

Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Peserta Didik SMP

Firmansyah; Abdul Haris; Harding

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan IPA
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 12 Makassar

email: firmansyahhh0898@email.com

Abstrak

Dalam penelitian ini mengangkat permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar IPA peserta didik kelas VII di UPT SPF SMP Negeri 12 Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik SMP. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus dengan tahapan yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Pelaksanaan siklus I dan Siklus II masing-masing berjumlah 2 kali pertemuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar IPA yang berjumlah 26 pernyataan yang terbagi dalam pernyataan positif dan negative. Data yang terkumpulkan kemudian dianalisis menggunakan presentase rata-rata dari hasil angket motivasi belajar dan dibandingkan dengan tabel pengkategorian motivasi belajar. Berdasarkan dengan hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa model *discovery learning* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik kelas VII di UPT SPF SMP Negeri 12 Makassar. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dari interval skor motivasi belajar IPA peserta didik yang setiap siklusnya mengalami peningkatan. Peningkatan motivasi belajar IPA peserta didik pada kegiatan prasiklus diperoleh skor sebesar 57, yang berada pada kategori rendah, siklus I sebesar 79% berada pada kategori sedang dan siklus II sebesar 84 berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci: *Discovery Learning, Motivasi Belajar, Aplikasi Quizizz, Peserta didik, Penelitian Tindakan Kelas.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting untuk dipenuhi dalam proses kehidupan. majunya suatu bangsa ditentukan oleh mutu pendidikan dari bangsa itu sendiri, karena pendidikan yang tinggi pada dasarnya akan mencetak generasi yang berkualitas, melalui pendidikan formal yang mencakup proses belajar mengajar yang melibatkan guru serta peserta didik. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik apabila seorang guru memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta guru harus memiliki kemampuan berkomunikasi dalam menyampaikan bahan ajar secara terstruktur, sejalan dengan tujuan pembelajaran dalam rentang waktu yang tersedia. Selain itu, proses belajar mengajar yang baik dapat diciptakan melalui

penerapan model pembelajaran yang sesuai, sehingga peserta didik merasa nyaman dan semakin termotivasi saat belajar.

Kurikulum merdeka ialah kebijakan baru dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan Indonesia yang berpedoman dengan pembelajaran yang inovatif serta menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik (Utari & Muadim, 2023:117). Kebijakan ini menjadi bagian dari pemerintah untuk mempersiapkan Indonesia dalam menghadapi era pembelajaran abad 21 dan masyarakat 5.0 yang mana konsep pembelajarannya merupakan perpaduan antara kemajuan teknologi dengan permasalahan masyarakat (Marisa, 2021:77).

Menurut Krismony (2020), motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada saat peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang pada umumnya terdapat beberapa indikator dan unsur-unsur pendukung yang ada dalam diri peserta didik yang akan menyertai dari awal kegiatan belajarnya sampai peserta didik tersebut merasa cukup untuk mencapai tujuan belajarnya agar motivasi belajar dapat meningkat dalam diri peserta didik, maka diperlukan strategi guru yang kreatif. Kreativitas guru dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam dua hal yaitu dalam manajemen pembelajaran di kelas dan dalam penggunaan media pembelajaran.

Teknologi informasi saat ini semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat terutama dalam dunia pendidikan, sebagian besar peserta didik disekolah memanfaatkan smartphone untuk bermain game online. Bermain game online tersebut mengakibatkan motivasi belajar peserta didik dapat menurun secara drastis. Peningkatan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi diharapkan mampu memberikan dampak yang baik bagi kualitas pendidikan serta proses pembelajaran disekolah. Oleh karena itu, diperlukan adanya berbagai ragam inovasi pembelajaran yang mampu mengurangi kemalasan belajar peserta didik (Firmadani, 2020).

Berdasarkan hasil observasi melalui pembagian angket motivasi belajar, wawancara dan pengamatan yang telah dilaksanakan pada pembelajaran IPA di kelas VII. 2 UPT SPF SMP Negeri 12 Makassar diketahui bahwa motivasi belajar IPA peserta didik rendah. Berdasarkan hasil analisis motivasi hasil belajar IPA diperoleh skor motivasi belajar peserta didik kelas VII. 2 di SMP Negeri 12 Makassar yaitu sebesar 65% berada pada kategori sedang. Hal tersebut diperkuat dari hasil wawancara dengan beberapa peserta didik diperoleh bahwa mereka lebih senang bermain daripada belajar IPA karena menurut mereka belajar IPA merupakan kegiatan yang membosankan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan pengamatan langsung diketahui bahwa peserta didik terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA sehingga kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan terdapat peserta didik yang sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti bercerita dengan temannya, terlihat bosan dan mengantuk, terdapat peserta didik yang keluar masuk kelas, jika guru mengajukan pertanyaan hanya sedikit yang memberikan tanggapan dan terdapat beberapa peserta didik yang hanya diam saja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik rendah atau tidak sesuai dengan harapan. Hal tersebut juga dikarenakan guru kurang optimal dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan keterlibatan peserta didik karena pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang tanpa penggunaan model pembelajaran dan tidak menggunakan pendekatan yang jelas sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik terlihat pasif. Setelah dilakukan eksplorasi dan analisis (kajian literature) ditemukan bahwa akar penyebab masalah yaitu penerapan model pembelajaran dan inovasi pembelajaran yang digunakan belum optimal dalam mendukung motivasi belajar peserta didik.

Sehubungan dengan kondisi permasalahan tersebut, hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Arriyanti (2022), menyatakan bahwa kondisi kenyataan dilapangan masih terdapat banyak guru yang justru dominan lebih aktif saat proses pembelajaran dari pada peserta didiknya. Hal demikian dapat terjadi karena dalam proses pembelajarannya lebih berfokus pada penggunaan metode ceramah yang mana lebih mengutamakan penyampaian materi dari pada penguasaan kompetensi peserta didik sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar khususnya

dalam mata pelajaran IPA. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru jarang sekali melibatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran, akibatnya ketika guru memberikan suatu permasalahan untuk dipecahkan, peserta didik mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menuntut seorang guru untuk melakukan inovasi model pembelajaran yang digunakan selama ini, Adapun model pembelajaran yang bisa menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*.

Menurut Mulyati & Efendi (2020), penggunaan teknologi dalam pembelajaran utamanya dalam upaya membantu permasalahan di atas agar kiranya dapat terlaksana dengan baik, adapun media pembelajaran yang dapat digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran ialah penggunaan media *quizizz* yang merupakan media belajar online untuk digunakan guru sebagai alternatif pembelajaran IPA yang menyenangkan. Didalam *quizizz* terdapat fitur yang membuat peserta didik tidak merasa bosan untuk mengerjakan soal latihan, seperti game sebagai media pembelajaran yang dipadukan dengan materi atau soal-soal evaluasi yang bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan yang mengajak aktivitas pemain (peserta didik) menjadi intraktif serta menyenangkan karena memungkinkan bersaing dengan peserta didik lainnya, sehingga menuntun peserta didik untuk lebih meningkatkan motivasi belajarnya. Maka dari itu, aplikasi *quizizz* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar IPA peserta didik setelah diajar menggunakan “Model *Discovery learning* Berbantuan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA kelas VII SMP Negeri 12 Makassar Tahun Ajaran 2023/2024.

B. METODE PENELITIAN

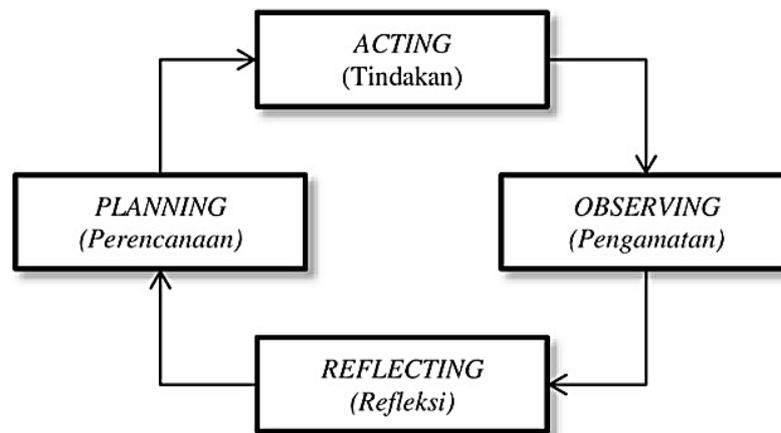
1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 12 Makassar. Penelitian tindakan merupakan penelitian terapan yang bertujuan untuk memperbaiki situasi kerja (take action) dan untuk mengembangkan ilmu tindakan (science of action). Penelitian ini dilakukan pada bulan maret-juni, Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII. 2 yang berjumlah 30 peserta didik.

2. Prosedur Kerja Penelitian

Desain penelitian yang digunakan ialah, penelitian tindakan kelas pada penelitian ini mengacu pada rancangan menurut pendapat Kurt Lewin. Model penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat komponen yaitu: Perencanaan (Planning), Tindakan (Acting), Pengamatan (Observing), dan Refleksi (Reflecting). Pada langkah perencanaan menyusun angket dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam kelas, langkah tindakan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran, kemudian melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan selanjutnya melakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan sebagai bahan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya. Hal tersebut berlangsung selama 2 siklus pembelajaran, dan setiap siklus diberikan angket motivasi belajar IPA kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan motivasi belajarnya. Adapun siklus kegiatan penelitian tindakan kelas menurut strategi Kurt Lewin, dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 1. Model Penelitian Kurt Lewin



3. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pembagian angket motivasi belajar IPA dan observasi. Analisis data penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif yang berdasarkan indikator pencapaian atau keberhasilan tindakan pada penelitian ini, yaitu meningkatnya motivasi belajar peserta didik dari siklus I ke siklus 2, yang mana setiap siklusnya mengalami peningkatan menjadi sedang. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket motivasi belajar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan memberikan angket motivasi belajar IPA dan melakukan pengamatan (observasi) terhadap perilaku peserta didik disetiap siklus pembelajaran. Satu siklus pembelajaran terdiri atas 2 (dua) kali pertemuan dan pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 4 (empat) kali pertemuan. Angket motivasi terdiri atas 26 pernyataan yang terdiri atas pernyataan positif dan negatif. Adapun pedoman penskoran angket motivasi belajar berdasarkan skala likert seperti pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Pedoman Penskoran Angket Motivasi Belajar Skala *Likert*

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

(Sumber: Sudjana, 2005)

Untuk mendeskripsikan atau menggambarkan peningkatan motivasi belajar peserta didik maka digunakan pedoman pengkategorian skor motivasi belajar peserta didik pada Tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Pedoman Pengkategorian Skor Motivasi Belajar

Interval Skor	Kategori
81-100	Tinggi
61-80	Sedang
41-60	Rendah
25-40	Sangat Rendah

(Sumber: Widoyoko, 2014)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII.2 SMP Negeri 12 Makassar Tahun Ajaran 2023/2024 pada bulan maret-juni 2024. Penelitian ini terdapat kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II dari 30 peserta didik terdapat 20 peserta didik yang mengikuti setiap siklusnya. Adapun hasil analisis angket motivasi belajar IPA peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Data Hasil Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Pada Kegiatan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II :

No.	Interval Skor	Kategori	Jumlah Peserta Didik		
			Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	81-100	Tinggi	0	8	12
2.	61-80	Sedang	7	12	8
3.	41-60	Rendah	12	0	0
4.	25-40	Sangat Rendah	1	0	0

(Sumber : Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada saat kegiatan prasiklus sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas dapat dilihat bahwa tidak ada peserta didik yang memperoleh kategori tinggi. Sedangkan pada kategori sedang terdapat 7 peserta didik yang masuk dalam kategori sedang, 12 peserta didik yang masuk dalam kategori rendah dan 1 peserta didik yang masuk dalam kategori sangat rendah. Untuk kegiatan siklus I diperoleh hasil 8 peserta didik yang masuk dalam kategori tinggi, 12 peserta didik yang masuk dalam kategori sedang dan tidak terdapat peserta didik yang masuk dalam kategori rendah dan sangat rendah. Selanjutnya pada kegiatan siklus II juga diperoleh hasil dimana terdapat 12 peserta didik yang termasuk dalam kategori tinggi, terdapat 8 peserta didik yang masuk dalam kategori sedang, dan tidak terdapat peserta didik yang masuk dalam kategori rendah dan sangat rendah. Adapun hasil perbandingan motivasi belajar IPA setiap siklus dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Perbandingan Motivasi Belajar Tiap Siklus

Variabel	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
Motivasi Belajar	57	79	84

(Sumber : Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 4. Hasil analisis perbandingan motivasi belajar tiap siklus, diperoleh pada kegiatan prasiklus skor sebesar 57 yang termasuk dalam kategori rendah. Adapun skor pada kegiatan siklus I sebesar 79 dengan kategori sedang, dan pada kegiatan siklus II berada pada kategori tinggi dengan skor sebesar 84. Sehingga peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat digambarkan melalui grafik I, sebagai berikut:

Grafik 1. Peningkatan Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Tiap Siklus



(Sumber : Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Grafik I. dapat dilihat dimana diperoleh hasil motivasi belajar IPA peserta didik pada setiap siklusnya mengalami peningkatan, hal ini tentunya menunjukkan bahwa pembelajaran model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik.

Refleksi pada kegiatan prasiklus, peneliti senantiasa mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas tersebut dengan melakukan pencatatan hasil observasi sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan langkah selanjutnya. Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru IPA, Adapun catatan permasalahan yang diperoleh oleh peneliti ialah peserta didik terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA sehingga kurang terlibat dalam proses pembelajaran, dimana terdapat peserta didik yang sibuk dengan kegiatannya sendiri, terlihat bosan dan mengantuk, beberapa juga peserta terlihat keluar masuk saat proses pembelajaran berlangsung, saat guru mengajukan pertanyaan hanya sedikit peserta didik yang memberikan tanggapan dan terdapat peserta didik yang hanya diam saja. Berdasarkan hasil refleksi di atas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran IPA karena dianggap membosankan dengan hanya mendengarkan penjelasan guru. Peserta didik tidak pernah diberikan lembar kerja peserta didik maupun mengarahkan peserta didik untuk diskusi kelompok sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik hanya mendengar dan bersikap pasif sehingga berdampak pada motivasi belajar IPA peserta didik.

Refleksi pada kegiatan siklus I, terdapat beberapa masalah yang menyebabkan penelitian tindakan kelas ini tidak sepenuhnya berjalan sesuai dengan harapan, dimana dalam pelaksanaannya pembelajaran berjalan belum maksimal karena masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mengerti dalam mengoperasikan aplikasi *quizizz* dan juga beberapa peserta didik yang tidak memiliki data internet saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga menunjukkan partisipasi peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka disusunlah suatu upaya perbaikan tindakan (*replanning*) selanjutnya yang dilaksanakan pada siklus II. Rencana yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki tindakan selanjutnya adalah peneliti akan lebih memperhatikan kesiapan peserta didik dalam menerima materi dan memotivasi peserta didik agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Refleksi pada kegiatan siklus II, peneliti tidak mengalami banyak kesulitan dalam mengkondisikan peserta didik di kelas, penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *quizizz* sudah lebih baik karena peserta didik sudah memiliki pemahaman awal terkait materi yang akan diajarkan. Penggunaan media berbantuan *quizizz* dalam pembelajaran tersebut telah mengakomodasi motivasi belajar peserta didik, karena menyediakan materi berbentuk teks, gambar, audio, dan video. Penggunaan media tersebut berdampak positif terhadap keberhasilan pembelajaran yang ditandai dengan tingginya rasa ingin tahu dalam diri peserta didik saat proses pembelajaran. Selain itu, keberhasilan pembelajaran yang ditandai dengan motivasi belajar IPA peserta didik yang memuaskan. Berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti tidak melanjutkan siklus

selanjutnya karena permasalahan yang timbul pada kegiatan prasiklus dan siklus I, sudah dapat diatasi oleh peneliti dalam kegiatan siklus II.

Hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 12 Makassar, menunjukkan bahwa motivasi belajar IPA peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizzz*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar IPA yang terjadi disetiap siklusnya. Dimana pada kegiatan prasiklus diperoleh rata-rata interval skor sebesar 57 yang mana masuk ke dalam kategori rendah, pada kegiatan siklus I diperoleh hasil rata-rata interval skor motivasi belajar IPA sebesar 79 masuk ke dalam kategori sedang. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan siklus II dan terjadi peningkatan motivasi belajar IPA dengan hasil rata-rata interval skor sebesar 84 yang artinya termasuk dalam kategori tinggi. Dalam penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *quizizzz* dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Media *quizizzz* ini merupakan sebuah aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan menggunakan media *quizizzz*, guru dapat menciptakan kuis yang sesuai dengan materi pembelajaran dan mengubah proses evaluasi menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan. Peserta didik dapat belajar sambil bermain, selama itu fleksibilitas aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan pertanyaan dan tingkat kesulitan sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, penggunaan media seperti *quizizzz* dapat membantu mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang inovatif dan menarik serta dapat meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik (Salsabila, 2020).

D. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *quizizzz* pada pembelajaran IPA yang dilakukan di SMP Negeri 12 Makassar, Tahun Ajaran 2023/2024, lebih tepatnya pada kelas VII.2 dapat meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar IPA yang terjadi disetiap siklusnya. Dimana pada kegiatan prasiklus diperoleh rata-rata interval skor sebesar 57 yang mana masuk ke dalam kategori rendah, pada kegiatan siklus I diperoleh hasil rata-rata interval skor motivasi belajar IPA sebesar 79 masuk ke dalam kategori sedang. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan siklus II dan terjadi peningkatan motivasi belajar IPA dengan hasil rata-rata interval skor menjadi 84 yang artinya termasuk dalam kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arriyani, D, Motivasi dan Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Picture And Picture. Jurnal Al-Mujaddid Humaniora. Vol. 8. No. 1, 2022.
- [2] A. Ardilla and S. Hartanto, "Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Mts Iskandar Muda Batam," *Pythagoras*, vol. 6, no. 2, pp. 175–186, 2017.
- [3] Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1),93–97.
- [4] Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 3(2), 249.
- [5] Marisa, M. (2021). Curriculum Innovation "Independent Learning" In the Era of Society 5.0. Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora, 05(01).

- [6] Mulyati dan Evendi. 2020. Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 03, No. 01.
- [7] Sudjana, Metode Statistika Edisi Keenam. Bandung: Tarsito, 2005.
- [8] Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. 2020. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ |*, 4(2), 163-173.
- [9] Saputra, W, R., Hendri, M., & Tugiyono, A, Korelasi Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII di SMP Negeri Se-Kecamatan Jambi Selatan. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 4. No. 1, 2019.
- [10] Sudjana, Metode Statistika Edisi Keenam. Bandung: Tarsito, 2005.
- [11] Utari, D., & Muadin, A. (2023). Peranan Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar Dalam Mencapai Target dan Tujuan Kurikulum Merdeka. *Al-Ilmi (Jurnal Pendidikan Islam)*
- [12] Widoyoko, E. P, Penilaian Hasil Belajar di Sekolah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014