

PENERAPAN MEDIA *QUIZIZZ* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN 82 SINGKAWANG

Dwi Febrianti Nadila¹, Dina Anika Marhayani² Dewi Mariana³
^{1,2,3} PGSD ISBI Singkawang
[1dfebriantinadila@gmail.com,2](mailto:1dfebriantinadila@gmail.com)

ABSTRACT

This research aims to: (1) determine the differences in learning outcomes for class IV students after applying Quizzizz media to Indonesian language learning; (2) knowing students' responses to quizzizz media in learning Indonesian for class IV students. This research is a quantitative experimental research. This research method is a True Experiment. The population of this study was all class IV students, totaling 50 students. Samples were taken using total sampling technique. Data collection techniques use test and non-test techniques. The data analysis technique used was the two-sample t test and the percentage of student responses. The results of the research show that: (1) there are differences in learning outcomes for class IV students after applying Quizzizz learning media to Indonesian language learning with $t_{count} = 6.383 > t_{table} = 2.010$; (2) Positive student response to quizzizz media in learning Indonesian for class IV students with a percentage of 84% in the very high category. Thus, it can be concluded that there is an influence on quizzizz media on Indonesian language learning for class IV students.

Keywords: Media Quizizz, Cognitive Learning Results.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui perbedaan hasil belajar pada siswa kelas IV setelah diterapkan media *quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia; (2) mengetahui respon siswa terhadap media *quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian ini berupa *True Experiment*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 50 siswa. Sampel diambil menggunakan teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik analisis data yang digunakan uji t dua sampel dan presentase respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) adanya perbedaan hasil belajar pada siswa kelas IV setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan $t_{hitung} = 6,383 > t_{tabel} = 2,010$; (2) Respon siswa positif terhadap media *quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV dengan presentase sebesar 84% kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap media *quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV

Kata Kunci : Media *Quizizz*, Hasil Belajar Kognitif.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam

kehidupan. Pendidikan mampu mengubah keadaan menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan

maka suatu negara akan mengalami penurunan mutu di berbagai bidang (Ali, 2020). Sehingga, sudah menjadi keharusan pemerintah Indonesia untuk lebih peduli terhadap sektor pendidikan di Indonesia. Tidak adanya Pendidikan maka suatu negara akan tertinggal jauh dengan negara lain. Dengan Pendidikan diharapkan mampu menciptakan suatu kepribadian yang luhur dan berwawasan internasional dengan mengedepankan nilai-nilai kebangsaan. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi, mencerdaskan, dan menambah kualitas diri seseorang. Dalam proses pendidikan, ada kegiatan belajar, proses belajar mengajar, dan hasil dari kegiatan belajar. Tujuan pendidikan tersebut dapat dicapai melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aktivitas maupun hasil belajar siswa (Ali, 2020). Bahasa merupakan alat komunikasi bagi setiap orang, sehingga seseorang perlu belajar bahasa agar dapat berkomunikasi dengan orang lain.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yaitu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dapat dipelajari secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, sebagian siswa menganggap pelajaran bahasa Indonesia pelajaran yang sulit. Salah satu kesulitan belajar bahasa Indonesia menurut siswa yaitu karena materi bahasa Indonesia cenderung memiliki teks yang panjang. Kesulitan belajar bahasa Indonesia yang dialami menyebabkan para siswa kurang antusias dalam menerima pelajaran. Namun banyak pula siswa yang menganggap pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sangat mudah, karena sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, tetapi jika dalam mempelajarinya tidak teliti maka akan muncul kesulitan-kesulitan dalam belajar (Anzar & Mardhatillah, 2017).

Menurut Susanto (2016:5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan

siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Dengan hasil belajar siswa dapat mengukur capaian agar dapat dilakukan evaluasi hasil pembelajaran. Sehingga jika hasil yang diperoleh siswa dibawah KKM siswa dapat belajar lebih giat dan memperbaiki proses pembelajaran agar nilai yang diperoleh mencapai ketuntasan KKM.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu. Kedua faktor tersebut dapat saja menjadipenghambat ataupun pendukung belajar siswa. Penelitian ini difokuskan pada faktor-faktorintern dan ekstern yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor intern yang peneliti bahasyaitu mengenai faktor non intelektual siswa. Faktor non intelektual merupakan unsurkepribadian tertentu berupa minat, motivasi, perhatian, sikap, kebiasaan (Kurniawan, 2017).

Pentingnya hasil belajar yang dicapai siswa, selain sebagai bentuk keberhasilan siswa dalam memahami suatu pembelajaran, ternyata juga bisa digunakan untuk mengetahui apakah kondisi belajar mengajar yang dilaksanakan sekolah sudah sesuai dengan harapan atau belum, kemudian hasil belajar dapat dimanfaatkan sekolah untuk merencanakan pengembangan sekolah pada masa yang akan datang serta merupakan bahan untuk menetapkan kebijakan dalam upaya meningkatkan sekolah atau pendidikan yang lebih berkualitas (Sumayasa, dkk. 2015). Hasil belajar sangat berguna untuk mengetahui sejauh mana siswa bisa memahami serta mengerti materi ajar yang disampaikan oleh pendidik. Dalam kondisi demikian peran guru adalah memegang peranan yang sangat penting karena guru adalah pengantar, pemberi dan pentransfer ilmu kepada siswa. Kemampuan guru dalam membuat siswa untuk mencapai hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia yang baik adalah merupakan kemampuan atau profesionalime guru dalam membimbing, mengarahkan dan menuntun siswa

untuk mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Sanjaya (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang inovatif adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa serta bersifat baru. Secara umum, fungsi media pembelajaran adalah memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri

dan memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran yang digunakan peneliti menggunakan media *quizizz*. Media pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya, pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media atau alat pembelajaran. Dalam kaitannya dengan usaha mencapai tujuan pembelajaran, media mempunyai peran yang sangat penting. Media pembelajaran merupakan alat yang bisa mendukung proses pembelajaran sebab berkaitan dengan pendengaran serta penglihatan. Kehadiran media pembelajaran membantu proses pembelajaran menjadi efektif serta efisien untuk membantu pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil prariset yang diambil dalam nilai ulangan Bahasa Indonesia yang dilakukan di SDN 82 Singkawang, terdapat siswa

yang hasil belajar kognitifnya masih rendah, yang mana siswa mengalami kesulitan dalam belajar dan ada beberapa siswa yang masih kurang paham terhadap materi pembelajaran. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 65. Sesuai dengan hasil prariset pada pembelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh data hanya 6 dari 25 siswa kelas IV SDN 82 Singkawang yang nilainya di atas KKM, dengan rata-rata nilai 49,4%. Berdasarkan data tersebut masih terdapat 19 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (65). Ini berarti hasil belajar siswa pada ranah kognitif masih tergolong rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan informasi dari guru kelas IV SD diperoleh bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia guru sudah menggunakan beberapa media pembelajaran, tetapi guru jarang menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi karena dalam penggunaannya sedikit sulit terlebih jika pengetahuan mengenai teknologi yang minim. Media

pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi salah satunya yaitu *Quizizz*, karena media pembelajaran *Quizizz* ini dapat menarik perhatian dan antusias siswa dalam pembelajaran, sehingga peneliti ingin mencoba untuk menerapkan media *Quizizz*.

Quizizz merupakan media yang berbentuk Platform yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, crossword dan lain sebagainya. Media *Quizizz* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas. *Quizizz* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa di akses secara gratis. Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media *Quizizz* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi siswa tanpa harus selalu tergantung pada buku atau penjelasan yang diberikan oleh

guru dan *Quizizz* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Diharapkan dengan menggunakan *Quizizz* akan menghasilkan pembelajaran yang efisien dan efektif, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh Ashimatul, dkk (2022) dengan judul " Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa ada pengaruh setelah diberikan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran matematika melalui daring di SDIT Al Ibrah Gresik dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Hartati dkk (2022) dengan Judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI Ipa Man Tanjung Pinang" menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas inilah yang membuat peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang Penerapan Media *Quizizz* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN 82 Singkawang. Melihat dari analisis permasalahan di atas, peneliti mengangkat judul " Penerapan Media *Quizizz* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN 82 Singkawang".

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan ialah eksperimen jenis *True Experiment*. Menurut Sugiyono (2012:112), *True Eksperimental* adalah eksperimen yang betul-betul/sebenarnya, karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari *True Eksperimental* adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih

secara random. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada siswa kelas IV setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 82 Singkawang. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, dengan tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Perbedaan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Setelah Diterapkan Media Pembelajaran *Quizizz* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa kelas IV setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* pada pembelajaran Indonesia digunakan rumus uji t dua sampel. Adapun perhitungannya sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini

untuk menentukan skor data *post-test* yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil analisis normalitas data *post-test* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2
Hitungan Uji Normalitas Data

Statistika	Eksperimen	Kontrol
X^2_{hitung}	5,95	6,015
Jumlah Siswa	25	25
Taraf Kesukaran	5%	5%
X^2_{tabel}	7,814	7,814
Keputusan	Ha diterima	
Kesimpulan	Berdistribusi Normal	

Berdasarkan tabel 4.2, diketahui hasil perhitungan uji normalitas data pada kelas eksperimen didapatkan X^2_{hitung} yaitu 5,950 dan data X^2_{tabel} adalah 7,814. Karena $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka dapat diketahui kelas eksperimen berdistribusi normal. Maka untuk menentukan homogenitas data menggunakan rumus f.

b. Uji Homogenitas

Setelah data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung dan didapatkan data berdistribusi normal, selanjutnya akan melakukan uji homogenitas data menggunakan rumus f . Adapun hasil dari perhitungan uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3
Hasil Perhitungan Uji
Homogenitas Data

	Eksperimen	Kontrol
Varians (V^2)	290,46	198,42
f_{hitung}	0,683	
Jumlah Siswa	25	25
Taraf Kesukaran	5%	5%
f_{tabel}	1,983	
Keputusan	Ha diterima	
Kesimpulan	Data Homogen	

Berdasarkan Tabel 4.3, diketahui bahwa perhitungan data menggunakan rumus f . Diketahui varian kelas eksperimen yaitu 290,46 lebih besar dari pada varian kelas kontrol yaitu 198,42 dengan f_{hitung} sebesar 0,683 dari f_{tabel} sebesar 1,983 dengan $\alpha = 5\%$ atau 0,05 dan dk pembilang 25

dan dk penyebut 25 diperoleh f_{tabel} 1,983. Karena $f_{hitung} < f_{tabel}$ yaitu $0,683 < 1,983$ maka kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama atau homogen. Karena data nilai dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji t dua sampel untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa kelas IV setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* pada pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Uji Menggunakan Uji t Dua Sampel

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa data post-test kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen. Maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menguji kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji t dua sampel. Adapun hasil perhitungan uji t dua sampel dapat dilihat di tabel 4.4 sebagai berikut.

Tabel 4.4
Hasil Perhitungan Uji T Dua
Sampel

Kelompok	DK	α	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen dan Kontrol	50	5%	6,38	2
Keputusan		Ha diterima		

Berdasarkan dari tabel 4.4, diketahui bahwa t_{hitung} yaitu 6,383 dan t_{tabel} yaitu 2,010 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,383 > 2,010$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa kelas IV setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Respon Siswa Setelah diterapkan Media Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV

Angket respon siswa dalam penelitian ini merupakan angket yang hanya diberikan kepada siswa kelas eksperimen untuk mengetahui apakah terdapat respon positif siswa terhadap

media *quizizz* pada pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV. Angket respon siswa yang digunakan berupa pernyataan positif dan pernyataan negatif yang berjumlah 16 pernyataan dan terdiri 4 indikator respon siswa, yaitu: (1) Relevansi, (2) Perhatian, (3) Kepuasan, dan (4) Percaya Diri. Siswa hanya diminta untuk memberikan tanda check list (√) pada salah satu dari dua pilihan yang disediakan yaitu YA dan TIDAK. Adapun hasil persentase angket respon siswa sesuai indikator penilaian disajikan pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.5
Angket Respon Siswa

No	Indikator	Persentase	Kriteria
1	Relevansi	95%	Sangat Tinggi
2	Perhatian	86%	Sangat Tinggi
3	Kepuasan	79%	Sangat Tinggi
4	Percaya Diri	74%	Tinggi
Rata-rata		84%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan hasil perhitungan presentase terhadap media *quizizz* pada pembelajaran bahasa indonesia yang menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan media *quizizz* pada pembelajaran bahasa indonesia. Rata-rata hasil rekapitulasi presentase respon siswa setelah diterapkan media *quizizz* pada pembelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas IV mencapai 84% dengan kategori sangat tinggi dengan respon siswa positif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh. Secara khusus dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa yang menggunakan media *quizizz* pada pembelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas IV materi kata awalan, dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,383 > 2,010$

2. Respon siswa positif terhadap media *quizizz* pada pembelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas IV dengan presentase sebesar 84% kategori sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi kedua. Jakarta: Bumi aksara
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik berbasis Lingkungan di SMP Kabupaten Musi Rawas. *Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 95-104.
- Bisri H & Ichsan, M. (2015). Penilaian otentik dengan teknik nontes di Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Humaniora* 6(2): 81-93.
- Bury, B. (2017). Testing Goes Mobile – Web 2.0 Formative Assessment Tools. International Conference ICT for Language Learning
- Dameria, S. S. (2020). *Statistik Penelitian Pendidikan dengan Aplikasi Ms. Excel dan SPSS*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing

- Fathurrohman, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 1-8. <https://doi.org/10.17509/jpbs.v17i1.6559>.
- Hadari, N. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Hartati, H., Azza Nuzullah, P., & Bony, I. (2022). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang* (Doctoral dissertation, Universitas Maritim Raja Ali Haji).
- Hartono. (2015). *Analisis Item Instrumen*. Pekanbaru: Zanafa Publishing bekerjasama dengan Nusa Media.
- Lestari & Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Liantoni, F., Rosetya, S., Rizkiana, R., Farida, F., & Hermanto, L. A. (2018). Peran Teknologi Informasi Untuk Peningkatan Kemampuan Siswa SMA dan SMK Dalam Menghadapi Perkembangan Era Digital. *Publikasi Pendidikan*, 8(2), 109-113.
- Nur'amanah, S, A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI". *Bestari| Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17, 117-132.
- Oktaviana, D & Prihatin, I.(2018). "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom." *Jurnal Buana Matematika* 8 (2).
- Rahim, R., Rahman, M. A., & Putri, E. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot untuk Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3).
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Safithry. E. A. (2018). *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. Malang: CV IRDH
- Samsiyah, N. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Circuit Learning Dan Model Pembelajaran MID (Meaningful Instruksional Design) Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Ditinjau Dari Kreatifitas Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri Sekecamatan Balerejo. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 8(1).
- Satrianawati, M. P. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Sudjana, Nana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.

Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sutisna Senjaya. (2010). Pengertian Respon, (Online), (<http://sutisna.com/artikel/artikel-ilmu-sosial/pengertian-respon/>, diakses 20 Desember 2013).