



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SD NEGERI 30 PALEMBANG

Sella Masribuana^{1*}, Yusni Arni², Adrianus Dedy³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

*Email: sellamasribuana706@gmail.com, yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id, dedyadrianus30@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5365>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 30 Palembang. Penelitian ini menggunakan eksperimen, metode yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan jenis *Posttest-Only Control Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri 30 Palembang. Sedangkan yang menjadi sampel penelitian ini terdiri dari 28 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan Aplikasi *IBM SPSS Statistics* melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (*Independent Sample T-Test*). Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 Sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 30 Palembang.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, *Quizizz*, Hasil Belajar IPAS.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, baik secara fisik maupun spiritual, sehingga mampu mencapai kemandirian dan mengalami perkembangan dalam pola pikir. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar menjadi salah satu tahap penting dalam membangun dasar pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan sosial peserta didik. Pada jenjang ini, peserta didik memperoleh berbagai mata pelajaran yang menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan mereka, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran IPAS mengintegrasikan pengetahuan mengenai makhluk hidup, benda mati, lingkungan, serta berbagai bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPAS perlu dilaksanakan secara efektif agar peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan dalam mengamati, memahami, dan menghubungkan berbagai fenomena yang terdapat di lingkungan kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi atau teori, tetapi juga mencakup perkembangan keterampilan, sikap, minat, serta kemampuan peserta didik dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru selama proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses memperoleh pengetahuan. Sebaliknya, pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.



Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 30 Palembang, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa hanya 36% peserta didik yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 64% peserta didik lainnya belum mencapai kriteria ketuntasan tersebut. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran yang perlu mendapatkan perhatian. Rendahnya hasil belajar peserta didik terlihat dari kurangnya konsentrasi, rendahnya keaktifan, serta kurangnya rasa percaya diri selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran cenderung monoton, membosankan, dan masih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Peserta didik lebih banyak menerima penjelasan dan menghafalkan materi secara pasif dibandingkan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran seperti melakukan pengamatan, mengeksplorasi informasi, berdiskusi, maupun menemukan konsep berdasarkan pengalaman belajar.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif dalam memperoleh pengetahuan melalui proses menemukan dan mengeksplorasi informasi. Melalui model ini, peserta didik didorong untuk membaca, mengamati, melakukan percobaan atau penyelidikan, serta menemukan konsep secara mandiri sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian informasi dari guru. Penerapan *Discovery Learning* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, kemampuan berpikir, serta pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS. Dengan keterlibatan secara langsung dalam proses menemukan konsep, peserta didik memiliki kesempatan untuk membangun pemahamannya berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik juga diperlukan untuk mendukung terciptanya proses belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi kuis interaktif berbasis daring yang dapat digunakan untuk menyajikan pertanyaan dengan tampilan yang menarik serta dapat dilengkapi dengan gambar, video, dan musik. Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Media tersebut juga dapat membantu meningkatkan konsentrasi, aktivitas mental, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* sebagai media pendukung dalam penerapan *Discovery Learning* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta membantu peserta didik dalam memahami materi IPAS.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *Quizizz* juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Penggabungan model *Discovery Learning* dengan media *Quizizz* dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Model tersebut memungkinkan peserta didik terlibat dalam proses menemukan konsep, kemudian memperkuat pemahaman melalui aktivitas kuis interaktif menggunakan *Quizizz*.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 30 Palembang serta pertimbangan terhadap penggunaan model *Discovery Learning* dan media *Quizizz*, maka diperlukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan model tersebut terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 30 Palembang.”** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS serta menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif,



menarik, dan berpusat pada peserta didik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis *True Experimental Design* dan desain *Posttest-Only Control Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 30 Palembang, yang beralamat di Jalan Sungai Tawar, Kelurahan 29 Ilir, Kecamatan Ilir Barat II, Kota Palembang, Sumatera Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 30 Palembang. Sampel penelitian terdiri atas 58 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas IVC sebagai kelas eksperimen sebanyak 28 siswa dan kelas IVD sebagai kelas kontrol sebanyak 30 siswa. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional berupa ceramah. Materi yang diberikan dalam penelitian ini adalah IPAS pada bab "Aku dan Kebutuhanku". Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama tiga kali pertemuan, kemudian pada pertemuan berikutnya kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, soal terlebih dahulu divalidasi oleh dua validator dan diujicobakan kepada 27 siswa. Dari 20 soal yang diujicobakan, diperoleh 10 soal yang dinyatakan valid, reliabel, dan layak digunakan sebagai instrumen *posttest*. Data hasil *posttest* selanjutnya dianalisis menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics*. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi pada taraf 0,05, yaitu apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 30 Palembang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan dan Uji Coba Instrumen

Sebelum penelitian dimulai, peneliti melakukan uji coba instrumen tes pada 22 April 2026. Instrumen awal berupa 20 soal pilihan ganda terlebih dahulu divalidasi oleh dua pakar, yaitu satu dosen Universitas PGRI Palembang (Sunedi, M.Pd.) dan satu guru kelas IV (Herti Samroaini, S.Pd.). Soal kemudian diujicobakan kepada 27 siswa. Berdasarkan analisis, diperoleh **10 soal yang dinyatakan valid, reliabel, dan layak** digunakan sebagai soal tes akhir (*posttest*).

Desain dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berlangsung dari tanggal 27 April hingga 2 Mei 2026 sesuai jadwal Dinas Pendidikan. Proses pembelajaran dibatasi maksimal 2 jam per pertemuan mulai pukul 07.35 WIB. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas:

- **Kelas Eksperimen (Kelas IVC - 28 siswa):** Diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*.
- **Kelas Kontrol (Kelas IVD - 30 siswa):** Menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) tanpa media khusus.

Jadwal dan Proses Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pengajaran berlangsung selama 8 kali pertemuan secara keseluruhan (masing-masing kelas mendapatkan 4 kali pertemuan termasuk *posttest*). Materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPAS adalah bab "Aku dan Kebutuhanku".

Secara rinci, tahapan kegiatan pada kedua kelas meliputi:



- **Pertemuan 1 (Senin, 27 April 2026):** Penyampaian materi jenis-jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan. Pada kelas eksperimen, siswa menjawab soal melalui Quizizz dan perwakilan maju ke depan kelas. Di kelas kontrol, pembelajaran berfokus pada metode ceramah.
- **Pertemuan 2 (Selasa, 28 April 2026):** Penyampaian materi perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan. Kelas eksperimen tetap menggunakan *Discovery Learning* + Quizizz, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.
- **Pertemuan 3 (Rabu, 29 April 2026):** Penyampaian materi kebutuhan hidup dengan membuat tabel skala prioritas. Kelas eksperimen melakukan diskusi tanya jawab interaktif, sementara kelas kontrol menggunakan metode ceramah berbasis buku kelas.
- **Pertemuan 4 / Posttest (Kamis, 30 April 2026):** Pelaksanaan tes akhir (*posttest*) menggunakan 10 soal pilihan ganda yang telah divalidasi sebelumnya untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan.

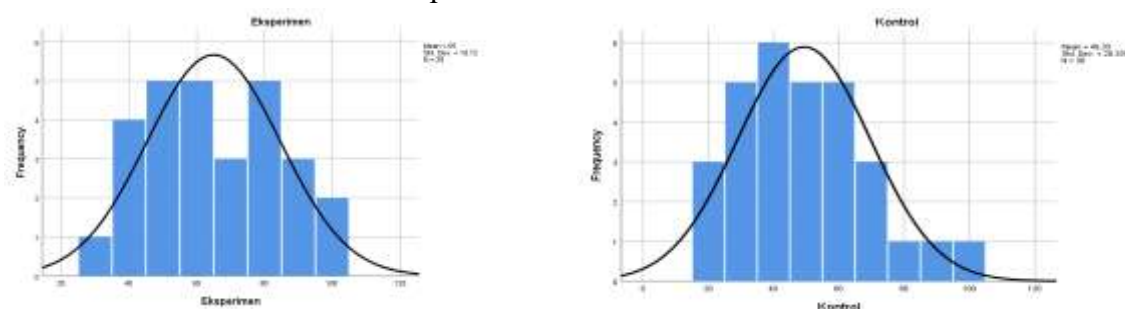
Berdasarkan observasi awal pada 20 April 2026, hasil belajar IPAS siswa pada materi "Aku dan Kebutuhanku" tergolong masih rendah. Penelitian ini bertujuan mengukur pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar tersebut. Data penelitian diperoleh langsung dari nilai *posttest* yang dikerjakan oleh siswa di akhir pertemuan, yang kemudian digunakan untuk menguji hipotesis perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Hasil *Posttest* pada kelas Eksperimen dan Kontrol

No	<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
1	60.00	50.00
2	50.00	60.00
3	30.00	70.00
4	100.00	50.00
5	80.00	50.00
6	90.00	100.00
7	90.00	70.00
8	40.00	40.00
9	90.00	50.00
10	80.00	60.00
11	100.00	50.00
12	80.00	60.00
13	40.00	40.00
14	50.00	30.00
15	70.00	90.00
16	70.00	80.00
17	60.00	70.00
18	50.00	60.00
19	80.00	40.00
20	60.00	30.00
21	80.00	40.00
22	60.00	60.00
23	50.00	30.00
24	50.00	40.00
25	40.00	30.00
26	70.00	30.00
27	60.00	20.00
28	40.00	40.00
29		20.00
30		20.00



Dari tabel di atas, terlihat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil posttest. Pada kelas eksperimen, nilai terendah mencapai 30, nilai tertinggi 100, dengan rata-rata 65.00. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai terendah 20, nilai tertinggi 100, dan rata-rata 49.33. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi hasil posttest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 1. Histogram Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari data hasil penelitian *Posttest* di atas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data nilai minimum, maximum, rata-rata, dan standar deviasi sebagai berikut:

Tabel 2. Deskriptif Statistik

Statistics		Post-Test Eksperimen	Post-Test Kontrol
N	Valid	28	30
	Missing	2	0
Mean		65.00	49.33
Median		60.00	50.00
Mode		50 ^a	40
Std. Deviation		19.720	20.331
Variance		388.889	413.333
Range		70	80
Minimum		30	20
Maximum		100	100
Sum		1820	1480

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Terlihat dari tabel di atas bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar. Yakni pada hasil nilai *posttest* kelas eksperimen yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 60.00 Untuk kelas kontrol yang mengalami penurunan hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata nilai *posttest* sebesar 50.00.

Pembahasan

Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 30 Palembang. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yang Dimana dalam menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik *Simple Random Sampling*, yaitu pada kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan IV D sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian ini diperoleh dari siswa dan siswi kelas IV SD Negeri 30 Palembang, dengan sampel penelitian 58 siswa, dengan IV C (eksperimen) sebanyak 28 siswa dan kelas IV D (kontrol) sebanyak 30 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memberikan tes (*posttest*) diakhir setelah pertemuan. Didapatkan bahwa hasil belajar berfungsi untuk mengetahui sejauh mana peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz*



yang diterapkan dalam penelitian ini dinilai lebih efektif dibandingkan metode konvensional, karena mampu meningkatkan keterlibatan, minat, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya model tersebut, peserta didik menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah atau penjelasan secara konvensional (Intang et al., 2021, p.11).

Setelah diberikan perlakuan siswa diberi tes untuk mengetahui hasil setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yang dimana soal yang dipakai sudah diuji coba terlebih dahulu. Dan dapat dilihat bahwa hasil siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Quizizz* lebih besar dibandingkan pembelajaran yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini sesuai dengan kriteria pengujian normalitas yang menyatakan bahwa data dianggap normal jika $\text{Sig.} > 0,05$. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data dikategorikan homogen apabila nilai signifikansi juga lebih besar dari 0,05, sesuai dengan ketentuan bahwa data memiliki varians yang sama (homogen) jika $\text{Sig.} > 0,05$. Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, tahap berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi 0,004. Karena nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,004 < 0,05$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 30 Palembang.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maharani Eza Sri, Attalina Syailin Nichla Choirin, Zumrotun Erna (2025) yang berjudul Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Budaya Daerah di Sekolah Dasar. Hasil uji-t mendapatkan hasil taraf $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Dan berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Permatasari Zuliana, Agustini Ferina, Handayan Diana Endah (2024). Yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Pengaruh Gaya terhadap Benda Kelas IV SD Negeri Tlogoweru 1 Kecamatan Guntur. Hasil pengujian hipotesis memperoleh hasil $t_{hitung} = 12,937 > t_{tabel} = 2,080$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar IPAS. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian yang relevan, maka tujuan penelitian telah tercapai yaitu peneliti telah membuktikan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Tlogoweru 1 Guntur. Jadi dapat disimpulkan penelitian yang dilakukan telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti bahwa adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 30 Palembang.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 30 Palembang. Pengaruh tersebut terlihat dari adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional

Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, rata-rata nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 65,00, sedangkan rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol sebesar 49,33. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Quizizz* dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Adilla, Y. R., & Haslin, N. (2025). Pengaruh model discovery learning berbantuan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa di sma. *Action Research Literate*, 9(1), 42–49.
- Alam. (2021). *Ekonomi untuk SMA dan MA Kelas X*. Bandung. 4
- Arden, S. N. torkis, Muh, T., Sri, S., Wawan, K., Karmila, S., Rudi, M., John, F., & Weni, N. (2023). *Model-model pembelajaran* (Sutomo (ed.)). Penerbit Lakeisha. Jawa tengah. 5-7
- Arif, R., & Harbeng, M. (2023). *Motivasi belajar dan hasil belajar melalaui model pembelajaran kooperatif*.
- Arsyad, M., & Fahira, E. F. (2021). *Model-model pembelajaran dalam kurikulum merdeka*.
- Damayanti, N., Angelica, B., & Christian. (2023). penerapan strategi pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(2), 766–773.
- Desy, A. dewi ni outu. (2024). *Aku dan Kebutuhanku*. Bandung
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Bumi Aksara.
- Dwi, P. A., & Muhammad, A. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 1717–1724.
- Eprina, S. R., Witono, H., & Lestari, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Bangun Datar Dengan Media Quizizz Mode Kertas Kelas 4 SD Negeri 33 Mataram Silvia. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(1), 73–78.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Gainau, & Maryam. (2021). *pengantar metode penelitian*. Yogyakarta: kanisius. 35
- Girsang, R. J., Purba, N., Simanjuntak, M. M., & Nommensen, U. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Subtema 2 Hidup Bersih dan Sehat Di Sekolah Kelas SD Negeri 091607 Sinaksak. *Journal of Social Science Research*, 4, 6623–6636.
- Hanifah, H., Salsabillah, L., Fitri, A. T., & Febriani, R. M. (2025). Landasan Teori , Penelitian Relevan , Kerangka Berpikir Dan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(April), 391–404.
- Hanifah, N., Thork, H., Rozi, N. S. W., Hakim, S. L., & Aninditya, S. D. (2025). *buku ajar pembuatan media pembelajaran digital dari quizizz hingga smart apps* (1st ed.).
- Helen, Firman, P., & Oinike, tambunan lois. (2026). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Pemahaman Prosedural Pada Materi Operasi Bentuk Aljabar. *Jurnal Ilmu Dan Sosial*, 4(4), 880–891. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v4i4.1221>
- Hidayat, T., & Mulawarman, U. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pemeblajaran Indonesia(JPPI)*, 5, 1368–1376.
- Imron, M., Setyowati, D., & Listiari, Y. (2026). Analisis Model Pembelajaran IPAS Ditinjau Dari Rencana Pembelajaran Kelas III Di SD Negeri 24 Pontianak Timur. *Jurnal Akuntansi, Manajemen, Dan Ilmu Pendidikan (JAMED)*, 2(1), 32–43.
- Intang, S. baso, Triyanto, P., & Itha, D. (2021). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*.
- Jariyah, A., & Efendi, N. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Biologi*, 1, 1–14.
- Khoerun, N. M., Jaka, P., & Sopyan, H. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA APLIKASI QUIZZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2, 592–603.
- Khudriyah. (2021). *Metodologi penelitian dan statistik pendidikan*. madani.
- Laila, I., & Pariati, E. (2024). Pengembangan Tes-tes Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(2).
- Maharani, E. S., Nichla, S., Attalina, C., & Zumrotun, E. (2025). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Budaya Daerah di Sekolah Dasar Pendahuluan



- Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar. *CJPE: Cocroaminoto Jurnal of Primary Education*, 8, 1370–1381.
- Nazidiq, Abdula, Arni,Y & Yuni, Alfikry Dzaky, A. M. (2024). pengembangan media ppt animasi siklus katak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 342.
- Nia, A., Anisa, L., Hartanti, Y., Gandhini, A., Tazkiy, R., & Rani, A. (2023). *media digital untuk pembelajaran*.
- Nurjanah, F., & Faznur, L. S. (2022). Metafora : Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Beantuan Media Quizizz. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 45–51. <https://doi.org/10.30595/mtf.v9i1.13368>