

**PENERAPAN MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PELAJARAN TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA
SISWA KELAS V SDN SUKOLILO 01**

Kharisma Eraristian¹, Candra Dewi², Martono³

^{1,2}Universitas PGRI Madiun, ³SDN Sukolilo 01

candra@unipma.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of fifth grade students in theme 8 of our friendly environment using Quizizz media at SDN Sukolilo 01. The subjects in this study were 23 grade V students consisting of 13 boys and 10 girls. This study used a collaborative Classroom Action Research (PTK) method with two learning cycles. Through four stages, namely (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. Data collection techniques used are observation, tests, and documentation. Indicators of success are determined when the class average increases from the pre-cycle, cycle I, and cycle II. The results showed that student learning outcomes in theme 8 of our friendly environment increased by using Quizizz media. This can be seen from the increase in learning outcomes from the pre-cycle of 61.73, increased in cycle I to 71.04, and increased again in cycle II to 78.08. Based on the research that has been carried out, it can be concluded that the use of Quizizz media can improve student learning outcomes in theme 8 of our best friend's environment for fifth grade students at SDN Sukolilo 01.

Keywords: *learning media, learning outcomes, quizizz*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita menggunakan media *Quizizz* di SDN Sukolilo 01. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 23 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan dua siklus pembelajaran. Melalui empat tahap yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan yang ditetapkan apabila rata-rata kelas meningkat dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita mengalami peningkatan dengan menggunakan media *Quizizz*. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar dari pra siklus sebesar 61,30, meningkat pada siklus I menjadi 71,04, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 78,30. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita siswa kelas V di SDN Sukolilo 01.

Kata Kunci: media pembelajaran, hasil belajar, quizizz

A. Pendahuluan

Di era Revolusi Industri 4.0 menjadi tantangan semua disiplin ilmu khususnya di bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam suatu bangsa. Sesuai dengan bagian 3 UU Sisdiknas tentang tugas dan tujuan pendidikan Nasional, mengembangkan bakat, karakter dan peradaban Bangsa yang berguna untuk membentuk kehidupan manusia. Tujuan pendidikan nasional juga agar peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Susanti, 2020:74). Untuk menjawab tantangan tersebut, guru harus berinovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mencapai hasil yang mempengaruhi hasil belajar.

Farid (2021:27) menjelaskan bahwa kegiatan mengajar adalah proses membimbing dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, kegiatan

mengajar bisa bermakna jika pembelajaran dilaksanakan bersama dengan siswa. Oleh karena itu, setiap guru harus memahami proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar dan memberikan bimbingan terbaik kepada siswa. Fenomena ini menunjukkan pendidik harus mengemas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran. Hasil belajar dapat dinyatakan sebagai kemampuan keberhasilan dalam mempelajari hal-hal yang diajarkan oleh guru di sekolah (Susanto, 2013).

Menurut Utomo (2020:37) keberhasilan proses pembelajaran dilihat dari pencapaian kemampuan belajar siswa. Kompetensi belajar meliputi proses dan hasil belajar. Dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar dan bermutu tinggi jika semua atau setidaknya sebagian besar siswa berpartisipasi aktif pembelajaran secara fisik, mental dan sosial serta menunjukkan semangat belajar dan rasa percaya diri. Berdasarkan hal tersebut, maka upaya guru dalam

pengembangan pembelajaran siswa sangatlah penting, karena siswa merupakan penentu keberhasilan pembelajaran yang diselesaikan (Febriana. 2018).

Pentingnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika semua atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat aktif dalam belajar secara fisik, mental dan sosial (Wibowo, 2016). Peran guru diperlukan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas, karena guru bertanggung jawab untuk semua kegiatan pembelajaran di kelas. Di dalam kelas, guru dapat mengemas pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Bentuk kegiatan siswa dapat berupa mandiri atau berkelompok. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan anak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut (Utomo, 2020) partisipasi aktif siswa memiliki pengaruh besar pada proses berpikir serta perkembangan emosional dan sosial. Guru dapat melakukan berbagai upaya untuk mendorong kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran dengan cara meningkatkan minat siswa, mendorong motivasi siswa, dan menggunakan media dalam pembelajaran.

Menurut Tafonao (2018) media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan proses informasi, sedangkan peran media dalam pembelajaran (1) mengarahkan pesan dari pengirim ke penerima, (2) sebagai alat untuk membantu siswa menjelaskan apa yang diajarkan guru, (3) sebagai fasilitator dalam menciptakan hubungan yang baik antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan (4) sebagai metode untuk mengatasi kebosanan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yaitu menggunakan *Quizizz* sebagai wadah bagi siswa untuk berlatih soal. *Quizizz* adalah platform pembelajaran online dan bersifat menyenangkan (Priyanti, Santosa, dan Dewi 2019). Platform ini digunakan sebagai alat atau sumber daya yang dapat melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi guru untuk menyajikan pembelajaran lebih menarik. Menurut Al Mawaddah, Hidayat, dkk (2021) *quizizz* adalah pembelajaran online berbasis aplikasi yang terdiri dari fitur kuis, polling, permainan, dan diskusi. Aplikasi kuis ini berisi materi pembelajaran yang penuh dengan pertanyaan interaktif tentang berbagai

topik di berbagai tingkatan, mata pelajaran, dan konten materi lainnya yang dibuat oleh guru. Selain itu, materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar dan musik juga dapat ditambahkan dalam program kuis ini. *Quizizz* sendiri digambarkan sebagai media online untuk membuat kuis interaktif yang menyenangkan.

Penggunaan media *Quizizz* dalam penelitian ini memanfaatkan *Quizizz* paper mode sebagai solusi keterbatasan ketersediaan perangkat atau gawai. *Quizizz* paper mode atau mode kertas adalah fitur dari aplikasi *Quizizz* memungkinkan penilaian pembelajaran yang menarik tanpa perlu menggunakan perangkat yang dapat dilakukan secara offline. Guru menyiapkan kode QR yang dicetak. Setiap siswa menerima kode QR mereka sendiri berdasarkan nama mereka. Guru kemudian memindai kode QR siswa untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang disajikan. *Quizizz* memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk belajar, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Siswa secara bersamaan mengikuti kuis di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan

peringkat. Media *Quizizz* dapat membantu memotivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar, sejauh ini, tes telah dilakukan di atas kertas (Noor, 2020).

Berdasarkan hasil observasi permasalahan umum yang dihadapi siswa SDN Sukolilo 01, yaitu (1) Siswa tidak menanggapi pembelajaran, berdiam diri saat mendengarkan ceramah guru, dan hanya 15% siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, (2) kebanyakan guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan hanya mengerjakan soal pada buku yang membuat siswa bosan, (3) rendahnya minat siswa untuk membaca buku. Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media yang dapat menjawab kebutuhan belajar siswa, media yang mendorong siswa memecahkan masalah untuk melatih berpikir logisnya. Berdasarkan fakta tersebut, peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media *Quizizz* pada pelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita pada siswa kelas V SDN Sukolilo 01.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan dua siklus pembelajaran. Penelitian kolaboratif adalah penelitian dengan dua peneliti atau lebih dengan pengembangan proposal bersama selama persiapan laporan (Arikunto Suharsini, Suhardjono, 2015). Untuk menerapkan pendekatan pengajaran yang lebih baik, guru terlibat dalam apa yang dikenal sebagai "penelitian tindakan kelas" yang melibatkan kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran dan merefleksikan hasil dari upaya tersebut (Wiriaatmadja, 2009:12).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas V SDN Sukolilo 01 dengan subjek penelitian 23 siswa. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui empat tahap yaitu, 1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Untuk memperbaiki situasi pembelajaran di sekolah, kajian PTK dapat dilakukan secara sistematis untuk berbagai aktivitas guru, mulai dari perencanaan hingga evaluasi kegiatan belajar mengajar (Nanda, Indra, dkk, 2021:13).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil dari tes digunakan untuk pengambilan nilai rata-rata agar dapat mengetahui hasil penggunaan media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita pada siswa kelas V SDN Sukolilo 01. Dalam penelitian ini indikator kinerjanya adalah penelitian dianggap berhasil apabila hasil belajar siswa kelas V secara individu mencapai nilai minimal 75. Dikatakan tuntas belajar klasikal apabila dari siswa satu kelas yang memperoleh nilai 75 atau lebih mencapai 85%.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74%	Tinggi
25% - 49%	Sedang
0% - 24%	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pra Siklus

Menjelaskan kondisi awal sebelum dilakukan tindakan terhadap hasil belajar tematik tema 8 lingkungan sahabat kita pada kelas V SDN Sukolilo 01. Peneliti melakukan

observasi dan wawancara bersama dengan wali kelas V. Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan informasi tentang kendala yang mempengaruhi hasil belajar siswa terkait pelajaran tematik tema 8 lingkungan sahabat kita. Siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan guru yang kurang dalam memberikan media pembelajaran untuk siswa. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran dan cenderung bosan. Hal ini diperkuat dengan dokumen data nilai dari wali kelas V. Data tersebut dapat dijadikan peneliti untuk data awal (pra siklus). Nilai tugas dalam pelajaran tematik tema 8 lingkungan sahabat kita kelas V menunjukkan bahwa hasil nilai dari keseluruhan siswa masih rendah dan dibawah KKM. Hasil penilaian dari pra siklus sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Nilai Pra Siklus

Kelas V SDN Sukolilo 01		
No	Uraian	Pra Siklus
1	Nilai Terendah	50,00
2	Nilai Tertinggi	80,00
3	Rata-rata	61,30

2. Siklus I

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil pra siklus yang menunjukkan hasil belajar siswa pelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita pada siswa kelas V. Oleh karena itu, peneliti menerapkan rencana tindakan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* pada siswa kelas V pelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita. Sebelumnya, peneliti menjalin hubungan dua arah antara peneliti dan siswa serta meminta siswa untuk mendiskusikan pertanyaan yang diajukan. Peneliti menyampaikan secara langsung dan menyeluruh dalam meningkatkan proses pembelajaran dan menyajikan lingkungan belajar dengan benar dan cermat. Diharapkan kegiatan ini dapat mensukseskan penelitian yang sedang dilakukan. Membiasakan siswa untuk bersikap positif dalam belajarnya yang berkaitan dengan pelaksanaan penilaian menggunakan media *Quizizz*.

Selama proses pembelajaran, siswa menemui beberapa kendala yaitu siswa belum mengerti cara

menggunakan paper mode atau mode kertas dalam media *Quizizz* sesuai dengan soal yang diberikan. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti harus mendampingi siswa selama proses pembelajaran dan mengatasi tantangan yang ada saat proses pembelajaran. Siswa yang berhasil mengerjakan soal dengan benar mendapatkan hadiah.

Persentase hasil evaluasi dari siklus I yaitu 61,30 atau 13% dari seluruh siswa. Hasil evaluasi pra siklus masih belum signifikan untuk memperoleh tingkat keberhasilan yang efektif, sehingga persentasenya lebih besar dari satu atau sama dengan 80%. Berdasarkan hasil perhitungan persentase, terdapat beberapa perbaikan pada proses pembelajaran yang perlu diperhatikan, misalnya memperhatikan penjelasan, menjawab pertanyaan dan menanggapi penyampaian pendapat. Itu bisa terjadi karena siswa kurang percaya diri dan sulit untuk mengungkapkan pendapatnya pada saat pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif saat dilakukan evaluasi pembelajaran menggunakan media *Quizizz*. Dengan dilaksanakannya siklus I, pembelajaran siswa akan semakin terstruktur. Ketika peneliti

memberikan informasi tentang pembelajaran, siswa siap untuk memperhatikan dan mendengarkan dengan seksama.

Pada siklus I pembelajaran, peneliti menghadapi tantangan untuk menjawab kurangnya minat dan motivasi siswa, manajemen waktu yang buruk, dan menjawab pertanyaan guru yang hanya sedikit ditanggapi oleh siswa. Peneliti mengatasi dan meningkatkan tantangan siklus I dengan memberikan wawasan kepada siswa sehingga mereka memiliki keberanian untuk memberikan jawaban dan menggali jawaban yang menurut mereka benar. Dengan demikian, peneliti berhasil menguasai dan meningkatkan tantangan. Setelah adanya tindakan pada siklus I yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengenai materi pelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita. Data nilai hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Hasil Nilai Siklus I
Kelas V SDN Sukolilo 01**

No	Uraian	Siklus I
1	Nilai Terendah	57,00
2	Nilai Tertinggi	86,00
3	Rata-rata	71,04

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa setelah dilakukannya siklus I pada materi pelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita siswa kelas V. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata sebesar 71,01 atau 43,65% dari seluruh subjek penelitian. Siswa yang telah dinyatakan berhasil atau yang tuntas mencapai nilai KKM sejumlah 10 dari 23 siswa. Namun berdasarkan hasil Siklus I, kriteria evaluasi yang berhasil tidak dapat dipenuhi. Untuk itu, dari peneliti harus berusaha memperbaiki diri dengan bertindak pada siklus II berdasarkan penalaran pada siklus I.

Ada beberapa hal yang perlu direfleksikan dari siklus I yaitu penggunaan media *Quizizz paper mode* yang dilakukan dalam pembelajaran, selain itu alokasi waktu yang efektif bisa menjadi tingkat keberhasilan pembelajaran, serta penyampaian materi yang mudah dan menyenangkan bagi siswa agar dapat tersampaikan dengan baik dan bisa diterima siswa dengan mudah. Ketika aturan tersebut diikuti, kegiatan pembelajaran lebih mudah diakses dan dikontrol, memungkinkan siswa lebih fokus dalam menyampaikan materi yang telah diberikan.

3. Siklus II

Dalam pelaksanaan siklus II ini, peneliti menggunakan media *Quizizz* sama dengan siklus sebelumnya. Namun, perbaikan dilakukan untuk mengatasi kekurangan dari siklus I. Berdasarkan refleksi siklus I, pembelajaran siklus II berjalan lebih kondusif, aktif, menyenangkan, dan siswa fokus terhadap pembelajaran yang diberikan. Kemudian hasil yang diperoleh selama pelaksanaan siklus II dengan menggunakan media *Quizizz paper mode* ini sudah sesuai langkah yang direncanakan.

Persentase hasil belajar yang dicapai pada siklus I yaitu 71,04 dengan adanya tantangan yang dihadapi pada siklus I, sekaligus peneliti dapat mengatasi tantangan dan hambatan pada siklus I, kemudian memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran pada Siklus II. Nilai hasil belajar siswa dari siklus II dapat dilihat dengan tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Nilai Siklus II
Kelas V SDN Sukolilo 01

No	Uraian	Siklus
		I
1	Nilai Terendah	66,00
2	Nilai Tertinggi	90,00
3	Rata-rata	78,30

Berdasarkan nilai hasil belajar yang didapat pada siklus II, siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada pelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata sebesar 78,30 atau 87% dari seluruh subjek penelitian. Siswa yang telah dinyatakan berhasil atau yang tuntas mencapai nilai KKM sejumlah 20 dari 23 siswa. Meskipun ada 3 siswa yang belum berhasil atau belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya yaitu Siklus I dan Siklus II yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Nilai Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II Kelas V SDN Sukolilo 01

Kriteria Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	61,30	71,04	78,30
Presentase Tuntas	13%	43,65%	87%
Presentase Tidak Tuntas	87%	56,40%	13%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar mengalami peningkatan pada siswa kelas V SDN Sukolilo 01 pada materi pelajaran

tema 8 lingkungan sahabat kita yang dilakukan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dengan adanya tabel diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan atas penelitian tindakan kelas yang dilakukan yaitu pada pra siklus 61,30 atau 13%, pada siklus I yaitu 71,04 atau 43,65%, dan pada siklus II yaitu 78,30 atau 87%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi terhadap penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita siswa kelas V SDN Sukolilo 01 adanya peningkatan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dapat dilihat dari hasil penelitian dengan nilai rata-rata siswa kelas V SDN Sukolilo 01 pada pra siklus yaitu 61,30, pada siklus I yaitu 71,04, dan pada siklus II yaitu 78,30. Dengan demikian penelitian ini dikatakan berhasil dan mengalami peningkatan berdasarkan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media *Quizizz* pada materi pembelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita siswa kelas V SDN Sukolilo 01.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S., & 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 Suharsini, Suhardjono, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sinar Grafika Offset.
- Farid, A.N.R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa saat Daring Melalui Aplikasi Quizziz di Kelas III MI/SD. *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Menengah*. 2020, 1-19.
- Febriana, M., Al Asy'ari, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(1), 10-16.
- Nanda, Indra, dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. Indramayu. Penerbit Adab.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & ewi,K. S. (2019). Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71–80.
- Susanti, Alfera Bekti. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*. 6(1), 74.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (1st Ed.). Prenadamedia Group.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Utomo, Hendra. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*. 1(2), 37.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 1(2), 128-139.
- Wiriaatmadja, R. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosela Karya.