



Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VII SMP Lukmanul Hakim Kabupaten Bolaang Mongondow

Pika Towoliu^{1*}, Radia Hafid², Sudirman³, Roy Hasiru⁴,
Imam Prawiranegara Gani⁵
Universitas Negeri Gorontalo¹⁻⁵
Email : pikatowoliu@gmail.com

ABTRACT

The purpose of this study was to improve student learning outcomes in Integrated Social Studies subjects through the Quizizz application. The researcher acted as a teacher and was assisted by a partner as an observer, namely the Integrated Social Studies subject teacher. This study was conducted in 2 cycles for 4 meetings where each cycle lasted 2 meetings. In each cycle there are 4 stages, namely: planning, implementation of actions, observation/observation and reflection. And the data collection techniques in this study are observation, teacher activity observation sheets, student activity observation sheets, tests on the quizizz application to determine student learning outcomes and documentation. Learning outcomes in cycle I increased, namely 11 people met the KKTP with the highest score of 80 and the test was continued in cycle II with slight improvements, student learning outcomes in cycle II increased by 18 students met the KKTP with the highest score of 93.

Keywords: *Learning Outcomes and Use of the Quizizz Application*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu melalui aplikasi Quizizz. Penelitian bertindak sebagai guru dan di bantu oleh mitra sebagai observer yaitu guru mata pelajaran IPS Terpadu. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus selama 4 kali pertemuan dimana setiap siklusnya berlangsung 2 kali pertemuan. Dalam setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi. Dan tehnik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, tes pada aplikasi quizizz untuk mengetahui hasil belajar siswa dan dokumentasi. Hasil belajar pada siklus I meningkat yaitu sebanyak 11 orang memenuhi KKTP dengan nilai tertinggi 80 dan tes dilanjutkan kembali pada siklus II dengan sedikit perbaikan di dapatkan kembali hasil belajar siswa pada siklus II meningkat sebanyak 18 siswa memenuhi KKTP dengan nilai tertinggi 93.

Kata Kunci : Hasil Belajar dan Penggunaan Aplikasi Quizizz

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak mendasar yang harus dinikmati oleh seluruh masyarakat Indonesia. Pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan kegiatan belajar yang terarah dan bermakna. Tujuan utama pendidikan adalah membentuk individu yang berkualitas dan berkarakter, sehingga memiliki wawasan luas untuk mencapai cita-cita serta mampu beradaptasi dengan baik dalam berbagai lingkungan. Proses pembelajaran terjadi melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik, di mana komunikasi yang efektif menjadi kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan secara langsung tidak hanya menghasilkan perubahan perilaku, tetapi juga mencakup pengembangan dalam semua aspek, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Melalui pendidikan, diharapkan setiap individu dapat berkembang secara holistik untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih percaya diri dan tangguh.

Belajar merupakan proses pengembangan karakter melalui eksplorasi ilmu pengetahuan. Proses belajar mengajar dilakukan secara langsung agar siswa dapat merasakan pembelajaran yang bermakna. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual bagi peserta didik, sebagaimana yang dijelaskan dalam berbagai jurnal pendidikan (Ani Daniyati, 2023). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mendorong kebutuhan akan sistem pendidikan yang lebih tinggi, yang mampu menghasilkan produk pendidikan yang sesuai dengan tuntutan era globalisasi. Setiap individu yang terlibat dalam dunia pendidikan diharapkan untuk berupaya maksimal dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu elemen kunci dari pendidikan yang berkualitas adalah pengalaman belajar yang diperoleh siswa di dalam kelas. Pendidikan itu sendiri adalah usaha untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani individu, yang sesuai dengan cita-cita masyarakat dan nilai-nilai budaya. Oleh karena itu, kesuksesan suatu bangsa sangat bergantung pada kualitas pendidiknya, karena pendidikan memegang peran vital dalam meningkatkan mutu pendidikan siswa. (Syamsunir et al., 2023)

Guru memiliki tanggung jawab untuk membekali siswa dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya mencakup kemampuan bertahan hidup, tetapi juga

keterampilan berpikir kritis, konstruktif, inovatif, dan berkarakter. Salah satu metode pembelajaran yang efektif dan menarik adalah melalui permainan, yang memiliki sifat interaktif dan menekankan pada kerjasama, komunikasi, serta interaksi antar siswa. Permainan sebagai media pembelajaran dapat menciptakan motivasi belajar yang kuat dengan elemen-elemen seperti khayalan (fantasy), tantangan (challenges), dan keingintahuan (curiosity), yang dapat merangsang siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. (Rajab, irwan, 2020)

Pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kualitas suatu bangsa. Melalui pendidikan, dapat tercipta kehidupan yang cerdas, terbuka, dan demokratis (Supriadi, 2016). Pendidikan juga berfokus pada pengoptimalan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi siswa. Proses pendidikan diarahkan untuk mencapai berbagai tujuan, antara lain: pengembangan aspek kepribadian siswa, kemampuan dalam berinteraksi dengan masyarakat, kesiapan untuk melanjutkan studi, serta pengembangan keterampilan dan kesiapan untuk memasuki dunia kerja.

Pendidikan formal selalu melibatkan proses pengukuran dan penilaian, yang juga berlaku dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan mengetahui hasil belajar, kita dapat menentukan tingkat pencapaian siswa, apakah mereka memiliki kemampuan tinggi, sedang, atau membutuhkan waktu lebih lama. Hasil belajar yang diperoleh siswa biasanya dilaporkan secara berkala dalam bentuk buku rapor. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, proses belajar mengajar seorang siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang terbagi menjadi dua kategori: faktor internal dan faktor eksternal.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting bagi guru untuk menilai potensi yang dimiliki setiap siswa, mengingat setiap siswa memiliki perbedaan dalam hal akademik dan potensi yang dapat dicapai. Salah satu faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar adalah fasilitas belajar yang tersedia. Fasilitas belajar berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Keberhasilan ini dapat tercapai jika fasilitas yang ada memadai, dikelola dengan baik, dan dimanfaatkan secara optimal. Beberapa fasilitas belajar yang terdapat di sekolah antara lain ruang atau tempat belajar, perabot belajar, serta sumber atau alat bantu belajar. (Meliyana et al., 2023)

Hasil observasi yang dilaksanakan peneliti, SMP Lukmanul Hakim menjalankan pelaksanaan pembelajaran tatap muka 100%, di SMP Lukmanul Hakim, hanya sekitaran 60% siswa saja yang aktif terlibat dalam pembelajaran di kelas VII yang berjumlah 19 orang siswa khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu rendahnya hasil belajar siswa ini karena penggunaan metode ceramah oleh guru, Metode ceramah yang dominan membuat siswa lebih banyak mendengarkan tanpa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Kondisi ini mengakibatkan suasana belajar menjadi pasif dan membosankan bagi siswa. Mereka cenderung kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif, yang berdampak pada rendahnya perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Pembelajaran yang dianggap kurang menarik atau tidak relevan menyebabkan siswa kehilangan minat. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang bervariasi untuk menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, sehingga siswa dapat tetap terlibat dan tidak mudah merasa bosan saat menerima materi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilaksanakan pada siswa kelas VII SMP Lukmanul Hakim Kabupaten Bolaang Monggondow. Siswa yang dikenai tindakan nantinya berjumlah 19 siswa, yang terdiri dari siswa laki-laki 9 orang dan siswa perempuan 10 orang. Keseluruhan siswa tersebut mempunyai kemampuan yang bervariasi mulai dari siswa berkemampuan rendah, sedang hingga siswa yang berkemampuan tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan peneliti di SMP Lukmanul Hakim Kabupaten Bolaang Monggondow pada tanggal 29 - 30 Juli 2024 melalui pengamatan langsung dilapangan dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu. Terdapat permasalahan dalam hasil belajar, ada beberapa permasalahan yang terjadi di sekolah adalah yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar diantaranya yaitu, siswa kurang berani tampil untuk mengembangkan sebuah

pendapat dan kurang aktif dalam bertanya tentang materi yang diajarkan, sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, serta adanya siswa yang berbicara sendiri saat proses pembelajaran berlangsung menyebabkan materi pembelajaran kurang terserap dengan baik, sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan dan cenderung rendah.

Siswa masih menganggap pelajaran IPS Terpadu sebagai pelajaran yang sulit maka apabila penyampaian dengan metode konvensional saja, yaitu guru menyampaikan materi ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat. Akibatnya siswa merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran karena kurangnya variasi dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar sehingga 40% siswa yang mendapat nilai dibawah KKTP.

Siklus I

Rencana umum tindakan siklus I

Menyiapkan modul ajar beserta pemberian materi dalam aplikasi Quizizz, kemudian dalam menyiapkan modul ajar beserta pemberian materi dalam bantuan aplikasi Quizizz langkah pertama adalah menentukan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Selanjutnya, buatlah modul ajar yang mencakup modul ajar, termasuk materi, metode, dan evaluasi. Quizizz juga dapat dimanfaatkan secara kreatif dengan mode kertas. Mode ini memberikan fleksibilitas bagi guru dan siswa, terutama dalam situasi terbatasnya akses teknologi. produksi aplikasi Quizizz pembelajaran yang relevan dengan topik dan menarik bagi siswa, serta aktivitas pendukung seperti diskusi atau tanya jawab setelah menggunakan aplikasi Quizizz. Pastikan juga menyertakan petunjuk yang jelas mengenai apa yang harus diperhatikan siswa saat menggunakan aplikasi Quizizz. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quizizz, pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi yang diajarkan.

Pelaksanaan Tindakan siklus I

Pertemuan I

Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 14 November 2024 dengan materi pokok pembelajaran “Kegiatan Ekonomi”. Kegiatan diawali dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama, kemudian guru memperkenalkan nama terlebih dahulu dilanjutkan dengan mengabsen 19 siswa dan mengatur tempat duduk siswa sebagai kegiatan awal, guru melakukan apresiasi dengan mengingatkan materi sebelumnya yang telah dipelajari sebelum masuk pada inti materi, guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa. Setelah kegiatan awal selesai guru masuk pada kegiatan inti yaitu guru menjelaskan mekanisme pembelajaran dengan pemberian materi dengan bantuan aplikasi Quizizz sebagai hasil belajar siswa. Kemudian guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) guru

menjelaskan bagaimana cara mengerjakan tugas yang ada pada lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk di isi dan dikerjakan oleh masing masing siswa. Pada kegiatan akhir, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan atau menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Guru memberikan tugas rumah dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Setelah itu guru memberikan kata-kata motivasi selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama dan salam.

Pertemuan II

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis Tanggal 15 November 2024. Pembelajaran dilaksanakan selama dua 1 jam 30 menit 50 pembelajaran (1X 90 menit). Materi yang dipelajari adalah tentang "Kegiatan Ekonomi". Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam. Kemudian dilanjutkan dengan memberi apresiasi yaitu dengan mengulas materi sebelumnya yang telah diberikan tentang kegiatan ekonomi kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa, dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang telah dicapai. sebelum masuk pada kegiatan inti guru meminta siswa untuk menyanyikan salah satu lagu nasional. Hal ini agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran dimulai dan dapat menumbuhkan semangat pada siswa. Pada kegiatan inti ini guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu tentang Kegiatan Ekonomi. Selanjutnya sebelum guru memeriksa tugas rumah yang telah diberikan pada pertemuan pertama guru memberikan materi dengan bantuan aplikasi Quizizz pembelajaran terlebih dahulu lalu guru meminta siswa untuk mengamati materi atau mengisi jawaban dengan baik. Akhir dari pembelajaran, guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari secara bersama-sama. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Kemudian siswa mengerjakan soal Posttest yang berjumlah 15 soal pilihan ganda yang ada pada aplikasi quizizz. Kemudian guru menyampaikan rencana kegiatan pada pertemuan yang akan datang dan menghimbau kepada seluruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Agar pertemuan yang akan datang siswa lebih mudah dan memahami yang diberikan. Guru meminta kepada ketua kelas untuk menyiapkan doa, dan guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada tes pre test dan post-test yang dilaksanakan pada siklus I, terdapat 8 siswa yang tidak tuntas atau, tidak mencapai KKTP 75. Dimana pada tes pre-test hanya memperoleh nilai rata-rata 67,6 dengan skor tertinggi mendapat nilai 80 dan yang terendah mendapat nilai 47, dengan presentase siswa yang tuntas sebesar 53%. Sedangkan pada tes post-test juga tidak jauh berbeda, dimana nilai rata-rata siswa yang diperoleh hanya mendapat 71,2 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 53 dengan presentase siswa yang tuntas sebesar 58%. Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa hasil tes pre-test dan post-test yang dilaksanakan pada siklus I ini belum maksimal dan belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, sehingga diperlukan evaluasi dan perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya, untuk agar mendapat hasil yang lebih baik lagi.

Revisi

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I terdapat beberapa hambatan yang terjadi, sehingga diperlukan perbaikan untuk pelaksanaan proses pembelajaran

pada siklus II. Dalam pelaksanaan siklus I ini terdapat 8 siswa yang tidak tuntas belajar hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal yang menyebabkan siswa tersebut tidak tuntas belajar.

Siklus II

Rencana umum tindakan siklus II

Setelah melaksanakan siklus I pada pembelajaran, perencanaan yang akan dilakukan pada siklus II ini didasarkan pada pelaksanaan siklus sebelumnya yaitu siklus I. Tahap perencanaan siklus II ini dimulai dengan rencana pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, menyiapkan tes soal hasil belajar siswa dan tentu saja peneliti menyiapkan bahan-bahan yang berkaitan dengan kegiatan yang diajarkan, dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi quizizz.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pertemuan I

Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 21 November 2024 yang dilaksanakan (2x 40 menit) dengan materi pembelajaran pada siklus I yaitu "Kegiatan Ekonomi". Pada kegiatan awal pembelajaran, pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, guru meminta kepada siswa untuk mengatur tempat duduk dan mengarahkan siswa untuk duduk dengan rapi, setelah itu kemudian guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa dan dilanjutkan dengan mengabsensi siswa kemudian memberikan motivasi kepada siswa sebelum melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Kegiatan motivasi merupakan suatu kewajiban dari seorang guru. Sebelum melanjutkan materi pembelajaran guru mengulas kembali materi yang lalu pada siklus I kemudian guru memberikan soal Pretest pada aplikasi quizizz sebelum kegiatan pembelajaran dilanjutkan. Setelah kegiatan awal selesai guru masuk pada kegiatan inti yaitu mulailah pembahasan materi "Kegiatan Ekonomi" dengan menggunakan bantuan aplikasi Quizizz dan guru meminta siswa untuk mengamati serta memperhatikan isi materi dan mengerjakan soal yang ditayangkan pada aplikasi Quizizz kemudian membagikan lembar barcode yang berisi pilihan jawaban kepada siswa.

Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 22 November 2024 dengan waktu pembelajaran (2x40 menit) dengan materi pembelajaran "Kegiatan Ekonomi" dengan bantuan penggunaan aplikasi Quizizz yang terdiri dari 3 tahap kegiatan pembelajaran yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada pre test dan post-test yang dilaksanakan pada siklus II, sudah sangat baik. Hal ini dapat dilihat siswa yang tuntas 18 siswa atau, sudah mencapai KKTP 75. Dimana pada hasil pre-test memperoleh keseluruhan siswa mendapat nilai rata-rata 83,5 dengan nilai tertinggi 93 dan yang terendah mendapat nilai 67, dengan presentase siswa yang tuntas sebesar 84%. Sedangkan pada hasil post-test keseluruhan siswa mendapat nilai rata-rata sebesar 84,5 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 67 dengan presentase siswa yang tuntas sebesar 89%. Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test dan post-test yang dilaksanakan pada siklus II ini sudah berjalan dengan

sangat baik, dan sudah mencapai standar indikator keberhasilan penelitian yang telah di tentukan yaitu minimal presentase 80% hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil pre-test dan po st-test.

PEMBAHASAN

Peningkatan Hasil Belajar

Pada pelaksanaan siklus I dari hasil Pre-test mendapat presentase sebesar 53% dengan jumlah siswa yang tuntas 10 dan yang tidak tuntas 9 siswa. Kemudian nilai rata-rata keseluruhan siswa sebesar 67,6 pada hasil post-test mendapat presentase ketuntasan sebesar 58% dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa sebesar 71,2 dengan jumlah siswa yang tuntas 11 dan yang tidak tuntas 8. siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada pelaksanaan siklus II, dimana hasil pre-test siklus II mendapat presentase ketuntasan sebesar 84% dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa 83,5 dengan jumlah siswa yang tuntas 18 dan yang tidak tuntas 1. Sedangkan pada hasil post-test untuk presentase ketuntasan meningkat menjadi sebesar 89% dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa sebesar 84,5 kemudian jumlah siswa yang tuntas 18 dan yang tidak tuntas 1. Dengan ini maka indikator keberhasilan penelitian telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi quizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Lukmanul Hakim kabupaten Bolaang Mongondow. Selain itu pembelajaran menggunakan aplikasi quizz sangatlah menyenangkan bagi siswa, hal ini terlihat dari siswa yang antusias mendengarkan dan memahami tentang penggunaan aplikasi quizz, serta mengerjakan soal-soal dengan baik yang diberikan oleh guru melalui aplikasi quizz. Sehingga pada pelaksanaan setiap siklus mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dimana siswa yang awalnya tidak tahu dan tidak mengerti, dengan dia mendengarkan serta memahami penjelasan yang diberikan guru, maka siswa tersebut akan semakin paham mengenai penggunaan aplkasi quizz ini serta bagaimanan mengerjakan soal-soal yang diberikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah di lakukan oleh peneliti, maka dapat di simpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan peneliti dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa Penggunaan aplikasi quizz, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu di kelas VII, hal ini berdasarkan hasil dari ketiga data yaitu data aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Pada hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus I untuk tes pre-test, memperoleh presentase ketuntasan sebesar 53% dan mengalami peningkatan pada pelaksanaan siklus II dengan memperoleh presentase ketuntasan sebesar 84%. Sedangkan pada tes post-test siklus I hanya memperoleh presentase ketuntasan sebesar 58% dan mengalami peningkatan pada pelaksanaan siklus II dengan memperoleh presentase ketuntasan sebesar 89%. Dengan hasil ini pada ketiga data tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian dengan standar indikator

keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya minimal sebesar 80% aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

SARAN

Saran Untuk Guru

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan guru mata pelajaran IPS Terpadu dapat mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk mengajar di kelas, karena pemilihan metode yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik lagi, dan semangat dan keinginan siswa belajar lebih semakin meningkat sebelumnya.

Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan lebih produktif dalam memberikan motivasi serta memberikan masukan kepada guru-guru pengampuh mata pelajaran, kemudian mengevaluasi kembali kekurangan-kekurangan yang terjadi di dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan fasilitas belajar untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih baik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang nyaman dan disukai oleh siswa.

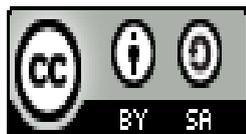
Bagi Siswa

Di dalam proses pembelajaran berlangsung, siswa hendaknya memperhatikan serta memahami penjelasan materi yang diberikan oleh guru dan diharapkan dapat lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran, dengan lebih banyak bertanya dan menjawab baik dari guru maupun dalam diskusi kelompok. 4. Penelitian lebih lanjut Mengingat penelitian ini hanya dilakukan dengan 2 siklus serta subjek penelitian hanya berjumlah 19 orang siswa dalam satu kelas, dan dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan untuk itu kepada peneliti lain yang ingin meneliti dengan permasalahan yang sama, diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini untuk mendapatkan penemuan-penemuan baru yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Ahmad, R. R., Hafid, R., Bahsoan, A., Ilato, R., & Sudirman, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Biluhu. *Journal of Economic and Business Education*, 1(2), 66–77. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i2.19263>
- Ani Daniyati. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Astuti, N. F., Suryana, A., Suaidi, E. H., & Arnie. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education*

- Studies, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Aulia Riska, & Wandini Riski Rora. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5 nomor 2(20), 4034–4040.
- Dari, Y. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat Skripsi. 8.
- Fauziah, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Kelas Vii-B Mts Negeri 1 Kota Serang. 1(1), 12–23.
- H.M Ilyas. (2023). Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(3), 1176–1185. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i3.405>
- Halimat, L., & Zulheddi. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 7(2), 3792–3799.
- Ilal Fajri. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Kerinci. 1–23.
- Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah*



This article is an open-access article distributed under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Editorial of JEBE : Economic Education Study Program, Faculty of Economics and Business Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia.