

Pengaruh Aplikasi Quizizz (*Paper Mode*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 Di SD Negeri Kebon Baru 4

Binar Agni Jembarwati¹, Susilawati², Dewi Yulianawati³
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon
email: binaragnijembarwati@gmail.com, susilawati@umc.ac.id, dewi.yulianawati@umc.ac.id

Abstract

Learning outcomes in science and social studies (IPAS) at Kebon Baru 4 Public Elementary School were found to be below the minimum mastery criteria (KKM = 75), largely due to conventional teaching methods that limited student engagement and comprehension. This study aimed to investigate the effect of the Quizizz application in Paper Mode on the learning outcomes of fifth-grade students, as well as to explore its implementation and students' responses during the learning process. The research employed a quasi-experimental design with a non-equivalent control group, involving 57 students divided into an experimental group (n=29) and a control group (n=28). Data were collected using pretests and posttests to measure cognitive outcomes, observation sheets to evaluate teacher and student activities, and questionnaires to capture student perceptions. The results showed that the average pretest score of the experimental group was 56.90, which increased to 76.55 after the intervention, while the control group achieved lower improvement. The N-Gain score for the experimental group was 0.4577 (medium category), compared to 0.1902 (low category) for the control group, indicating a significant positive impact of the Quizizz Paper Mode on learning outcomes. Student responses were overwhelmingly positive, with 95% agreeing that the method was enjoyable, motivating, and helpful in understanding the material. In conclusion, the use of Quizizz Paper Mode effectively enhanced both learning achievement and student motivation, highlighting its potential as an innovative assessment tool in elementary school classrooms.

Keywords: Learning Outcomes, Natural and Social Sciences (IPAS), Quizizz Paper Mode, Student Responses.

Abstrak

Hasil belajar dalam mata pelajaran sains dan studi sosial (IPAS) di SDN Kebon Baru 4 ditemukan di bawah kriteria penguasaan minimum (KKM = 75), sebagian besar disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang membatasi keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak aplikasi Quizizz dalam Mode Kertas terhadap hasil belajar siswa kelas lima, serta mengeksplorasi implementasinya dan respons siswa selama proses belajar. Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimental dengan kelompok kontrol non-ekuivalen, melibatkan 57 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (n=29) dan kelompok kontrol (n=28). Data dikumpulkan menggunakan pretest dan posttest untuk mengukur hasil kognitif, lembar observasi untuk mengevaluasi aktivitas guru dan siswa, serta kuesioner untuk menangkap persepsi siswa. Hasil menunjukkan bahwa skor pra-tes rata-rata kelompok eksperimen adalah 56,90, yang meningkat menjadi 76,55 setelah intervensi, sementara kelompok kontrol menunjukkan peningkatan yang lebih rendah. Skor N-Gain kelompok eksperimen adalah 0,4577 (kategori sedang), dibandingkan dengan 0,1902 (kategori rendah) untuk kelompok kontrol, menunjukkan dampak positif yang signifikan dari Quizizz terhadap hasil belajar. Tanggapan siswa secara umum positif, dengan 95% setuju bahwa metode ini menyenangkan, memotivasi, dan membantu dalam memahami materi. Kesimpulannya, penggunaan Quizizz *Paper Mode* secara efektif meningkatkan baik prestasi belajar maupun motivasi siswa, menyoroti potensinya sebagai alat penilaian inovatif di kelas sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Pembelajaran, IPAS, QUIZZIZ (*Paper Mode*), Tanggapan Siswa

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa. Hal ini ditegaskan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar

Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan bahwa tujuan negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 pun menegaskan bahwa

setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga berkarakter dan mampu menghadapi tantangan zaman. Dalam konteks pendidikan dasar, keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana guru mengelola kelas dan memilih strategi, metode, serta media pembelajaran yang tepat.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan salah satu bidang yang berperan penting dalam membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta sikap ilmiah yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di berbagai sekolah dasar, termasuk di SD Negeri Kebon Baru 4, masih cenderung rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang konvensional, monoton, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak variatif dan minim pemanfaatan media pembelajaran berdampak pada kurangnya motivasi belajar siswa (Khairunnida, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi pembelajaran berbasis digital mulai digunakan untuk meningkatkan

keterlibatan siswa. Salah satunya adalah aplikasi Quizizz, yang mampu menghadirkan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Fazriyah dkk. (2020), penggunaan Quizizz dapat membantu guru membuat kuis yang menarik dengan tambahan gambar atau stimulus visual sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Bahkan, mode baru dalam Quizizz, yakni *Paper Mode*, menawarkan alternatif pembelajaran inovatif yang tidak mengharuskan siswa menggunakan perangkat pintar, melainkan memanfaatkan kartu QR yang dapat dipindai oleh guru. Hal ini sangat relevan untuk mengatasi keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah dasar.

Penggunaan media interaktif seperti Quizizz terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Susilawati dkk. (2018) yang menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh pemilihan model dan media yang tepat, karena media yang inovatif mampu mendorong keaktifan serta memfasilitasi keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Dengan demikian, penerapan Quizizz (*Paper Mode*) dalam pembelajaran IPAS berpotensi menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar.

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan kognitif siswa juga penting untuk diperhatikan. Yulianawati dkk. (2016) menegaskan

bahwa penggunaan strategi metakognitif dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami proses berpikir mereka sendiri sehingga lebih terarah dalam menyelesaikan masalah. Pandangan ini diperkuat oleh penelitian Rizqi, Yulianawati, & Nurjali (2020) yang menunjukkan bahwa model Problem Based Learning efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran sains. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran inovatif seperti Quizizz dengan pendekatan yang melibatkan keaktifan kognitif siswa sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa penggunaan Quizizz (*Paper Mode*) dalam pembelajaran IPAS tidak hanya memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz (*Paper Mode*) terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kebon Baru 4, serta mengidentifikasi bagaimana penerapan dan respons siswa terhadap penggunaan media ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, sekaligus efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan

desain non-equivalent control group design untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz (*Paper Mode*) terhadap hasil belajar siswa. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz (*Paper Mode*) dengan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional (Sugiyono, 2019). Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Kebon Baru 4 tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 57 siswa, terdiri dari 29 siswa pada kelas eksperimen dan 28 siswa pada kelas kontrol.

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data primer berupa hasil tes belajar, angket respon siswa, serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, dan data sekunder berupa dokumen hasil belajar sebelumnya serta informasi pendukung dari pihak sekolah. Variabel bebas penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz (*Paper Mode*), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara. Pertama, tes tertulis berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal diberikan sebagai pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Kedua, observasi dilakukan melalui lembar observasi guru dan siswa untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dan keaktifan siswa dalam mengikuti. Ketiga, angket diberikan untuk

mengetahui respon siswa terhadap penggunaan Quizizz (*Paper Mode*), menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban setuju atau tidak setuju (Arikunto, 2013).

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, persentase, serta distribusi data hasil belajar dan respon siswa. Selanjutnya, analisis inferensial menggunakan uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar serta uji Wilcoxon untuk menguji signifikansi perbedaan hasil pretest dan posttest antar kelompok (Hake, 1999)

Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan Quizizz (*Paper Mode*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata skor kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Di kelas eksperimen, skor rata-rata pra-tes sebesar 56,90 meningkat menjadi 76,55 pada pasca-tes, sementara kelas kontrol hanya meningkat dari 65,71 menjadi 75,00. Dengan demikian, peningkatan skor rata-rata di kelas eksperimen lebih besar (19,65 poin) dibandingkan dengan kelas kontrol (9,29 poin).

Uji statistik menggunakan Uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan peningkatan yang signifikan baik pada

kelas eksperimen ($Z = -4,603$; $p = 0,000$) maupun kelas kontrol ($Z = -2,633$; $p = 0,008$). Namun, analisis N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen berada dalam kategori sedang (0,4577), sementara kelas kontrol hanya dalam kategori rendah (0,1902).

Hal ini menegaskan bahwa penggunaan Quizizz (*Paper Mode*) berkontribusi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Ciri-ciri Peserta

Penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa kelas lima di Sekolah Dasar Negeri Kebon Baru 4, Cirebon, dengan total 57 peserta. Kelompok eksperimen (kelas 5B) terdiri dari 29 siswa, sedangkan kelompok kontrol (kelas 5A) terdiri dari 28 siswa. Kedua kelompok diberikan tes awal sebelum intervensi dan tes akhir setelahnya untuk mengukur hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan topik lokasi geografis dan kondisi Indonesia.

Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Kelompok Eksperimen

Skor pra-tes di kelompok eksperimen berkisar antara 30 hingga 80, dengan rata-rata 56,90 ($SD = 13,523$). Setelah menerapkan intervensi Quizizz *Paper Mode*, skor pasca-tes meningkat menjadi berkisar antara 45 hingga 100, dengan rata-rata 76,55 ($SD = 13,100$).

Kelompok Kontrol

Pada kelompok kontrol, skor pra-tes berkisar antara 35 hingga 90, dengan rata-rata 65,71 (SD = 13,657). Skor posttest meningkat sedikit menjadi rentang 40–95, dengan rata-rata 75,00 (SD = 13,811). Meskipun kedua kelompok menunjukkan peningkatan, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata yang lebih tinggi sebesar 19,65 poin dibandingkan dengan 9,29 poin pada kelompok kontrol. Untuk rincian lebih lanjut, statistik deskriptif dari kedua kelompok disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

Kelompok	N	Min	Max	Mean	SD
Pretest					
Experi	29	30	80	56.90	13.523
mental					
Posttest					
Experi	29	45	100	76.55	13.100
mental					
Pretest	28	35	90	65.71	13.657
Control					
Posttest	28	40	95	75.00	13.811
Control					

(Sumber: Data yang diolah, SPSS 23)

Uji Asumsi

Uji Normalitas

Uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa tidak semua variabel terdistribusi secara normal. Secara spesifik, skor posttest kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05 (lihat Tabel 2). Oleh karena itu, uji non-parametrik diterapkan dalam analisis selanjutnya.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variable	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov (Sig.)	Shapiro-Wilk (Sig.)
Pretest			
Experi	0.128	0.229	
mental			
Posttest			
Experi	0.071	0.348	
mental			

ntal		
Pretest	0.068	0.450
Control		
Posttest	0.025	0.012
Control		

(Sumber: Data yang diolah, SPSS 23)

Uji Homogenitas

Uji Levene menunjukkan bahwa varians pasca-tes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen (Sig. = 1.000 > 0.05).

Statistik Inferensial

Uji Mann Whitney

Berdasarkan analisis statistik nonparametrik menggunakan Uji Mann-Whitney U untuk membandingkan skor pasca-tes kedua kelompok, diperoleh nilai U sebesar 387.500 dengan nilai signifikansi $p > 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil lengkap uji ini disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Mann Whitney

Test	Value	Sig. (2-tailed)
Mann Whitney U	387.500	0.765

(Sumber: Data yang diolah, SPSS 23)

Wilcoxon Signed-Rank Test

Hasil statistik uji Wilcoxon, seperti yang tercantum dalam Tabel 4, menunjukkan perbaikan yang signifikan dari pra-tes ke pasca-tes pada kedua kelompok. Untuk kelompok eksperimen, $Z = -4.603$ dengan $p = 0.000 (<0.05)$. Sementara itu, untuk kelompok kontrol, $Z = -2.633$ dengan $p = 0.008 (<0.05)$.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Group	Z	Sig. (2-tailed)	Result
Experimental	-4.603	0.000	Significant
Control	-2.633	0.008	Significant

(Sumber: Data yang diolah, SPSS 23)

Analisis Skor N-Gain

N-Gain (Normalized Gain) dihitung untuk mengevaluasi efektivitas intervensi. Kelompok eksperimen menunjukkan N-Gain yang lebih tinggi, diklasifikasikan ke dalam kategori “sedang hingga tinggi”, sementara peningkatan kelompok control diklasifikasikan sebagai “rendah hingga sedang”. Hal ini mengonfirmasi bahwa penggunaan Quizizz *Paper Mode* berkontribusi lebih efektif terhadap hasil belajar siswa.

DISKUSI

1. Pengaruh Aplikasi Quizizz (*Paper Mode*) terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Quizizz (*Paper Mode*) dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan melalui uji Mann Whitney dan uji Wilcoxon yang menghasilkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Peningkatan ini juga diperkuat dengan nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang hingga tinggi, menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konsep.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Maharani & Alpusari (2023) yang menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa SD dengan rata-rata peningkatan signifikan pada nilai posttest. Sejalan pula dengan penelitian Rini & Zuhdi (2023) yang menemukan adanya pengaruh positif Quizizz (*Paper Mode*) terhadap hasil belajar siswa dengan kategori peningkatan tinggi.

Susilawati dkk. (2024) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan edukatif seperti Quizizz mampu menjawab kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada metode belajar yang variatif dan tidak monoton.

2. Penerapan Aplikasi Quizizz (*Paper Mode*) pada Mata Pelajaran IPAS

Hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz (*Paper Mode*) membuat guru lebih terarah dalam mengelola kelas. Guru dapat memberikan instruksi dengan jelas, memotivasi siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung melalui hasil kuis. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan aktif dalam menjawab soal-soal yang diberikan.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Winarsih & Nisa (2023) yang menyebutkan bahwa Quizizz (*Paper Mode*) merupakan media penilaian yang praktis sekaligus mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Selain itu, Dewi Yulianawati dkk. (2016) menekankan pentingnya pendekatan metakognitif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dan aplikasi seperti Quizizz dapat menjadi sarana yang memfasilitasi keterlibatan kognitif tersebut.

Dengan demikian, penerapan Quizizz bukan hanya membantu guru dalam evaluasi, tetapi juga mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, dinamis, dan partisipatif.

3. Respons Siswa terhadap Penerapan Aplikasi Quizizz (*Paper Mode*)

Berdasarkan hasil angket, mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan Quizizz (*Paper Mode*). Lebih dari 80% siswa merasa tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran, dengan kategori respon berada pada tingkat “tertarik”. Siswa menyatakan bahwa Quizizz membuat pembelajaran lebih menyenangkan, mudah dipahami, serta mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi.

Respon positif ini sejalan dengan hasil penelitian Yolanda & Meilana (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Selain itu, Susilawati dkk. (2018) juga menegaskan bahwa model pembelajaran inovatif berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar karena sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa respons positif siswa merupakan indikasi bahwa penggunaan Quizizz (*Paper Mode*) tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz (*Paper Mode*) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPAS di SDN Kebon Baru 4. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 56,90

pada pretest menjadi 76,55 pada posttest, yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 65,71 menjadi 75,00. Hasil uji statistik Wilcoxon menegaskan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen, sehingga aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penerapan aplikasi ini berjalan dengan baik karena guru mampu memberikan instruksi yang jelas, mengelola kelas secara efektif, dan memberikan umpan balik langsung yang mendukung pemahaman siswa. Respons siswa juga sangat positif dengan tingkat ketertarikan mencapai rata-rata 95%, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz (*Paper Mode*) tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga memotivasi siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan berkontribusi pada peningkatan keaktifan serta keterlibatan mereka dalam proses belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hastuti, T. P., Fikriyah, & Susilawati. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Unsur Intrinsik Kelas V di SDN 1 Bangodua. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3383–3387.
- Rizqi, M., Yulianawati, D., & Nurjali. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan

- Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 3(2), 43–47. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v3i2.80>
- Setyaningsih, V., Susilawati, & Labudasari, E. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Mnemonic Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 1 Bangodua. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 307–318. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17438>
- Winarsih, dan Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 23, 112–123.
- Yolanda, S., dan Meilana, S. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar IPA siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Yulianawati, D., Novia, H., & Suyana, I. (2016). *Penerapan Pendekatan Metakognitif Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa Sma Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana*. V, SNF2016-EER-21-SNF2016-EER-26. <https://doi.org/10.21009/0305010304>
- Hastuti, T. P., Fikriyah, & Susilawati. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Unsur Intrinsik Kelas V di SDN 1 Bangodua. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3383–3387.
- Rizqi, M., Yulianawati, D., & Nurjali. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 3(2), 43–47. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v3i2.80>
- Setyaningsih, V., Susilawati, & Labudasari, E. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Mnemonic Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 1 Bangodua. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 307–318. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17438>
- Susilawati, Jannah, W. N., dan Dianasari, -. (2018). Efektivitas Project Based Learning terhadap keterampilan menulis bahan ajar IPA calon guru SD. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(1), 38. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i1.8871>