



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Siti Roudhotul Firdausyah¹, Ika Ratih Sulistiani², Mutiara Sari Dewi³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 122101013068@unisma.ac.id, ika.ratih@unisma.ac.id,

mutiara.sari@unisma.ac.id

Abstract

This study investigates The impact of implementing Problem Based Learning (PBL) with quizizz support application on the learning outcomes of fourth-grade students in IPAS at MI Khadijah Malang. Rooted in the need for active and meaningful learning, the research addresses how the integration of student-centered methods and digital tools can enhance conceptual understanding in natural and social sciences. Positioned within the broader context of technology-enhanced PBL, this study adopts a quasi-experimental design involving an experimental group taught using PBL with quizizz and a control group with conventional methods. Data were collected using multiple-choice posttest instruments and analyzed through descriptive and inferential statistics. The results show that students in the experimental group experienced a notable increase in learning outcomes compared to those in the control group. This suggests that combining PBL with engaging digital platforms like quizizz not only supports the development of problem-solving skills but also fosters motivation and participation, leading to improved academic achievement. This study adds to the existing literature that emphasizes the benefits of innovative and interactive, and digital approaches to elementary science education.

Keywords: *Problem Based Learning, Quizizz media, learning outcomes.*

A. Pendahuluan

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pemerintah terus mendorong transformasi pendidikan ke arah yang lebih digital. Tujuannya adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mudah diakses, dan tetap mengedepankan nilai-nilai pendidikan. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2023, pendidikan nasional bertujuan membentuk generasi yang cerdas, berakarakter, dan berperadaban. Salah satu bentuk transformasi ini adalah penerapan Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan menyenangkan (Nasution, 2022). termasuk di MI Khadijah Kota Malang pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

Guru dituntut untuk berpikir kreatif dan menggunakan imajinasinya guna memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia di sekitarnya secara optimal dalam

mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran (Idrus et al., 2020). Salah satu pendekatan yang sesuai dengan semangat ini adalah *Problem Based Learning* (PBL), yakni model pembelajaran berbasis pemecahan masalah nyata yang mendorong siswa berpikir kritis dan membangun pengetahuan secara mandiri.

Namun, dalam pelaksanaannya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS masih menjadi tantangan. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar siswa lebih memahami materi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu pembelajaran berbasis masalah yang mendorong siswa aktif berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah yang dekat dengan kehidupan mereka. Model ini juga melatih kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.

MI Khadijah Kota Malang sebagai bagian dari jenjang pendidikan dasar, sekolah juga dihadapkan pada tantangan yang sama. Dari hasil observasi awal dan data nilai siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan hasil belajarnya secara menyeluruh.

Untuk mendukung efektivitas penerapan PBL, penggunaan teknologi pendidikan seperti aplikasi *quizizz* menjadi penting. *Quizizz* merupakan platform digital berbasis game yang memungkinkan guru menyajikan soal dalam bentuk kuis interaktif yang menarik dan dapat diakses melalui perangkat siswa secara langsung. Penelitian Hafiyya (2023) menunjukkan bahwa *quizizz* meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui fitur *real-time feedback* dan elemen kompetitif yang menyenangkan. Sejumlah penelitian terdahulu turut membuktikan efektivitas integrasi PBL dan *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa di berbagai jenjang sari et al., (2024).

Sejumlah penelitian sebelumnya mendukung efektivitas kombinasi PBL dan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar. Misalnya, penelitian Aisyah (2019) menunjukkan bahwa PBL secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa SD. Temuan serupa juga disampaikan oleh Prayogi et al. (2023), Ananda et al. (2023), Lider (2022), Sukartini (2022), dan Mata et al. (2023) yang semuanya menekankan bahwa penggunaan model PBL berbantuan *quizizz* berdampak positif terhadap hasil dan minat belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Dengan latar belakang tersebut, Oleh karena itu peneliti tertarik, untuk mengkaji model PBL dengan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran IPAS dan mengkaji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Khadijah Kota Malang. Penelitian ini juga memperkuat hasil-hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa pendekatan

pembelajaran aktif dan pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

B. Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu metode yang memanfaatkan data berbentuk angka untuk menggambarkan suatu fenomena dan dianalisis melalui teknik statistik (Djaali, 2021) Menurut Margono, pendekatan kuantitatif merupakan serangkaian prosedur yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam kajian penelitiannya (Sulistiani et al., 2019). Jenis penelitian *quasi* eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di MI Khadijah Kota Malang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV A dan IV B sebagai subjek, yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 28 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz*, sementara kelas kontrol tanpa penggunaan media digital interaktif apapun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar IPAS dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir, yang dikembangkan berdasarkan indikator capaian pembelajaran pada topik wujud dan perubahan zat. Soal-soal tersebut telah melalui proses validasi, dan berdasarkan hasil validasi.

Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu: (1) perencanaan pembelajaran dan penyusunan instrumen; (2) pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan perlakuan pada masing-masing kelas; dan (3) pengambilan data melalui pelaksanaan *posttest* setelah proses pembelajaran selesai. Data hasil *posttest* kemudian dianalisis dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 27. Adapun teknik analisis data yang digunakan meliputi: 1) Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* 2) Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* 3) Uji-t independen *Independent Sample T-Tes* Analisis data tersebut bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai pengaruh model PBL berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan oleh dua kelompok yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang mana masing-masing kelompok tersebut berjumlah 28 siswa. Berikut ringkasan dari hasil *posttest* :

Tabel 1. Hasil *Post-test*

No.	Kelompok	N	Mean	Median	Modus
1	Eksperimen	28	92,50	85	80
2	Kontrol	28	70,14	70	85

Rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 92.50, dengan median dan modus sama-sama 85, yang menunjukkan distribusi nilai cenderung simetris dan terpusat pada kategori nilai tinggi. Sementara itu Rata-rata nilai kelas kontrol berkisar pada 70,14, dengan median sekitar 70 dan sebaran nilai yang lebih menyebar ke arah bawah. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih terbatas.

Tabel 2. Tests of Normality

		Tests of Normality					
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Posttest A (Kontrol)	0,140	28	0,172	0,929	28	0,058
	Posttest B (Eksperimen)	0,166	28	0,047	0,933	28	0,075

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada uji *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,058 untuk kelas kontrol dan 0,075 untuk kelas eksperimen. Karena nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk kedua kelompok lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *posttest* baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 3. Tests of Homogeneity of Variances

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	0,735	3	108	0,533
	Based on Median	0,830	3	108	0,480
	Based on Median and with adjusted df	0,830	3	106,400	0,480
	Based on trimmed mean	0,737	3	108	0,532

Berdasarkan nilai signifikansi untuk hasil belajar IPAS pada materi perubahan wujud benda adalah 0,532. Karena nilainya lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* siswa di kelas eksperimen dan kontrol memiliki variansi yang homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok memiliki distribusi data yang normal dan variansi yang homogen. Dengan demikian, uji *paired sample t-test* digunakan untuk menguji hipotesis.

Independent Samples Test									
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>					
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>
								<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil	<i>Equal variances assumed</i>	0,158	0,692	-12,607	54	0	-23,571	1,87	-27,32 - 19,823
	<i>Equal variances not assumed</i>			-12,607	53,714	0	-23,571	1,87	-27,32 - 19,822

Diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV MI Khadijah Kota Malang.

1. Hasil Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quizizz

Penerapan media pembelajaran yang berbantuan aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran IPAS pada kelas IV MI Khadijah Kota Malang memberikan dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa. Kondisi tersebut tercermin dalam capaian nilai *posttest* yang diperoleh kelompok eksperimen, yang menunjukkan rata-rata nilai 92,50 dan dengan nilai terendah yaitu 75 dan nilai tertinggi 100. Capaian nilai tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien.

Ketika pembelajaran sedang berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka tampak lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam setiap kegiatan belajar. Tentunya hal ini disebabkan oleh tampilan visual yang menarik serta fitur interaktif dalam *quizizz*, seperti soal pilihan ganda real-time, tampilan skor langsung, penggunaan ilustrasi gambar dan video, serta sistem peringkat yang mendorong semangat kompetitif yang sehat. Guru pun memiliki keleluasaan untuk mengemas materi ajar dalam bentuk kuis yang menyenangkan, tanpa mengurangi kedalaman pemahaman siswa terhadap materi.

Menurut Fadilah et al. (2023), media pembelajaran berkontribusi besar terhadap pendidikan, seperti membantu menyajikan materi dengan cara yang konsisten, membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan interaksi guru dan siswa, menghemat waktu, serta meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran juga membuat proses belajar lebih fleksibel dan menciptakan suasana yang menyenangkan karena siswa lebih antusias. Sahri

dan Farida (2023) menambahkan bahwa media pembelajaran bisa membangkitkan semangat dan dorongan belajar siswa. Melalui media yang menarik dan mudah digunakan memudahkan siswa memahami materi. Sejalan dengan itu, Hamalik menyebut media pembelajaran mampu mendorong peningkatan minat siswa dalam belajar, keaktifan siswa, dan memberikan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tersebut, disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran seperti *quizizz* tidak hanya mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi, tetapi juga berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, serta menambah kualitas interaksi pembelajaran didalam kelas. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar dari aspek kognitif saja tetapi juga dilibatkan secara emosional dalam proses belajar.

2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas Eksperimen dan Kontrol

Hasil pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang cukup mencolok antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *quizizz* dan siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Berdasarkan hasil evaluasi berupa posttest, diketahui bahwa siswa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 92,50 dengan nilai terendah 75 dan tertinggi 100. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata 70,14, dengan nilai minimum 60 dan maksimum 85.

Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen didesain dengan memanfaatkan *quizizz* sebagai media utama. Pembelajaran berlangsung secara interaktif, dimana siswa diajak menjawab kuis digital secara langsung melalui perangkat masing-masing. Dalam proses ini, guru dapat menampilkan materi dalam bentuk yang lebih menarik, seperti menggunakan infografis, video singkat, atau ilustrasi pendukung, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret. Keaktifan siswa juga lebih terpantau karena sistem *quizizz* memberikan umpan balik instan terhadap jawaban siswa, sehingga mereka dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaikinya. Berbeda halnya dengan kelas kontrol, di mana pembelajaran masih didominasi oleh ceramah, tanya jawab, dan latihan tertulis. Meskipun metode tersebut tetap efektif, namun tingkat partisipasi aktif siswa terlihat lebih rendah. Hal ini berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap materi, yang pada akhirnya tercermin dalam nilai hasil belajar mereka.

Penelitian dari Hasan et al. (2021) mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif. Hal tersebut membuat proses belajar lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan terdorong untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut.

Mureiningsih (2014) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, baik dalam hal ketuntasan maupun kemampuan mengemukakan pendapat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara signifikan jika dibandingkan dengan metode konvensional.

3. Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas IV, pemilihan media yang tepat seperti *quizizz* terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus hasil capaian akademik mereka. Hal ini diperkuat oleh hasil posttest siswa kelas eksperimen yang menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kemp dan Dayton menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, menyederhanakan penyampaian materi, serta membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga memungkinkan proses belajar berlangsung secara fleksibel tanpa dibatasi ruang dan waktu, serta membantu siswa membangun sikap positif terhadap pembelajaran (Karo & Rohani, 2018).

Dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan terhadap data posttest menggunakan uji-t *independent*, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,692 (> 0.05) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa penerapan media *quizizz* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pernyataan ini didukung oleh temuan Al Mawaddah et al. (2021), yang dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam kegiatan belajar mengajar matematika berhasil meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa secara signifikan. Media ini mampu menghadirkan lingkungan belajar menjadi lebih nyaman dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, pemanfaatan *quizizz* juga mendorong siswa untuk menggunakan perangkat teknologi secara lebih produktif. Biasanya, perangkat seperti smartphone atau laptop hanya digunakan untuk bermain atau mengakses media sosial. Namun, dengan *quizizz*, siswa diajak untuk memanfaatkan teknologi tersebut sebagai sarana belajar mandiri, di mana mereka dapat mengakses kuis atau materi tambahan di mana saja kapan saja, sehingga *quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang kreatif, inovatif, serta relevan dengan perkembangan zaman.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran *quizizz* terbukti mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam

pembelajaran bukan hanya menjadi tuntutan zaman, melainkan juga menjadi strategi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna.

D. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MI Khadijah Kota Malang, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media seperti *quizizz* berdampak secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media interaktif ini mengalami peningkatan dalam aspek kognitif, tidak hanya pada level dasar seperti mengingat dan memahami, tetapi juga mampu mencapai level yang lebih tinggi seperti menganalisis dan menyimpulkan. Hal ini dibuktikan dari rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 92,50, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 70,14. Selain itu, siswa pada kelas eksperimen juga tampak lebih antusias, aktif, dan fokus selama proses pembelajaran. Hasil uji hipotesis dengan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, yang menegaskan bahwa penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara nyata terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Daftar Rujukan

- Ananda, Afriyan Wahyu, Hera Heru Sri Suryanti, and Ifa Hanifa Rahman, 'Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Disertai Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman No. 38 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.2 (2023), pp. 18270–74
- Djaali, Haji, 'Metodologi Penelitian Kuantitatif', 2021
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 1–17
- Hafiyya, Nidaan, and Muhamad Sofian Hadi, 'Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika', *Communnity Development Journal*, 4.2 (2023), pp. 1646–52
- Hasan, Muhammad, M Milawati, D Darodjat, T K Harahap, T Tahrir, A M Anwar, and others, 'Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group', *Nasional Pendidikan*, 1 (2021), p. 185
- Idrus, Julita, Devi Wahyu Ertanti, and Mutiara Sari Dewi, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Tema 2 Melalui Media Origami Di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore', *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah*

Ibtidaiyah, 2.4 (2020), pp. 65–72

Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani, 'Manfaat Media Dalam Pembelajaran', *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7.1 (2018)

Lider, Gede, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit', *Indonesian Journal of Educational Development*, 3.1 (2022), pp. 189–98

Mata, Pada, Pelajaran Ipa, Di Kelas, and I V Sdn, 'Peningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Aplikasi Quizizz', 2.1 (2023), pp. 186–94

Al Mawaddah, Ashimatul Wardah, M Thamrin Hidayat, Siti M Amin, and Sri Hartatik, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2021), pp. 3109–16

Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di Sd Muhammadiyah 2 Wonopeti', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1.2 (2021), pp. 552–60

Nasution, Suri Wahyuni, 'Asesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar', *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1.1 (2022), pp. 135–42

Pamungkas, Bagus, Ika Ratih Sulistiani, and Khoirul Asfiyak, 'Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Singosari', *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 4.8 (2019), pp. 92–97

Prayogi, Imam, Amis Armis, and Titi Solfitri, 'Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii-1 Smp Peranap', *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12.2 (2023), p. 2415, doi:10.24127/ajpm.v12i2.6695

Sahri Nova Yoga, and Farida Isroani, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Journal Innovation In Education*, 1.1 (2023), pp. 01–05, doi:10.59841/inoved.v1i1.886

Sari, Esy Puspita, Meirita Sari, and Salamah Salamah, 'Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Suhu Dan Perubahannya Kelas VII', *JKIP Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4.2 (2024), pp. 300–309, doi:10.55583/jkip.v4i2.816

Sukartini, Ni Nyoman, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning

Berbantuan Evaluasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS', *Indonesian Journal of Educational Development*, 3.1 (2022), pp. 73–82, doi:10.5281/zenodo.6566603