

Quizizz Mode Kertas: Upaya Tingkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN Bangsal 3

Ananta Dwi Kurniawan*, Sutrisno Sahari, Endang Sri Astutik

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh karena rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan media *Quizizz* mode kertas pada siswa kelas V SD Negeri Bangsal 3. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data melalui tes dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa kelas V. Hasil penelitian membuktikan bahwa *Quizizz* mode kertas memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Analisis data menunjukkan perkembangan yang signifikan, dengan rata-rata nilai kelas naik 13 poin, dari 63 (kategori sedang) pada Siklus 1 menjadi 76 (kategori tinggi) pada Siklus 2. Selain itu, persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM ≥ 70) meningkat dari 45% di siklus 1 menjadi 82% pada siklus 2. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* mode kertas efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Bangsal 3 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Quizizz* Mode Kertas, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1530>

*Correspondence: Ananta Dwi Kurniawan

Email: anantadwi09@gmail.com

Received: 23-03-2025

Accepted: 14-04-2025

Published: 05-05-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This research is motivated by the low learning outcomes of students in the subject of Pancasila Education. The purpose of this study is to improve learning outcomes by utilizing paper mode *Quizizz* media in grade V students of SD Negeri Bangsal 3. The method used is Classroom Action Research (PTK) with data collection techniques through tests and documentation. The research subjects consisted of 27 students in class V. The results of the study proved that *Quizizz* paper mode had a positive impact on improving learning outcomes. Data analysis showed significant development, with the average grade increasing by 13 points, from 63 (medium category) in Cycle 1 to 76 (high category) in Cycle 2. In addition, the percentage of students who achieved the Minimum Completeness Criteria (KKM ≥ 70) increased from 45% in cycle 1 to 82% in cycle 2. Thus, it can be concluded that *Quizizz* paper mode is effective in improving the learning outcomes of grade V students at SD Negeri Bangsal 3 in the subject of Pancasila Education.

Keywords: *Quizizz* Paper Mode, Learning Outcomes, Pancasila Education

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai nasionalisme pada siswa. Tujuannya adalah agar siswa tidak sekadar mengetahui, tetapi juga menghayati dan mengamalkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap monoton dan kurang interaktif, sehingga berdampak pada penurunan semangat dan hasil belajar siswa (Siregar et al., 2024). Hal ini tercermin dari nilai siswa kelas V SDN Bangsal 3 yang masih di bawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran ini.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN Bangsal 3 adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih tradisional dan minim partisipasi aktif siswa. Mayoritas guru cenderung mengandalkan teknik satu arah, seperti metode ceramah dan pemberian tugas secara konvensional, yang kurang efektif dalam mendorong keterlibatan siswa. Pendekatan semacam ini kerap menimbulkan kebosanan dan sikap pasif pada siswa, sehingga berdampak pada pemahaman materi yang tidak maksimal (Nisa et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan solusi dalam strategi pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) atau menggunakan media interaktif seperti Quizizz. Melalui pemanfaatan teknologi maupun mode kertas yang tersedia di platform tersebut, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif (Masnu'ah et al., 2024). Siswa tidak hanya bersikap pasif, melainkan juga ikut serta secara aktif dalam menyelesaikan persoalan, bertukar pikiran, dan beradu prestasi secara positif. Cara ini dapat mendorong semangat belajar sebab siswa merasa lebih terdorong dan terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran. Di samping itu, keahlian pendidik dalam mengajarkan materi dengan pendekatan beragam dan disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa turut berperan krusial dalam memperkuat pemahaman konsep secara mendalam (Rahman, 2022).

Hasil pembelajaran menggambarkan perkembangan sikap, keterampilan, dan kompetensi siswa setelah menjalani proses belajar. Sebagai tolak ukur keberhasilan pendidikan, pencapaian belajar tidak hanya dinilai secara angka (melalui skor), tetapi juga meliputi kemajuan siswa secara menyeluruh. Menurut *Taxonomy of Educational Objectives* oleh (Krathwohl et al., 1964), Capaian pembelajaran meliputi tiga ranah utama: kognitif (pemahaman konseptual), afektif (nilai dan perilaku), serta psikomotor (kemampuan praktik). Klasifikasi ini telah dijadikan landasan dalam penyusunan kurikulum dan sistem penilaian pendidikan secara global. Pada hakikatnya, hasil pembelajaran berfungsi sebagai parameter kunci untuk mengukur keberhasilan proses belajar-mengajar sekaligus menjadi barometer kesuksesan pendidikan secara komprehensif (Zahroh & Hilmiyati, 2024).

Pemahaman mendalam tentang hakikat hasil belajar memungkinkan guru merancang metode pembelajaran yang efektif, inklusif, dan berfokus pada siswa (Risana et al., 2025). Menurut teori (Gagné, 1970), hasil belajar yang optimal merupakan hasil dari

interaksi sistematis antara metode pembelajaran yang tepat, media yang relevan, dan kondisi internal siswa. Dalam konteks ini, *Quizizz Paper Mode* hadir sebagai media pembelajaran inovatif yang berpotensi meningkatkan hasil belajar karena memenuhi beberapa prinsip dasar teori Gagné.

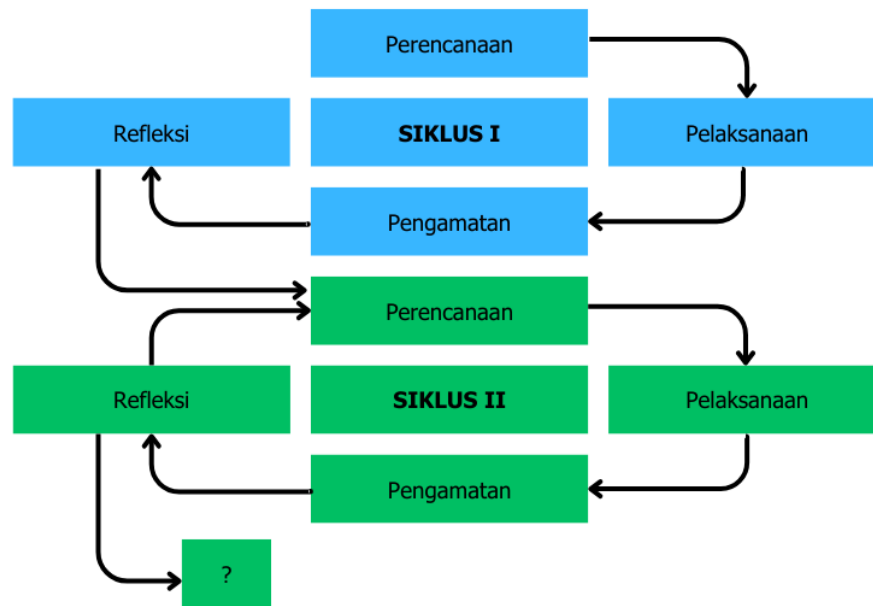
Quizizz sebagai platform pembelajaran berbasis permainan, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Windartati, 2023). Aplikasi ini memungkinkan siswa terlibat dalam berbagai jenis permainan edukatif di dalam kelas (Dara et al., 2022). Fitur-fitur menarik seperti antarmuka interaktif, sistem kompetisi yang menyenangkan, dan umpan balik instan mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka (Ameliyah et al., 2024). Namun, penerapan *Quizizz* umumnya membutuhkan koneksi internet dan perangkat digital seperti *smartphone* atau laptop. Hal ini menjadi tantangan, terutama bagi siswa di daerah dengan akses teknologi terbatas.

Quizizz Paper Mode merupakan inovasi pendidikan yang menggabungkan keunggulan pembelajaran digital dengan fleksibilitas metode konvensional. Sebagai varian dari platform *Quizizz*, mode ini dirancang untuk menyelenggarakan kuis interaktif secara *offline* menggunakan lembar kertas yang dilengkapi teknologi *QR-Card* (Utami, 2024). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, mode ini memungkinkan guru menyajikan materi secara menarik dan interaktif meskipun tanpa perangkat digital (Angelina et al., 2023).

Dengan *Quizizz Paper Mode*, siswa tetap dapat merasakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sementara guru dapat memantau perkembangan belajar mereka secara efektif (Fauziah & Hadi, 2023). Soal-soal dalam mode ini dirancang untuk merangsang pemikiran kritis dan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai Pancasila, bukan sekadar menghafal. Selain itu, guru dapat menganalisis hasil kerja siswa untuk mengevaluasi tingkat pemahaman mereka (Fitriyani, 2022). Mode ini memungkinkan pembelajaran di daerah dengan infrastruktur terbatas sekaligus mempertahankan interaktivitas sebagai ciri pembelajaran abad ke-21.

Metode

Studi ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus berulang hingga target penelitian terpenuhi. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa kelas V beserta seorang guru di SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri. Pemilihan metode PTK didasarkan pada tujuannya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui intervensi terencana yang dievaluasi secara sistematis. Model PTK yang digunakan adalah model dari (Stephen & Robin, 2025), dengan empat tahap utama: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*). Setiap siklus dilaksanakan secara sistematis sampai indikator keberhasilan pembelajaran tercapai. Lokasi penelitian terfokus pada kelas V SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri dengan melibatkan 27 siswa dan seorang pendidik.



Gambar 1. Desain Penelitian

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif guna mengevaluasi secara menyeluruh peningkatan capaian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan *Quizizz* berbasis kertas. Sebagaimana diungkapkan (Sugiyono, 2016) analisis deskriptif merupakan teknik penelitian yang bertujuan untuk memaparkan, menafsirkan, dan mengkaji fenomena yang terjadi secara terstruktur tanpa adanya intervensi terhadap variabel penelitian.

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar

Kategori	Nilai Interval
Tinggi	71-100
Sedang	41-70
Rendah	0-40

Data capaian akademik siswa diperoleh melalui instrumen tes kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan klasifikasi tiga tingkat: (1) tinggi (71-100), (2) sedang (41-70), dan (3) rendah (0-40), dengan batas ketuntasan belajar (KKM) ditetapkan pada skor 70. Keberhasilan intervensi pembelajaran dinilai dari kenaikan persentase siswa yang mencapai kategori tinggi (≥ 71) atau minimal memenuhi standar KKM (≥ 70), dimana tindakan dianggap berhasil apabila minimal 80% siswa memenuhi kriteria pencapaian tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri Bangsal 3 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) pada siklus pertama. Tahap persiapan mencakup penyusunan perangkat pembelajaran komprehensif yang meliputi capaian pembelajaran, materi instruksional, lembar kegiatan siswa, serta instrumen evaluasi. Implementasi PBL dilaksanakan melalui tiga fase utama: kegiatan

pembuka, aktivitas inti, dan sesi penutup. Proses belajar mengajar untuk Pendidikan Pancasila sebelumnya cenderung berlangsung secara konvensional tanpa variasi. Pembelajaran pengayaan pun masih menggunakan media kertas konvensional.

Tabel 2. Rata-rata Hasil Belajar Siklus 1

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Rata-rata nilai pada siklus 1
70	90	40	63

Analisis data menunjukkan bahwa pada Siklus 1, nilai rata-rata kelas mencapai 63, yang belum memenuhi standar KKM sebesar 70. Walaupun terdapat nilai tertinggi 90 (menandakan beberapa siswa telah menguasai materi), nilai terendah 40 mengungkapkan masih ada siswa yang belum mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan metode dan media pembelajaran di Siklus pertama belum optimal dalam meningkatkan prestasi belajar secara merata. Dengan demikian, diperlukan penyempurnaan strategi pembelajaran pada Siklus 2 untuk: (1) meningkatkan jumlah siswa yang mencapai standar KKM, (2) meminimalisir ketidakseimbangan antara nilai tertinggi dan terendah, serta (3) memastikan pemerataan pemahaman materi di seluruh siswa.

Pada siklus kedua penelitian, pendidik melakukan penyempurnaan proses pembelajaran berdasarkan evaluasi dari Siklus I dengan menerapkan pendekatan yang lebih bermakna, menyeluruh, dan partisipatif. Sebagai inovasi penilaian, digunakan permainan edukatif *Quizizz* dalam mode kertas. Materi pembelajaran untuk kelas V pada Siklus II ini mencakup topik 'Karakteristik Wilayah' dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pelaksanaan Siklus II diorganisasikan dalam dua sesi pembelajaran, masing-masing terdiri atas tiga tahapan utama: pendahuluan, aktivitas inti, dan penutup.

Tabel 3. Rata-rata Hasil Belajar Siklus 2

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Rata-rata nilai pada siklus 2
70	100	50	76

Hasil evaluasi Siklus 2 menunjukkan kemajuan yang cukup berarti dibanding pencapaian sebelumnya. Nilai rata-rata kelas kini mencapai 76, telah melebihi standar KKM sebesar 70. Pencapaian nilai sempurna (100) oleh beberapa siswa membuktikan penguasaan materi yang sangat baik. Namun demikian, nilai terendah yang tetap bertahan di angka 50 mengungkapkan adanya sejumlah siswa yang belum tuntas. Peningkatan signifikan dari rata-rata 63 (Siklus 1) ke 76 (Siklus 2) ini secara jelas menunjukkan efektivitas implementasi *Quizizz* mode kertas sebagai strategi pembelajaran yang diperbarui. Untuk optimasi lebih lanjut, diperlukan intervensi khusus bagi siswa yang masih berada di bawah KKM guna memastikan ketercapaian kompetensi pada tahap selanjutnya.

Penerapan *Quizizz* dalam format kertas sebagai alat evaluasi pembelajaran telah memperkenalkan pendekatan penilaian yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif, menciptakan terobosan baru dalam sistem penilaian pendidikan (Nafi'ah et al., 2024). Platform ini memfasilitasi pendidik dalam menerapkan penilaian formatif secara lebih menarik dan interaktif melalui beragam fitur canggih, seperti penghitung waktu otomatis,

pembaruan nilai langsung, dan tampilan hasil yang atraktif. Siswa dapat menyelesaikan berbagai soal kuis dengan desain kreatif dalam antarmuka bergaya permainan, menghadirkan pengalaman evaluasi yang jauh berbeda dari tes tradisional. Sistem kompetisi berbasis peringkat dan pemberian lencana digital berhasil menumbuhkan motivasi belajar internal siswa, yang terlihat dari capaian nilai kelas yang mengalami lonjakan signifikan (Putra et al., 2024). Namun demikian, hasil evaluasi data menunjukkan adanya 18% siswa yang performa akademiknya belum memenuhi standar ketuntasan minimal meski telah dilakukan intervensi di fase kedua penelitian.

Tabel 4. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar

Siklus Pembelajaran	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Rata-rata nilai pada siklus 2
Siklus I	70	90	40	63
Siklus II	70	90	50	76

Evaluasi data setelah perbaikan strategi pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata kelas mencapai 76 (melampaui KKM 70), mengalami kenaikan 13 poin dari siklus sebelumnya (63). Meskipun sebagian siswa menunjukkan penguasaan optimal dengan nilai sempurna (100), nilai minimal yang bertahan di angka 40 mengindikasikan 18% siswa belum tuntas. Implementasi *Quizizz* mode kertas pada Siklus 2 terbukti efektif, tidak hanya mendongkrak nilai rata-rata tetapi juga meningkatkan persentase ketuntasan dari 45% menjadi 82%, menandakan keberhasilan strategi ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rini, 2023) dengan judul “Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik”, ditemukan bahwa Pembelajaran GBL berbantuan *Quizizz* mode kertas, berdasarkan hasil tes, dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 220 Gresik.

Meskipun demikian, demi mencapai hasil yang lebih maksimal, diperlukan pendekatan personal bagi siswa yang masih mengalami kesulitan. Hal ini dapat dilakukan melalui bimbingan tambahan di luar jam sekolah, analisis kesulitan belajar secara individual, atau penyediaan materi remedial yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Selain itu, penerapan metode pembelajaran yang lebih beragam seperti menggabungkan pendekatan berbasis proyek, permainan edukasi, atau alat bantu visual dapat menjadi solusi bagi siswa yang kurang merespons metode pembelajaran tradisional (Sulistyo & Mustofa, 2024). Oleh karena itu, pengembangan *Quizizz* mode kertas sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik perlu terus dilakukan. Inovasi lebih lanjut, seperti penggabungan dengan teknologi *augmented reality* (AR) atau penyempurnaan fitur analisis perkembangan siswa secara langsung, dapat menjadi strategi pengembangan untuk mengoptimalkan manfaatnya dalam dunia pendidikan.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* mode kertas memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar. Hal ini terbukti dengan kenaikan nilai rata-rata sebesar 45% dari Siklus 1 ke Siklus 2, menunjukkan bahwa *Quizizz* mode kertas efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Meskipun demikian, sebagian siswa masih memerlukan bimbingan intensif untuk mencapai standar ketuntasan.

Temuan ini menunjukkan bahwa *Quizizz* mode kertas layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran berbasis konsep seperti Pendidikan Pancasila. Penggunaan media ini dapat memvariasikan metode pembelajaran, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan motivasi siswa. Namun, efektivitasnya akan lebih optimal jika dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat, seperti penjelasan materi secara mendalam dan pendekatan individual bagi siswa yang masih mengalami kesulitan.

Daftar Pustaka

- Ameliyah, N., Yusnanto, T., Setyowati, D. T., Indraningsih, A., Atutdiniya, A., & Rahmawati, N. D. (2024). Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizizz Untuk Kelas IV SDN 1 Banyuroto Kabupaten Magelang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandiri (JPMM)*, 2(02), 72–78. <https://doi.org/10.556442/JPMM.V2I02.712>
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar: Efektivitas Media Paper Mode, Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V7I6.6382>
- Dara, M., 1*, A., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/CENDEKIA.V6I3.1604>
- Fauziah*, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabaja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721–2730. <https://doi.org/10.24815/JIMPS.V8I3.26049>
- Fitriyani, A. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Digital Marketing. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 5(2). <https://doi.org/10.20961/JOIVE.V5I2.68227>
- Gagné, R. M. . (1970). *The conditions of learning [by] Robert M. Gagné*. 407. https://books.google.com/books/about/The_Conditions_of_Learning.html?hl=id&id=D1MmAQAIAAJ

- Krathwohl, D., Bloom, B., & Masia, B. (1964). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals - Handbook II: Affective Domain. *Studies in Philosophy and Education*, 164–170. https://books.google.com/books/about/Taxonomy_of_Educational_Objectives.html?hl=id&id=1WjuAAAAMAAJ
- Masnu'ah, S., Aisyah, N. H., Uin, W., & Semarang, I. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 595–604. <https://doi.org/10.58230/27454312.1360>
- Nafi'ah, N., Mariati, P., Khotimah, C., & Hidayati, N. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Evaluasi AI Quizizz Mode Paper pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Khadijah 3 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 191-198–191 – 198. <https://doi.org/10.31004/IRJE.V4I1.461>
- Nisa, N., Fitri, ul, Oktavia, A., Agama Islam, P., Tarbiyah dan Keguruan, F., Islam An Nur Lampung Jl Pesantren No, U., Jati Agung, K., & Lampung Selatan, K. (2024). Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Peserta Didik Kelas X di MA Hidayatul Mubtadiin Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan. *Journal on Education*, 7(1), 4044–4053. <https://doi.org/10.31004/JOE.V7I1.7001>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY : Journal of Education*, 4, 131–139. <https://doi.org/10.52121/ALACRITY.V4I3.415>
- Rahman, A. (2022). Analisis Pentingnya Pengembangan Kompetensi Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8455–8466. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V6I1.3726>
- Rini. (2023). PENGARUH MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PENERAPAN SIKAP PANCASILA KELAS IV UPT SD NEGERI 220 GRESIK. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52525>
- Risana, F., Herlina, Hadi, A. I. M., Pratama, A., Rahmah, F., & Syafe'i, I. (2025). TRANSFORMASI METODE PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: DARI KONVENSIONAL KE PENDEKATAN STUDENT-CENTERED LEARNING. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 619–632. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I01.23618>
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., & Ambarita, T. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10–10. <https://doi.org/10.47134/PGSD.V1I3.546>
- Stephen, K., & Robin, M. (2025). *The Action Research Planner - Google Buku*. University of Illinois at Urbana-Champaign. https://books.google.co.id/books/about/The_Action_Research_Planner.html?id=EkhLQAAACAAJ&redir_esc=y

- Sulistyo, A. C., & Mustofa, T. A. (2024). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih di SMP Muhammadiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1797–1808. <https://doi.org/10.58230/27454312.608>
- Utami, W. (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Paper Mode Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman Dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 62–77. <https://doi.org/10.62383/HARDIK.V1I2.130>
- Windartati, S. E. (2023). Memanfaatkan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *PRIMARY*, 2(1), 25–35. <http://primary.ump.ac.id/index.php/primary/article/view/45>
- Zahroh, F. L., & Hilmiyati, F. (2024). Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1052–1062. <https://doi.org/10.47709/EDUCENDIKIA.V4I03.5049>