

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI TEKS PROSEDUR MELALUI APLIKASI QUIZIZZ DI KELAS 4 DALAM MERDEKA BELAJAR

Ulva Hazimatunnabila, Arina Restian, Arif Supradana

Universitas Muhammadiyah Malang, SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar  
[ulvahazimaa@gmail.com](mailto:ulvahazimaa@gmail.com), [arestian@umm.ac.id](mailto:arestian@umm.ac.id), [arifsupradana@gmail.com](mailto:arifsupradana@gmail.com)

**Abstract:** This study aims to improve student learning outcomes in procedural text material in grade 4 in Merdeka Learning. Students experience difficulties in obtaining learning outcomes. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK) developed by Suharsini Arikunto using the Problem Based Learning (PBL) and Project Based Learning (PjBL) learning models through evaluating the Quizizz application of the Quiz Paper Mode feature. The large number of population in this study totaled 28 subjects in class 4 at SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar in the 2022/2023 academic year. This research was conducted in 2 cycles, namely cycle 1 and cycle 2. Data collection techniques used tests and observations. In cycle 1 student learning outcomes in procedural text material the average value reaches 79, in cycle 2 the average value of learning outcomes increases to 86.43. Then cycle 1 the percentage of student learning completeness in procedural text material reached 61%, in cycle 2 the percentage of student learning completeness increased to 89%. With the results of this study it can be seen that the use of the Quizizz application can improve student learning outcomes in procedural text material.

**Key word:** Study Results, Quizizz Application, Independent Learning

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks prosedur di kelas 4 dalam Merdeka Belajar. Siswa mengalami kesulitan dalam memperoleh hasil belajar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dikembangkan oleh Suharsini Arikunto dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PjBL) melalui evaluasi aplikasi *Quizizz* fitur *Quiz Papper Mode*. Banyaknya jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 28 subyek yang ada di kelas 4 SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar 2022/2023. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yakni siklus 1 dan siklus 2. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Pada siklus 1 hasil belajar siswa pada materi teks prosedur rata-rata nilai mencapai 79, pada siklus 2 rata-rata nilai hasil belajar meningkat mencapai 86,43. Kemudian siklus 1 presentase ketuntasan belajar siswa pada materi teks prosedur mencapai 61%, pada siklus 2 presentase ketuntasan belajar siswa meningkat hingga 89%. Dengan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks prosedur.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Aplikasi *Quizizz*, Merdeka Belajar

Pengembangan pembelajaran pada abad 21 telah berkembang diikuti dengan perkembangan pengetahuan, informasi, teknologi dan kebutuhan zaman. Dalam hal ini merdeka belajar telah diusung sebagai kebijakan yang dirancang pemerintah untuk membuat lompatan besar pada aspek kualitas pendidikan yang bertujuan untuk menghadapi masa depan yang kompleks dalam menghasilkan siswa dan lulusan yang unggul.(Daga, 2021) Merdeka belajar merupakan istilah yang memiliki makna membentuk kesatuan menjadi kata mejemuk, dapat diartikan memiliki kebebasan dari segala bentuk dan kebebasan untuk berdiri sendiri dari penindasan serta eksploitasi.(Pangestu & Rochmat, 2021) Kebebasan penindasan dan eksploitasi ini dalam konteks memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman belajar yang berdampak kepada perubahan tingkah laku suatu individu dalam tujuan membentuk kepribadian seutuhnya. Konsep dari merdeka belajar terinspirasi oleh pemikiran Ki Hajar Dewantoro yakni dengan belajar secara merdeka dan mandiri. Dalam merdeka belajar terimplementasi dengan sistem pendidikan melalui metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Pada praktik pembelajaran merdeka tentu ada banyak hal baru yang perlu disiapkan karena telah melalui perubahan. Baik secara kebutuhan pembelajaran maupun metode penilaian yang akan digunakan. Salah satu kegiatan terpenting dalam keseluruhan pendidikan merupakan bagian dari proses belajar mengajar.(Agus Wibowo, 2020) Sedangkan keberhasilan dalam sebuah pembelajaran sepatutnya dapat diketahui dengan melalui evaluasi diakhir pembelajaran. Sebab dilakukannya evaluasi dapat memberikan informasi mengenai kualitas dan hasil dari sebuah pembelajaran yang dicapai oleh siswa.

Perkembangan teknologi pada abad 21 juga mempengaruhi adanya alat evaluasi pembelajaran yang lebih menarik sehingga membuat praktek pembelajaran menjadi lebih inovatif, efektif, dan efisien. Hal ini sekaligus memanfaatkan perkembangan Teknologi dan Informasi yang dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.(Salsabila et al., 2020). Media berbasis digital tersebut juga dapat menjadi alat bantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Sehingga dalam hal ini guru memiliki upaya untuk meningkatkan hasil

belajar dari siswa disetiap pembelajaran yang dilakukan.

Adanya media pembelajaran berbasis digital yang telah banyak ditemui di era teknologi 5.0 ini. Tentunya sangat membantu dalam memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan untuk pembelajaran utamanya dalam hal peningkatan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media interaktif berbasis digital ini salah satunya yakni penggunaan *Quizizz* dengan fitur *Quiz Papper Mode*. *Quizizz* ini merupakan webtool berbasis pendidikan yang dapat membuat siswa di dalam kelas dapat ikut serta bermain bersama dalam kegiatan pembelajaran. (Azzahra & Pramudiani, 2022) Penggunaan fitur *Quiz Papper Mode* memberikan pengaruh terhadap proses evaluasi belajar sehingga juga dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa. Siswa tidak membutuhkan alat menulis dan tidak perlu untuk mengutarakan apa jawaban yang menurutnya benar. Melalui fitur *Quiz Papper Mode* hanya memerlukan *barcode* yang disediakan dalam fitur kemudian telah diprint dan dibagikan kepada siswa. Sehingga dalam proses permainan hanya diperlukan aplikasi scan pada guru untuk mendeteksi *barcode*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Azzahra &

Pramudiani, 2022) dalam penerapan *Quizizz* sebagai media interaktif lebih baik dari pada kelas *control* yang tidak diperlukan dengan penerapan *Quizizz* sebagai media interaktif dalam pembelajaran matematika dalam kelas. Minat belajar siswa pada pelajaran matematika meningkat, siswa terlihat aktif, dan fokus perhatian siswa lebih lama dalam pembelajaran. Kemudian pada temuan sebelumnya yang dilakukan oleh (Gustanu et al., 2020) dalam pemanfaatan *Quizizz* pada kegiatan evaluasi memiliki keunggulan pada fitur *Quiz* dapat diisi *game*, *picture*, *music*, dan berbasis TPACK sesuai Keputusan Kepala BSKAP No.33/H/KR/2022 Tahun 2022. Serta hal tersebut mendukung implementasi kurikulum merdeka, meningkatkan hasil belajar siswa, dan juga sangat membantu peningkatan antusia dan ketertarikan pembelajaran secara *online*.

Melihat pada hasil temuan peneliti sebelumnya, terdapat pengaruh yang positif dengan adanya penerapan media pembelajaran *Quizizz*, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian serupa. Namun memiliki perbedaan pada peniliti sebelumnya. Pada peneliti sebelumnya menggunakan fitur *Lesson* di aplikasi *Quizizz*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan fitur *Quiz*. Pada penelitian

sebelumnya juga terdapat menggunakan fitur *Quiz* untuk evaluasi pembelajaran jarak jauh secara *online*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan fitur *Quiz Papper Mode* yang hanya dapat dilakukan pembelajaran secara *luring* di dalam kelas. Dengan lanjutan peneliti menerapkan materi teks prosedur di kelas 4 sebagai materi pembelajaran.

Berdasarkan dari pembahasan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar materi teks prosedur melalui aplikasi *Quizizz* di kelas 4 dalam merdeka belajar.

## **METODE**

Peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan berupaya menerapkan berbagai teknik atau strategi secara efektif dan efisien dalam suatu kegiatan belajar mengajar yang dapat dilihat dari dari aspek interaksinya dalam proses pembelajaran.(Ali et al., 2023). PTK dalam penelitian ini menggunakan penelitian yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto yang secara garis besar penelitian tindakan kelas dilaksanakan menggunakan 4 langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perlakuan berupa model *Project Based Learning* (PjBL) pembelajaran yang berbasis proyek serta menghasilkan produk dengan kerjasama kelompok dan model *Problem Based Learning* (PBL) pembelajaran bersifat *student-centered* dengan diskusi kelompok kecil yang dipicu oleh masalah yang diangkat dalam pembelajaran. Dua model tersebut dipilih peneliti sebagai tindakan pada PTK ini. Pada dua model pembelajaran tersebut di atas memuat beberapa langkah-langkah atau disebut juga dengan sintaks, yang keduanya memiliki perbedaan cukup signifikan. Dalam model PjBL terdapat 6 sintaks, yaitu 1) menentukan pertanyaan atau masalah, 2) merencanakan proyek, 3) membuat jadwal penyelesaian proyek, 4) memonitor kemajuan penyelesaian proyek, 5) mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian proyek, 6) mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek.(Purnomo & Ilyas, 2019). Kemudian untuk sintaks model PBL terdapat 5 langkah, yaitu 1) mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan

masalah.( Sofyan dkk, 2017). Melalui dua metode ini peneliti dapat menelaah secara terperinci mengenai presentase peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks prosedur di kelas 4. Tentunya sintaks yang dilakukan di dalam kelas juga bagian dari PTK yang menerapkan beberapa teknik secara efektif dan efisien dengan interaksi selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar pada bulan Maret 2023 sampai dengan April 2023 semester 2. Subyek penelitian ini merupakan anggota siswa kelas 4 SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian karena merupakan tempat tempat PPL 2 peneliti selama menjadi mahasiswa PPG Prajabatan gelombang 1. Peneliti juga membangun relasi yang baik dengan pihak sekolah, sehingga memudahkan dalam mencari data saat observasi maupun selama proses penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) Observasi melalui pengamatan untuk mengetahui kegiatan pada saat pembelajaran, 2) Pemberian tes dan post tes sesuai dengan rubric yang dipilih, 3) Dokumentasi dilaksanakan untuk kegiatan yang dilakukan selama penelitian. Kemudian teknik

analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Deskriptif kuantitatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah presentase peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus yang diselesaikan. Sedangkan deskriptif kualitatif dalam penelitian ini adalah penjelasan dari hasil peningkatan hasil belajar siswa.

## **HASIL**

Hasil analisis yang dilakukan pada SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar di kelas 4 dengan jumlah siswa 28 tanpa ada siswa berkebutuhan khusus dan tanpa kesulitan belajar. Adapun proses pembelajaran siklus 1 dilakukan pada Senin tanggal 20 Maret 2023 diadakan tes hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan model pembelajaran yang ada pada Merdeka Belajar yakni model pembelajaran PBL. Pada praktik pembelajaran peneliti mengacu pada modul ajar materi teks prosedur yang telah dibuat sebelumnya dengan melakukan sintaks PBL yang runtut. Serta dengan memberikan soal-soal secara manual melalui soal evaluasi. Pada siklus 1 ini peneliti melakukan evaluasi pembelajaran tanpa menggunakan alat bantu aplikasi *Quizizz* fitur *Quiz Papper Mode*. Hasil belajar siswa dari pelaksanaan

pembelajaran siklus 1 dapat diketahui sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil belajar siswa siklus 1

<b>Siklus 1</b>	
Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa	79
Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	17 Orang
Presentase Ketuntasan Belajar	61%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa pada materi teks prosedur rata-rata nilai hasil belajar siswa yakni 79 dengan presentase ketuntasan belajar siswa mencapai 61%. Dari 28 siswa di kelas 4 sebanyak 17 orang siswa tuntas. Hal ini menunjukkan pada siklus 1 hasil pembelajaran belum memenuhi target yang ditentukan. Adapun target pada materi teks prosedur ini adalah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni dengan nilai hasil belajar 80. Kemudian presentase ketuntasan klasikal yang ditetapkan adalah 80%. Sedangkan pada tabel 1 menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar siswa masih mencapai 79 dan presentase ketentuan klasikal masih di angka 61%, maka tentu hal tersebut belum memenuhi KKTP serta presentase klasikal yang telah ditentukan.

Untuk itu peneliti melanjutkan penelitian PTK pada siklus II. Kegiatan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada Senin tanggal 17 April 2023. Adapun

model pembelajaran dalam Merdeka Belajar yang diambil peneliti adalah model pembelajaran PjBL Praktik pembelajaran mengacu pada modul ajar teks prosedur yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Dengan melakukan sintaks PjBL secara runtut peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz* diakhir pembelajaran. Pada siklus II ini siswa mendapatkan *barcode* sebagai alat evaluasi melalau *Quizizz* pada fitur *Quiz Papper Mode*. Hasil pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

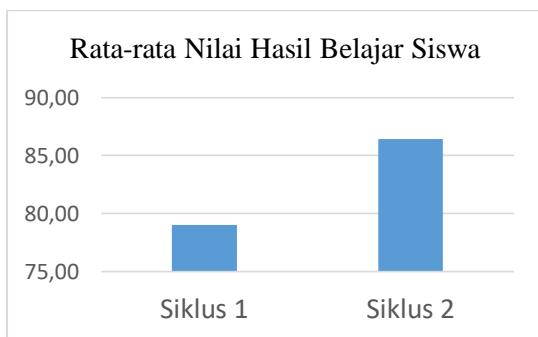
**Tabel 2.** Hasil belajar siswa siklus II

<b>Siklus II</b>	
Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa	86,43
Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	25 Orang
Presentase Ketuntasan Belajar	89%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa pada materi teks prosedur rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus 2 dicapai 86,43. Dari 28 orang siswa terdapat 25 orang siswa yang tuntas. Kemudian dari tabel tersebut juga diketahui bahwa presentase ketuntasan belajar mencapai 89%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa yang memenuhi KKTP dengan 25 siswa dari 28 siswa. Serta presentase klasikal mencapai 89%

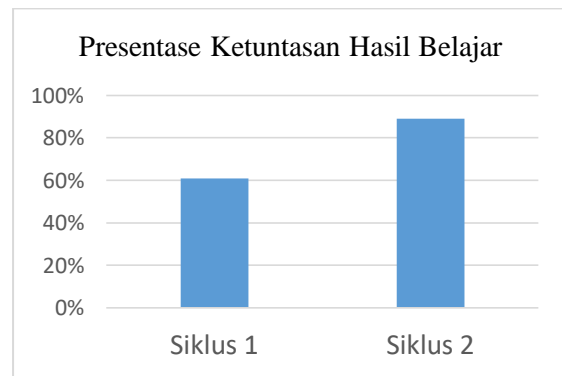
dari ketentuan yang ditetapkan yakni 80%. Sehingga pada siklus II ini telah berhasil mencapai hasil yang diharapkan dengan ketentuan yang telah ditentukan.

Dari hasil perolehan data yang dimiliki peneliti. Berupa nilai dari siklus 1 dan siklus 2, telah mengalami peningkatan sebagai mana dapat dilihat dalam gambar diagram batang berikut :



**Gambar 1.** Perolehan nilai hasil belajar siswa

Dari gambar diatas diperoleh data bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa materi teks prosedur. Pada siklus 1 tanpa menggunakan aplikasi *Quizizz* siswa memiliki nilai rata-rata rendah. Kemudian terjadinya peningkatan secara drastis pada siklus 2 yang menggunakan alat evaluasi aplikasi *Quizizz*. Kemudian hal serupa juga terjadi pada presentase ketuntasan belajar siswa pada materi teks prosedur. Sebagaimana dapat dilihat perbedaanya dalam gambar diagram berikut:



**Gambar 1.** Presentase ketuntasan hasil belajar

Dari gambar diatas dapat diperoleh data bahwa pada siklus 1 tanpa memanfaatkan aplikasi *Quizizz* presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada materi teks prosedur berada di presentase rendah, yakni 61% dari target yang ditentukan 80%. Kemudian siklus 2 yang ditunjukkan pada gambar memperoleh hasil presentase ketuntasan hasil belajar yang sangat tinggi, yakni mencapai 89%. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa lebih tinggi menggunakan aplikasi *Quizizz* dari pada tanpa menggunakannya.

Pada akhirnya berdasarkan perolehan data tersebut diperoleh hasil bahwa pada materi teks prosedur siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan. Peningkatan hasil belajar pada materi teks prosedur tersebut diperoleh melalui perbedaan pemberian evaluasi kepada siswa, yakni berupa pemanfaatan teknologi

di era 5.0 dengan aplikasi *Quizizz* yang digunakan pada pembelajaran siklus II.

## PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi teks prosedur sebagai indikator ketercapaian yang harus dicapai oleh siswa. Selama penelitian yang terjadi pada siklus 1 dan siklus 2 di kelas 4 SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar, memperoleh hasil data dengan perbedaan yang signifikan. Nilai siklus 1 diperoleh menggunakan soal evaluasi manual, sedangkan nilai siklus 2 diperoleh menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pada materi teks prosedur pada siklus 1 nilai rata-rata yang dimiliki siswa kelas 4 mencapai 79, sedangkan pada siklus 2 meningkat mencapai 86,43. Kemudian pada presentase ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 mencapai 61%, sedangkan pada siklus 2 mampu meningkat hingga mencapai 89%. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi teks prosedur mampu meningkat dengan signifikan melalui aplikasi *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* ialah media belajar digital yang *booming* pada pembelajaran pasca pandemi *Covid-19*. *Quizizz* juga sebagai platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang

dikembangkan pada multimedia interaktif sehingga menimbulkan rasa senang terhadap siswa saat sedang berpartisipasi dalam pembelajaran (Basra, 2023). Dengan memiliki berbagai macam kelebihan yang dapat dioptimalkan penggunaannya sebagai pembelajaran. Diantaranya memiliki fitur *Quiz Papper Mode* yang dipilih peneliti untuk digunakan dalam PTK ini.

Dalam rangka mengoptimalkan penggunaan fitur *Quiz Papper Mode* yang ada pada aplikasi *Quizizz*, guru harus memilih soal evaluasi yang hanya berupa pilihan ganda. Karena pada dasarnya *barcode* yang diberikan kepada siswa hanya dapat berfungsi untuk soal pilihan ganda dan bukan *essay*. Guru juga perlu memastikan adanya jaringan internet yang kuat dalam kelas. Apabila di dalam kelas tersebut jaringan internet tidak bagus atau kuat, maka yang terjadi adalah mengulang soal dari awal dan mendeteksi *barcode* siswa. Selain itu guru juga harus memastikan *barcode* tegak agar dapat discan sehingga terdeteksi oleh aplikasi. Apabila tidak, maka tidak akan terdeteksi seperti pada gambar di bawah ini:





**Gambar 3.** *Barcode* tidak terdeteksi secara maksimal

Dari gambar tersebut dapat dipahami bahwa, apabila *barcode* tidak berjajar tegak yang terjadi adalah banyak kode yang tidak terdeteksi. Hal ini akan menghambat proses penilaian evaluasi melalui fitur *Quiz papper Mode*. Selain itu pada gambar juga dapat dipahami bahwa *code* yang terdeteksi warna merah menunjukkan jawaban siswa salah, dan apabila warna hijau maka jawaban dari siswa benar.

*Quizizz* dapat diakses pengguna secara gratis menggunakan akun belajar.id yang diperoleh melalui Pendidikan Profesi Guru. Sehingga hal ini juga mempermudah pengguna untuk memakai berbagai fitur tanpa harus berlangganan terlebih dahulu. Siswa juga lebih tertarik akan suguhan soal yang dapat dilihat pada *LCD* kelas. Suguhan soal dapat dimasukkan gambar dan beberapa warna yang dapat diubah, sehingga membuat proses evaluasi lebih interaktif dan menarik minat siswa. Kemudian yang terjadi adalah hasil belajar

siswa pada materi teks prosedur dapat meningkat.

Berdasarkan penjelasan tersebut penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan evaluasi belajar telah relevan dengan implementasi pembelajaran Merdeka Belajar. Dimana pembelajaran berjalan berdiferensiasi dengan menggunakan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* dan *Communication, Collaboration, Critical thinking and problem solving*, dan *Creativity and innovation (4C)*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Gustanu et al., 2020).

Dengan adanya pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pada siklus 2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks prosedur. Berdasarkan uraian yang telah disajikan, maka penggunaan aplikasi *Quizizz* saat evaluasi pada materi teks prosedur di kelas 4 SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat meningkat.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh peneliti, kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks prosedur di kelas 4

SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar. Hasil belajar dalam materi teks prosedur mengalami peningkatan sangat tinggi, karena menggunakan aplikasi *Quizizz* fitur *Quiz Papper Mode*. Hal ini dapat diketahui dari perbandingan rata-rata nilai hasil belajar siswa dan perbandingan hasil presentase ketuntasan belajar siswa pada materi teks prosedur yang dimulai pada siklus 1 rata-rata nilai hasil belajarnya mencapai 79, pada siklus 2 terjadi rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat tinggi mencapai 86,43. Kemudian pada presentase ketuntasan belajar siswa pada materi teks prosedur di siklus 1 presentase mencapai 61%, pada siklus 2 mampu meningkat sebesar 89%.

Melihat dari analisis data hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* fitur *Quiz Papper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks prosedur di kelas 4 SDN Tanjungsari dalam merdeka belajar. Hal ini membuktikan siswa dalam konteks merdeka belajar mampu melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis TPACK.

#### DAFTAR RUJUKAN

Purnomo, H., & Ilyas, Y. (2019). *Tutorial Pembelajaran*. Yogyakarta : K-Media

Sofyan, H., dkk. (2017). *Problem Based Learning dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : UNY Press

Agus Wibowo, P. (2020). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita Novel Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2), 179–186. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30194>

Ali, A. M., Satriawati, & Nur, R. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Metode Eksperimen Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 114–121.

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh *Quizizz* sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>

Basra, H. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dengan *Quizizz*. *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulse*, 3(4), 193–208. <https://doi.org/10.58643/sipatokkong.v3i4.177>

Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>

Gustanu, P., Surachmi W, S., & Setiadi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quiz-Quizizz* sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri. *Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN*

- Wonorejo 1 Kabupaten Kediri, 4.
- Pangestu, D. A., & Rochmat, S. (2021).  
Filosofi Merdeka Belajar Berdasarkan  
Perspektif Pendiri Bangsa. *Jurnal  
Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1),  
78–92.  
[https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.18  
23](https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1823)
- 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.  
[https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11  
605](https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605)