

Pengaruh Metode Pembelajaran *Picture And Picture* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Kognitif

Sulis Fahmiyati¹, Desi Nuzul Agnafia², Ririn Setyowati³

(1,2,3) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi, Indonesia

✉ Corresponding author
[\[sulisfahmiyati@gmail.com\]](mailto:sulisfahmiyati@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bermula dari nilai ulangan harian siswa di bawah KKM pada sekolah dasar. Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan metode pembelajaran *picture and picture* yang dibantu oleh *Quizizz* untuk anak sekolah dasar dengan melibatkan dua puluh dua siswa, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *picture and picture* dengan bantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa. Metode pembelajaran juga harus bervariasi dan mengikuti perkembangan teknologi di jaman sekarang ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Siswa menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan pada kelas tersebut. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan *Quizizz*, yang mengarah pada hasil kognitif siswa meningkat, lebih aktif berpartisipasi saat pembelajaran, dan memiliki pemahaman materi yang lebih baik. Metode *picture and picture* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, temuan ini berkontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif.

Kata Kunci: *Picture and Picture, Quizizz, Kognitif*

Abstract

This study started from students' daily test scores below KKM in elementary schools. This study discusses the effect of using picture and picture learning methods assisted by *Quizizz* for elementary school children involving twenty-two students, the purpose of this study is to determine the effect of using picture and picture methods with the help of *Quizizz* on student cognitive learning outcomes. Learning methods must also vary and follow technological developments in this day and age. This study used a quantitative approach with students showing significant improvement results in the class. Students show greater interest in learning using *Quizizz*'s picture-and-picture learning method, which leads to improved cognitive outcomes, more active participation in learning, and better understanding of the material. Picture and picture methods are proven to be influential in improving students' cognitive learning outcomes, these findings contribute positively to the development of innovative learning methods.

Keyword: *Picture and Picture, Quizizz, cognitive*

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam proses memajukan suatu Negara. Keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan akan berdampak pada hasil, yaitu kualitas siswa yang menerima pendidikan tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi tujuan pendidikan salah satunya adalah adanya intraksi siswa-guru selama proses pembelajaran (Agnafia et al., 2023). Pendidikan adalah sebuah proses tindakan bimbingan dalam bentuk penyampaian ilmu pengetahuan.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Proses pendidikan ini menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan. Kegiatan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan belajar siswa, pengetahuan, serta pembentukan kepribadian (Sujana, 2019). Kegiatan pendidikan formal biasanya dilakukan di sekolah. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menjadikan siswa memiliki pengetahuan yang luas, keterampilan, pribadi yang baik, serta aktif dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut pendidikan harus memiliki Kualitas pendidikan yang baik (Hafizha et al., 2022). Untuk memperoleh pendidikan yang baik diperlukan peningkatan mutu dan pencapaian tujuan pendidikan dapat tercapai dengan pendidikan yang berkualitas. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dilakukan dengan memperbaiki metode pembelajaran. Evaluasi pembelajaran mencakup perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dari kondisi sebelumnya (Hafizha et al., 2022).

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar mencakup perubahan yang terjadi pada siswa, baik dalam hal kognitif, afektif maupun psikomotorik sebagai pembelajaran yang dilakukan (Dharmadewi & Suwarmayanti, 2020). Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas yang telah dilakukan (Cherly Ana Safira et al., 2020). Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar maka perlu diperhatikan metode dan media pembelajaran yang mendukung.

Berdasarkan observasi pra penelitian terdapat penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu metode kurang bervariasi, guru kurang melibatkan siswa, fokus siswa kelas masih kurang kuat. Penggunaan metode pembelajaran inovatif dapat disajikan sebagai upaya untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Seluruh siswa diharapkan dapat berperan aktif selama berlangsung pembelajaran agar menjadi lebih mudah untuk mencerna tiap-tiap materi yang sedang dipelajari. Terdapat berbagai metode pembelajaran inovatif dan efektif yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang menarik adalah metode pembelajaran *picture and picture*. Dengan memanfaatkan visualisasi melalui gambar, siswa lebih mudah mengaitkan konsep dengan kenyataan sehingga meningkatkan pemahaman (Saphira Aulia Ramadhani, 2022).

Mengoptimalkan efektivitas metode pembelajaran dan membangkitkan minat siswa dalam proses belajar dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media *IT* seperti *Quizizz*. *Quizizz* dapat digunakan untuk membuat materi secara menarik dan efisien melalui kuis, latihan, dan pembelajaran interaktif. Penggunaan *Quizizz* mempermudah guru dalam pengerjaan evaluasi serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan di kelas, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan minat siswa terhadap pembelajaran. Hal ini kemudian berdampak terhadap pemahaman materi dan pencapaian belajar yang diinginkan (Annisa & Erwin, 2021).

Penelitian sebelumnya oleh Marlina (2020), menyatakan bahwa penerapan metode *picture and picture* berpengaruh terhadap hasil kognitif siswa. Metode pembelajaran ini sangat diminati oleh siswa, dikarenakan melalui penggunaan gambar, siswa lebih mudah menangkap materi yang disampaikan guru dan membuat pembelajaran lebih terlihat nyata. Selain menggunakan metode *picture and picture* juga memerlukan media yang mendukung yaitu penggunaan *Quizizz*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena gejala dalam pengamatan dikonversikan ke dalam angka yang dianalisis. Metode penelitian adalah *Pre Experimental*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian pendidikan ini adalah *One-Group Pretest-posttest Design*. Memberikan perlakuan pada suatu kelas guna mengukur pengaruh dari perlakuan tersebut. Populasi merupakan semua data yang menjadi subyek penelitian dalam suatu ruang dan waktu yang ditentukan. Populasi juga disebut juga sebagai subyek penelitian dalam ruang dan waktu yang telah ditentukan. Populasi juga merujuk pada subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu. Sementara itu, sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Sampel berjumlah 22 siswa kelas IV SDN Babadan 1 Paron. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti ini adalah *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* merupakan

teknik penentuan sampel di mana semua anggota populasi diambil sebagai sampel (Sugiyono, 2016).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa tes tulis, dengan *pretest* dilakukan sebelum perlakuan dan *posttest* setelah. Sebelum dilakukan penelitian, dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan rumus *korelasi product moment* untuk menguji soal. Dari hasil uji validitas, terdapat 35 soal yang valid. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, karena itu data tersebut dianalisis menggunakan metode statistik. Uji statistik yang digunakan adalah uji coba instrumen tes, uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dimulai dengan membuat instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda sebanyak 40 soal. Selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa kelas yg lebih tinggi satu tingkat dari kelas sampel penelitian. Uji coba instrumen dilakukan pada kelas 5 dengan jumlah siswa sebanyak 24 anak. Uji coba soal terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya beda soal. Pengolahan uji coba soal menggunakan bantuan program SPSS 24 *For Windows*.

Diperoleh dari sample penelitian yaitu SDN Babadan 1 Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi. Adapun besarnya yaitu 22 siswa. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes tulis bentuk pilihan ganda dengan jumlah 15 butir soal. Skor yang digunakan adalah 1 jika benar dan 0 jika salah. Dilakukan dua kali pengambilan data yaitu *pretest* dan *posttest*. Berikut ini disajikan deskripsi data yang diperoleh dalam penelitian. Deskripsi data yang akan disajikan meliputi mean (M), modus (Mo), median (Me), dan standar deviasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji Statistik Deskriptif

<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
Mean	65	Mean	73
Median	70	Median	73
Mode	80	Mode	73
Standard Deviation	17,8	Standard Deviation	18
Minimum	33	Minimum	33
Maximum	93	Maximum	100
Sum	1439	Sum	1606

Berdasarkan hasil Uji Statistik Deskriptif diatas, mendapatkan data bahwa mean data *pretest* 65 data *posttest* 73 , median data *pretest* 70 data *posttest* 73, modus data *pretest* 80 data *posttest* 73, dan standar deviasi data *pretest* 17,8 standar deviasi data *posttest* 18.

Berdasarkan hasil uji validitas di kelas uji coba dan pengambilan keputusan analisis butir soal dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan r_{tabel} 0,4 terdapat 35 soal valid dan 5 soal tidak valid. Untuk uji reliabilitas diketahui nilai *Cronbach Alpha* 0,929 > 0,6 sehingga dapat disimpulkan bahwa data reliabel. Berdasarkan hasil analisis uji tingkat kesukaran dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu nilai $0,30 \leq TK \leq 0,70$, yang termasuk dalam kategori sedang. soal yang digunakan dalam kriteria sedang yang berarti tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sulit. Dengan hasil analisis terdapat 1 soal mudah, 35 soal sedang. Uji daya beda soal dengan menggunakan dasar pengambilan keputusan *Cronbach Alpha* harus lebih besar dari 0,30 agar soal tersebut dapat di terima. Hasil ini menunjukkan bahwa soal-soal yang digunakan dalam tes ini memiliki tingkat kesukaran yang seimbang dann daya beda yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Hasil uji daya beda menunjukkan bahwa 36 soal memenuhi kriteria diterima sedangkan 4 soal dengan kriteria ditolak. Berdasarkan empat jenis pengujian soal mulai dari uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda hanya terdapat 30 soal yang dianggap baik untuk digunakan dalam penelitian.

Setelah mendapatkan instrumen penelitian yang telah diuji coba maka diperoleh 30 soal yang sah digunakan dalam penelitian. Langkah selanjutnya adalah menyusun soal *pretest* dan soal *posttest* masing-masing 15 soal yang akan digunakan dalam penelitian. Pelaksanaan dimulai dengan

memoerikan soal *pretest* dan *treatment* pertama dihari yang sama dan dilanjutkan sampai *treatment* terkahir. *Treatment* menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan *Quizziz*. Pada *treatment* terakhir dilakukan *posttest*. Peneliti mendapatkan dua data yaitu nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Data tersebut selanjutnya melakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji Homogenitas dan uji Normalitas.

Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas adalah jika nilai $\text{Sig.} > 0,05$ maka distribusi data homogen dan jika nilai $\text{Sig.} < 0,05$. Uji homogenitas digunakan untuk menguji sebuah model *t-test* data homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS 24 For Windows*.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
Nilai	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	1,600	5	12	0,233

Pada uji homogenitas, diketahui nilai signifikan adalah $0,233 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data bersifat homogen. Kriteria uji normalitas jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal dan jika nilai $\text{sig.} < 0,05$ nilai residual berdistribusi tidak normal. Uji normalitas digunakan untuk menguji suatu data normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan program *SPSS 24 For Windows*. Dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kode	Nilai	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	1	0,165	22	0,123	0,933	22	0,143
	2	0,147	22	,200 [*]	0,950	22	0,309

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi dimana *pretest* (1) $0,143 > 0,05$ (data berdistribusi normal), dan *posttest* (2) sebesar $0,309 > 0,05$ (data berdistribusi normal).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV Topik B Kekayaan Budaya Indonesia SDN Babadan 1 Kecamatan Paron.

Tabel 4. Uji Paired Sample T Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the				
Lower	Upper								
Pair 1	Pretest - Posttest	-7,591	9,435	2,012	-11,774	-3,408	-3,774	21	0,001

Dasar pengambilan keputusan yaitu Jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. $T_{\text{tabel}} : 0,05/2 : \text{df}$. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0,001$ yaitu lebih kecil dari $0,05$ dan dapat diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $3,774 > 2,074 (0,05/2)$ sehingga dalam hal ini H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Pembahasan

Metode pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam proses Pembelajaran, siswa yang lebih berperan aktif dibandingkan dengan guru. Pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa lebih cenderung diingat oleh siswa (Agnafia Desi Nuzul, 2019). Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran, guru perlu bersikap kreatif dan inovatif untuk memunculkan suasana yang menarik sehingga anak antusias dalam pembelajaran (Setyowati Ririn, Kasanah Aulia Fajar, 2023). Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Guru juga harus dapat mendorong motivasi siswa agar dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi dalam belajar. Secara khusus, peneliti mengamati proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan Quizizz.

Penerapan metode pembelajaran *picture and picture* menggunakan media gambar berbeda pada setiap *treatment* yaitu hari pertama sampai hari ke tiga. Media dibuat sendiri oleh peneliti dengan bantuan guru kelas yang sangat antusias dalam penggunaan model pembelajaran *picture and picture*. Penerapan Quizizz yaitu pada saat mengerjakan lembar kerja siswa. Terdapat 3 lembar kerja siswa yang di berikan pada hari pertama sampai hari ketiga. *Treatment* dilakukan sebanyak tiga kali.

Sebelum diberikan *treatment* peneliti melakukan *pretest*, dilanjut pembelajaran menggunakan *treatment* metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan Quizizz. setelah dilakukan *treatment* dilakukan *posttest*. Diketahui hasil belajar siswa meningkat yaitu terlihat dari rata-rata nilai *posttest* sebesar 73 lebih tinggi dari pada nilai *pretest* yaitu sebesar 65 atau naik sebesar 12%. Dalam proses penelitian, peneliti mengamati proses pembelajaran yang mengakibatkan nilai siswa naik selama *treatment* dilaksanakan. Peneliti mengamati guru dan siswa.

Peneliti memperhatikan guru dalam proses pembelajaran di kelas. diketahui guru sudah memahami penggunaan metode pembelajaran yang dipilih untuk penelitian, yaitu metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan Quizizz. Peneliti mengamati bahwa guru sudah melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran dengan baik, termasuk kegiatan pra pendahuluan, pendahuluan, inti pembelajaran yang sesuai sintak metode pembelajaran *picture and picture* dengan berbantuan Quizizz. Selain itu, guru juga berhasil melaksanakan kegiatan penutup dengan efektif, termasuk penyimpulan, evaluasi, refleksi dan tindak lanjut serta penutup pembelajaran.

Pada *treatment* pertama, guru sedikit mengalami kesulitan saat membagikan *link* Quizizz ke pada siswa. Namun pada hari selanjutnya guru tidak mengalami kendala untuk membagikan *link* Quizizz. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Gustanu et al., 2023). Penggunaan Quizizz meningkatkan minat dan semangat siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. *Platform* ini mendorong partisipasi siswa untuk aktif. Hal tersebut juga sejalan dengan (Noor, 2020) penggunaan aplikasi pendukung yang sesuai dengan proses pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa dan berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa siswa.

Pada *treatment* pertama siswa masih terlihat kebingungan dengan arahan guru terkait metode pembelajaran *picture and picture*. Namun pada hari berikutnya, mereka mulai memahami langkah-langkah pembelajaran tersebut. Metode pembelajaran *picture and picture* menarik minat siswa untuk bereaksi menghasilkan sesuatu atau menyelesaikan masalah. Guru berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan metode ini, *picture and picture* dengan menggunakan gambar yang disediakan dengan baik, menarik dan menyenangkan selanjutnya diurutkan oleh pesertadidik secara berkelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Fatimah, 2021) pada intinya metode pembelajaran *picture and picture* adalah salah satu strategi pembelajaran yang menjawab pertanyaan tentang bagaimana pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, kreatif, dan mendorong siswa aktif.

Berdasarkan beberapa hasil pendapat diatas terlihat bahwa metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan Quizizz memiliki dampak baik dalam peningkatan hasil belajar siswa, terutama aspek kognitif. Pada dasarnya metode pembelajaran *picture and picture* merangsang siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar di kelas untuk berinteraksi, bekerjasama, berdiskusi dan saling membantu untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

Sebelum digunakan ke dalam penelitian, soal tes harus melewati beberapa tahap uji, termasuk uji validasi, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda. Dari 40 soal yang diuji dalam

kelas uji coba, hanya terdapat 35 soal yang terbukti valid. Uji reliabilitas yaitu $0,929 > 0,6$ artinya soal tersebut reliabel. Sebanyak 35 soal dari total 40 juga masuk dalam rentan tingkat kesukaran yang dianggap sedang atau dalam rentang nilai $0,30 \leq TK \leq 0,70$. Hasil uji daya beda terdapat 35 soal diterima dengan nilai $> 0,30$ dengan kriteria diterima. Kesimpulan dari empat uji coba soal terdapat 35 soal yang sah digunakan, hanya 30 soal yang dipilih untuk penelitian.

Berdasarkan hasil *treatment* yang dilakukan, terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil pembelajaran siswa. Ini terbukti melalui uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t test* di mana nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001, lebih kecil dari 0,05. Selain itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,165 > 2,074$ ($0,05/2$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV Topik B Kekayaan Budaya Indonesia SDN Babadan 1 Paron.

SIMPULAN

Dalam penelitian mengenai penggunaan metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan Quizizz ditemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan Quizizz memberikan dampak positif signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV Topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Analisis data menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai rata-rata *pretest* ke *posttest*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan metode *picture and picture* sebagai fokus utama pembelajaran yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, penerapan Quizizz sebagai alat evaluasi memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan pendidikan dengan menunjukkan pengaruh metode pembelajaran tertentu yang diterapkan dengan bantuan teknologi. Hasilnya dapat menjadi referensi bagi penelitian masa depan dengan cakupan yang lebih luas, serta memungkinkan penggunaan model pembelajaran dan aplikasi penunjang yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ini berhasil dilakukakan berkat dukungan dari berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SDN Babadan 1 Paron dan Bapak Ibu guru SDN Babadan 1 Paron karena telah berkenan untuk diteliti. Juga, Terima kasih teruntuk sahabat yang memberikan dukungan dan semangat, yang membuat penuli menulis artikel ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnafia, D. N., Anfa, Q., Zahrotin, A., & Sutra, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar IPA Siswa SD Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) . *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(2), 187–197. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v15i2.2953>
- Agnafia Desi Nuzul. (2019). *Analisis Kemampuan Berpikir kritis Siswa dalam Pembelajaran Biologi*. 6(1), 45–53.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667.
- Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, & Tyasmiarni Citrawati. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Dharmadewi, A. I. M., & Suwarmayanti, N. W. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw II Dengan Modifikasi Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik XI MIA SMA PGRI 4 Denpasar Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan*, 21(2).
- Fatimah. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture pada Mata Pelajaran IPS Materi Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara di Kelas VII SMPN 2 Lambitu Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 351–360. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.59>
- Gustanu, P., W, S. S., & Setiadi, G. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1

- Kabupaten Kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3543–3550.
- Hafizha, D., Ananda, R., & Aprinawati, I. (2022). Analisis Pemahaman Guru Terhadap Gaya Belajar Siswa Di Sdn 020 Ridan Permai. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 25–33. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p25-33>
- Marlina, L. (2020). Kajian Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 1(2), 56–61. <https://doi.org/10.54371/ainj.v1i2.14>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Saphira Aulia Ramadhani, D. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 937. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.937>
- Setyowati Ririn, Kasanah Aulia Fajar, D. R. R. (2023). Penerapan model pembelajaran mind map berbasis media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar ipa peserta didik kelas iii. 3(1), 17–30. <https://doi.org/10.37680/basic.v3i1.3529>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>