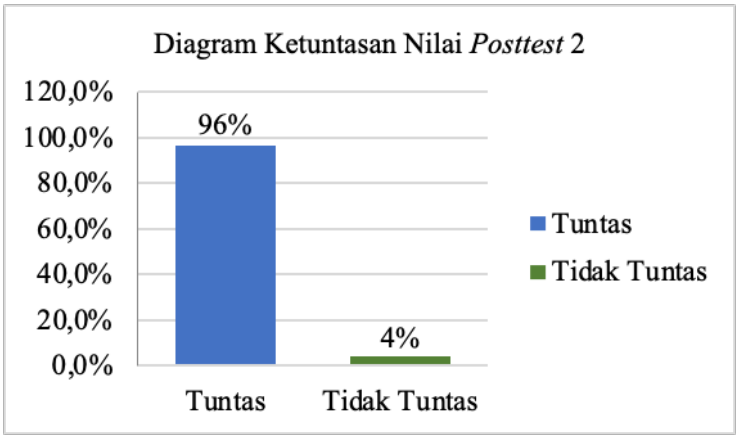
Nilai rata-rata dalam kelas tersebut adalah 41,46. Hal ini berarti masih sangat jauh di bawah KKTP matematika SD IT Budi Mulyo yaitu 78. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Berdasarkan nilai hasil belajar tersebut peserta didik kelas IV B SD IT Budi Mulyo perlu diberikannya perbaikan, baik perbaikan secara kualitatif maupun kuantitatif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang iinovatif dan interaktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam mata pelajaran matematika kelas tinggi yaitu media *game quizizz paper mode*. Media tersebut diterapkan pada peserta didik kelas IV B SD IT Budi Mulyo dalam bentuk siklus I. Setelah tindakan pembelajaran meggunakan media *game quizizz paper mode* diterapkan pada siklus I dengan 2 pertemuan, dan melaksanakan *posttest* pada akhir siklus I. Dengan melaksanakan siklus I menggunakan media *game quizizz paper mode*, nilai rata-rata kelas meningkat signifikan menjadi 74,23. Ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 73%, dengan 19 peserta didik tuntas dan 7 lainnya belum tuntas. Berikut ini gambar ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus I:



Gambar 3. Diagram Ketuntasan Nilai *Posttest* 1 Siklus I

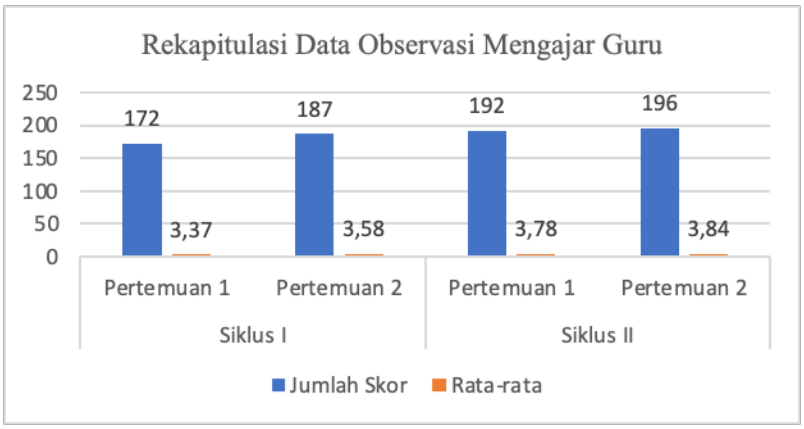
Berdasarkan hasil di atas sudah menunjukkan peningkatan, namun belum memenuhi indicator keberhasilan yaitu minimal 75%. Maka, tindakan dilanjutkan ke siklus II. Siklus II dilaksanakan dengan 2 pertemuan dan *posttest* di akhir siklus. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 87,23. Ketuntasan belajar mencapai 96%, dengan 25 peserta

didik tuntas dan 1 lainnya belum tuntas. Berikut ini gambar ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus I:



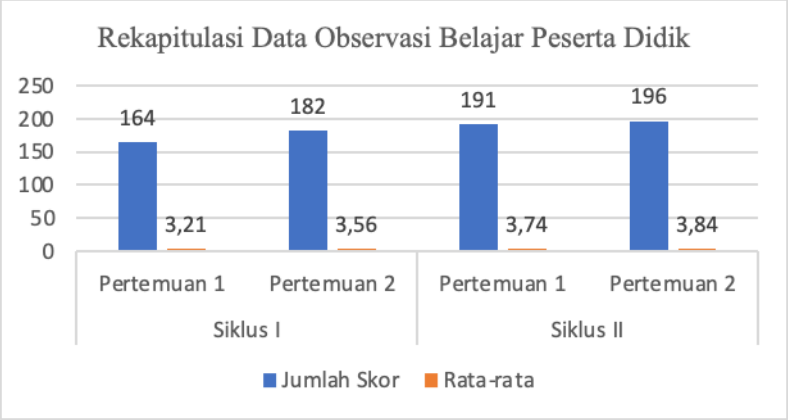
Gambar 4. Diagram Ketuntasan Nilai *Posttest* 2

Secara kualitatif peningkatan juga terlihat berdasarkan hasil aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Berikut ini data rekapitulasi data observasi aktivitas guru dan peserta didik:



Gambar 5. Rekapitulasi Data Observasi Mengajar Guru

Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan. Data yang diperoleh berupa hasil observasi keterlaksanaan aktivas guru dalam kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media *game quizizz paper mode* mennjukkan bahwa terjadi adanya penngkatan hasil rata-rata kelas siklus I pada awal pertemuan mendapatkan skor 172 dengan rata-rata 3,37 dan persentase keberhasilan 84%. Meningkat pada akhir siklus II dengan jumlah skor 196 dengan rata-rata 3,84 dan persentase keberhasilan 96%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran sudah mencapai ketercapaian keberhasilan. Sedangkan hasil observasi belajar peserta didik juga mengalami peningkatan setiap siklusnya. Berikut hasil rekapitulasi observasi aktivitas peserta didik:



Gambar 6. Rekapitulasi Data Observasi Belajar Peserta Didik

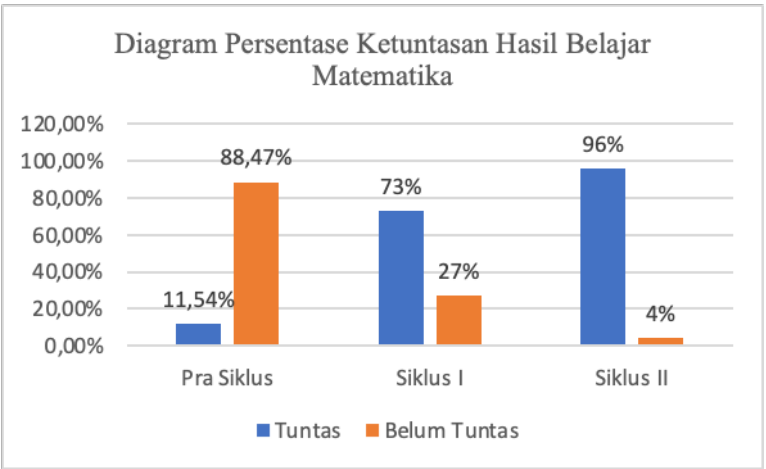
Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa terjadi adanya penngkatan hasil rata-rata pada awal pertemuan siklus I mendapatkan skor 164 dengan rata-rata 3,21 dan persentase keberhasilan 80%. Meningkat pada pertemuan akhir siklus II dengan jumlah skor 196 dengan rata-rata 3,84 dan persentase keberhasilan 96%. Hal ini menjukkan bahwa observasi aktivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran sudah mencapai ketercapaian keberhasilan. Berdasarkan data hasil observasi guru dan peserta didik tersebut menjukkan bahwa penggunaan media *game quizizz paper mode* berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Senakin meningkatnya nilai observasi guru dan peserta didik, maka semakin berpengaruh pada kualitas pembelajran. Sehingga mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media *game quizizz paper mode*. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajran menggunakan media *game quizizz paper mode*, dalam kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru, kurang antusias, dan motivasi belajar rendah, sehingga berdampak pada hasil belajar matematika yang rendah. Adapun jumlah perolehan observasi kegiatan pembelajaran guru skor yang telah peneliti lakukan selama melaksanakan tindakan dalam siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa terjadi adanya peningkatan hasil rata-rata siklus I pada awal pertemuan memperoleh skor 172 dengan rata-rata 3,37 dan persentase keberhasilan 84%. Meningkat pada akhir siklus II dengan jumlah skor 196 dengan rata-rata 3,84 dan persentase keberhasilan 96%.

Hal ini menunjukkan bahwa observasi aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran sudah mencapai ketercapaian keberhasilan. Sedangkan untuk hasil observasi peserta didik pada kegiatan pembelajran menunjukkan terjadi adanya peningkatan hasil rata-rata pada awal pertemuan mendapatkan skor berjumlah 164 dengan rata-rata 3,21 dan persentase keberhasilan 80%. Meningkat pada pertemuan akhir siklus II dengan jumlah skor 196 dengan rata-rata 3,84 dan persentase keberhasilan 96%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran telah mencapai ketercapaian keberhasilan. Kondisi awal hasil nilai *pretest* matematika yang telah mencapai KKTP hanya 4 peserta didik dan 22 lainnya belum mencapai KKTP. Setelah dilakukan tindakan

menggunakan media *game quizizz paper mode* dengan 2 siklus, terjadi adanya peningkatan hasil belajar matematika berturut-turut dari siklus I sampai dengan siklus II. Adapun peningkatan siklus dapat dilihat pafa gambar di bawah ini:



Gambar 7. **Diagram Persentase Ketuntasan hasil Belajar Matematika Media *Game Quizizz Paper Mode***

Berdasarkan gambar di atas, menunjukkan terjadi adanya peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV B secara berturut-turut mulai dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Ketunatasan belajar pra tindakan sebesar 11,54% atau hanya 4 peserta didik yang tuntas KKTP, kemudian meningkat pada siklus I sebesar 73% atau hanya 19 peserta didik tuntas KKTP, dan meningkat lagi pada siklus II mencapai 96% atau 25 peserta didik sudah tuntas KKTP.

Berdasrkan uraian di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran berupa media *game quizizz paper mode* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV B SD IT Budi Mulyo Tahun pelajaran 2025?2026. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik mampu mencapai KKTP matematika yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 78. Peningkatan hasil belajr ini menunjukkan bahwa penggunaan media *game quizizz paper mode* ini terbukti efektif dalam menciptakan sauasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningatan hasil belajar yang signifikan mulai dari pra siklus sampai dengan siklus II ini didukung data hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru dan peserta didik, yang menunjukkan bahwa media *game quizizz paper mode* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pola gambar dan pola bilangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game quizizz paper mode* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV B SD IT Budi Mulyo Tahun Pelajaran 2025/2026. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar matematika materi pola gambar dan pola bilangan. Pada awal observasi, ketuntasan belajar sebesar 15,38% atau 4 peserta didik yang tuntas. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 74,23 dan persentase ketuntasan

sebesar 73% atau 19 peserta didik tuntas. Peningkatan berlanjut pada siklus II dengan nilai rata-rata 87,23 dan persentase ketuntasan sebesar 96% atau 25 peserta didik tuntas di atas KKTP. Peningkatan hasil belajar pada siklus II berarti telah memenuhi indikator 75% peserta didik yang mencapai KKTP matematika yang telah ditetapkan yaitu 78. Sejalan dengan peningkatan hasil belajar, data observasi aktivitas guru dan peserta didik juga menunjukkan tren positif. Skor aktivitas guru meningkat dari 172 (84%) pada siklus I menjadi 196 (96%) pada akhir siklus II, sedangkan skor aktivitas peserta didik meningkat dari 164 (80%) pada siklus I menjadi 196 (96%) pada akhir siklus II.

Secara kualitatif keberhasilan penggunaan media *game quizizz paper mode* dapat ditinjau dari peningkatan keterlibat, motivasi, dan interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Media *game quizizz paper mode ini* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran, serta peserta didik terlihat lebih antusias, aktif dan juga menunjukkan motivasi belajar yang tiggi dalam memahami materi khususnya dalam menjawab soal dalam media *game quizizz paper mode* secara berkelompok maupun individu. Media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena setelah menjawab soal dalam media *game quizizz paper mode* akan langsung terlihat nilai/skor yang didapatkan. Dengan demikian, penggunaan media *game quizizz paper mode* layak untuk dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel belajar (kompilasi konsep)*. Medan: CV Pusdikra Mitra Jaya.

Hasibuan, S., Arifin, M., & Harahap, T. R. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan media interaktif *Quizizz paper mode* peserta didik kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3), 500-510*. Doi: https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17556

Jannah, M., Mahardikha, D. T. A., & Istiningsih, S. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan *Quizizz* Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology, 3(2), 62-70*.

Lider, G. (2022). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik kelas VI semester 1 SD Negeri 5 Sangsit. Indonesian Journal of Educational Development (IJED), 3(1), 189-198. Doi: https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177

Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).

Ramatika, Z. W. P., & Rulviana, V. (2023). Peningkatan hasil belajar bahasa jawa materi cerita wayang melalui penggunaan media *quizizz paper mode* di kelas V SDN Kartoharjo 02. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 9 25*. Doi: https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8398

Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam media pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.

Sabani, F. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun). Didaktika: *Jurnal Kependidikan, 8(2), 89-100*. Doi:

Sani, R., A. (2020). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Slameto. (2015). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2007). Jakarta Selatan: Transmedia Pustaka.

Wahyuni, I. (2023). Penggunaan media interaktif youtube dan *quizizz paper mode* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SD N Lemahireng 05 dalam pembelajaran pendidikan pancasila. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Volume 1, Nomor 11*. https://doi.org/10.5281/zenodo.1 0252180