



# Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Quizizz Paper Mode pada Siswa Kelas IV SDN 02 Madiun Lor

Bayu Prasetyo<sup>1</sup>, Sri Lestari<sup>2</sup>, Rita Rahmadhani<sup>3</sup>, Ana Sabariantiningsih<sup>4</sup>, Yuda Sakti Susena<sup>5</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Madiun, <sup>3</sup>SDN 02 Madiun Lor, <sup>4</sup>MIS Al-Ittihad Nganjuk,

<sup>5</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: bayuprasetyo031998@gmail.com, lestarisri@unipma.ac.id, ritarahmadhani@gmail.com, sabariantiningsihana@gmail.com, yudasakti107@gmail.com

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-01	This research was conducted with the aim of improving students' learning outcomes in the Indonesian language subject using Quizizz Paper Mode media in the fourth grade of SDN 02 Madiun Lor. This type of research is classroom action research (CAR). The subjects are 20 fourth-grade students at SDN 02 Madiun Lor. The CAR design using Quizizz Paper Mode media includes planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques include observation, tests, and documentation. The data analysis used is both quantitative and qualitative descriptive statistics. The results of the research show an increase in the percentage of learning outcomes, as seen from the students' mastery of the KKM from the pre-action activities and each cycle, namely 25% in the pre-action, 60% in cycle I, and 85% in cycle II. Thus, it can be concluded that the use of Quizizz Paper Mode media in learning Indonesian can improve students' learning outcomes.
<b>Keywords:</b> <i>Classroom Action Research;</i> <i>Learning Outcomes;</i> <i>Learning Media;</i> <i>Quizizz Paper.</i>	
<b>Artikel Info</b>	<b>Abstrak</b>
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-01	Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media quizzizz paper mode pada kelas IV Sekolah dasar negeri 02 Madiun Lor. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjeknya adalah siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor yang berjumlah 20 siswa. Desain PTK menggunakan Media quizzizz paper mode meliputi perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan KKM siswa dari kegiatan pra tindakan dan setiap siklus, yaitu pada pra tindakan sebesar 25%, pada siklus I sebesar 60%, sedangkan pada siklus II sebesar 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizzizz paper mode dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
<b>Kata kunci:</b> <i>Penelitian Tindakan Kelas;</i> <i>Hasil Belajar;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Quizizz Paper.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan telah memberikan dampak besar pada sektor pendidikan, sehingga memicu kebutuhan untuk menggunakan teknologi dalam meningkatkan proses pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Tondeur et al (dalam Selwyn, 2011), teknologi digital sekarang menjadi alat bantu di lembaga pendidikan, berfungsi baik sebagai sumber informasi maupun sebagai pendukung kegiatan belajar. Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (2012) dalam Susena (2024), media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk media atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran dalam konteks pendidikan. Penggunaan berbagai jenis media, seperti buku, gambar, audio, video, komputer, internet, dan teknologi lainnya, dapat

membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan selama proses pembelajaran.

Dengan evolusi teknologi, media pembelajaran semakin memainkan peran krusial dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan (Kristanto, 2016). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memudahkan pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022, secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap

hasil karya kesastraan Indonesia. Karena itu, standar kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik, karena standar kompetensi merupakan persyaratan tentang kriteria yang dipersyaratkan, ditetapkan dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi peserta didik.

Berdasarkan temuan-temuan kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pemahaman teks cerita, sehingga menyebabkan nilai harian siswa selalu rendah. Hal inilah yang membuat penulis berkeinginan untuk mengangkat masalah ini sebagai laporan dengan tujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan masalah di atas, didapat masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran antara lain hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kurang maksimal, siswa kurang aktif mengerjakan tugas latihan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, metode guru dalam mengajar Bahasa Indonesia kurang bervariasi hanya memberikan materi yang ada di buku paket. Dari semua masalah yang telah teridentifikasi, ternyata dapat diketahui bahwa faktor penyebab kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran karena metode yang diterapkan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terlalu monoton sehingga guru perlu menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Dalam hal ini, saya mencoba menerapkan media quizz paper mode untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran berikutnya. Tujuan dari penelitian pembelajaran ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media quizz paper mode pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 02 Madiun Lor.

## **II. METODE PENELITIAN**

Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme. Metode ini dianggap ilmiah karena memenuhi kriteria ilmiah yang konkret atau empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Tujuan utama dari metode kuantitatif adalah menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya melalui penelitian yang dilakukan pada populasi dan sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah

penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam PTK, peneliti memberikan tindakan kepada subjek penelitian, yaitu siswa kelas IV, sedangkan guru bertindak sebagai pengamat. PTK adalah salah satu cara bagi guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawabnya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui PTK, guru dapat terus meningkatkan kinerjanya melalui refleksi diri dengan menganalisis kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran berdasarkan program yang telah disusun dan melakukan perbaikan.

PTK merupakan kegiatan ilmiah yang melibatkan pemikiran sistematis dan empiris untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru saat mengajar. Menurut Sanjaya (2013), PTK adalah penelitian yang erat kaitannya dengan guru, mengangkat masalah-masalah aktual yang mereka hadapi di lapangan. Salim (2015) menambahkan bahwa PTK menjelaskan sebab-akibat dari perlakuan yang diberikan, memaparkan kejadian selama perlakuan, serta seluruh proses dari awal hingga dampaknya. Dengan demikian, PTK adalah jenis penelitian yang menggambarkan baik proses maupun hasil, di mana guru melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini ditegaskan oleh Arikunto (2017), yang menyatakan bahwa PTK memaparkan keseluruhan proses dan hasil, membantu guru meningkatkan efektivitas pengajaran mereka.

Sampel penelitian terdiri darisiswa kelas IV SDN 2 Madiun Lor pada tahun ajaran yang sama, dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa untuk setiap kelasnya. Instrumn yang digunakan dalam penelitian iniberupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir, yang telah disesuaikan dengan pencapaian indikator pada materi pembelajaran. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pra siklus, siklus I, siklus II. Pada tahap pra-siklus Sebelum dilaksanakan siklus I maka peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra siklus. Pada tahap ini, peneliti yang sekaligus sebagai guru Bahasa Indonesia belum menerapkan Media Quizizz Papper dalam pembelajaran Sehatlah Ragaku kelas IV. Pada siklus I Setiap siklus dilaksanakan dengan urutan kegiatan yang hampir sama, hanya saja siklus berikutnya mempunyai unsur penyempurnaan dari kekurangan pada siklus sebelumnya. Pada siklus II adalah penyempurnaan dari hasil refleksi di siklus I.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Peneliti mulai melaksanakan kegiatan penelitian pada tanggal 5-26 Maret 2024 dengan melaksanakan pembelajaran Sehatlah Ragaku dengan Media Quiziz Papper Mode. Kegiatan pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik dalam konsep Sehatlah Ragaku sebelum diterapkan Media Quiziz Papper Mode.

##### 1. Prosedur Pra-Siklus

###### a) Perancangan

1) Membuat instrument penelitian yang berbentuk test penilaian hasil belajar.

2) Membuat RPP

###### b) Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan

Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada tanggal 5 Maret dengan menggunakan metode yang biasa dilakukan yaitu metode konvensional (ceramah) dalam pembelajaran menyusun Sehatlah ragaku, pra siklus ini dilaksanakan dengan alokasi waktu 2x45 menit (2 JP). Adapun pelaksanaan dari kegiatan pra siklus dimulai dengan kegiatan awal, selanjutnya kegiatan inti dan terakhir kegiatan penutup.

###### 1) Kegiatan Awal

- Guru mengucapkan salam. (displin)
- Guru memimpin doa bersama dengan khussyu. (religious)
- Guru mempresensi kehadiran peserta didik. (displin)
- Guru melakukan kegiatan apersepsi. (disiplin)

###### 2) Kegiatan Inti

- Guru membiasakan menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. (disiplin)
- Guru menyajikan sehatlah ragaku secara kontekstual sehingga peserta didik dapat mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya. (memiliki rasa ingin tahu)
- Guru memberikan Test.

###### 3) Kegiatan Penutup

- Guru memberikan refleksi kepada peserta didik (tanggung jawab) pada saat proses pembelajaran telah usai.

b) Guru menyampaikan tindak lanjut hasil tes bersama peserta didik dan Guru bertanggung jawab membuat kesimpulan akhir. (bekerja sama dan tanggung jawab)

c) Guru membiasakan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. (disiplin)

##### c) Pengamatan Pra-Siklus

Pada kegiatan observasi awal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi dalam kelas dan kemampuan peserta didik dalam Sehatlah Ragaku hasil tindakan pra siklus serta pengamatan langsung dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik dalam pembelajaran masih belum terampil dalam mengisi lembar pengamatan dengan baik. Hal ini didukung dengan perolehan hasil belajar pada pembelajaran Sehatlah Ragaku pada kegiatan pra siklus yang belum mencapai standar KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu nilai 75 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan keterangan diagram dibawah ini.



##### 2. Prosedur Siklus I

Kegiatan penelitian pada siklus I meliputi empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut uraian mengenai keempat tahap tersebut:

###### a) Perancangan

Dalam perencanaan tindakan pertama, peneliti memutuskan untuk menerapkan pengamatan dengan tujuan membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya

pada materi bab "Sehatlah Ragaku". Fokus utama siklus ini adalah untuk membahas isi cerita dan mengidentifikasi masalah yang muncul dalam cerita tersebut. Berikut adalah rincian perencanaan untuk siklus ini:

- 1) Menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
  - 2) Guru memberi penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz Paper
  - 3) Guru menjelaskan kriteria penilaian yang dibuat.
  - 4) Guru membantu menggali kemampuan analisis, pemahaman, dalam materi Sehatlah Ragaku.
  - 5) Guru memberi penguatan terhadap simpulan dan refleksi yang diberikan oleh peserta didik.
- b) Pelaksanaan Tindakan
- 1) Kegiatan Awal
    - a. Guru mengucapkan salam.
    - b. Guru memimpin doa bersama dengan khususy.
    - c. Guru mempresensi kehadiran peserta didik.
    - d. Guru melakukan kegiatan apersepsi.
  - 2) Kegiatan Inti
    - a. Guru membiasakan menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
    - b. Guru menyajikan materi sehatlah ragaku secara kontekstual dan dengan dimplementasikan media Quizizz papper mode sehingga peserta didik dapat mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya.
  - 3) Kegiatan Penutup
    - a) Guru memberikan refleksi kepada peserta didik
    - b) pada saat proses pembelajaran telah usai.
    - c) Guru menyampaikan tindak lanjut hasil tes bersama peserta didik dan Guru bertanggung jawab membuat kesimpulan akhir.
    - d) Guru membiasakan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- c) Pengamatan Tindakan
- Pada tahap pengamatan siklus I, peserta didik diamati dengan cermat terkait dengan tingkat keaktifan dan

kemampuan mereka dalam berkolaborasi. Pengamatan ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami sejauh mana keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta seberapa efektif mereka dalam bekerja sama dengan teman sekelas. Selain itu, pengamatan juga bertujuan untuk mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin muncul selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil pengamatan ini akan menjadi dasar bagi peneliti dalam merancang langkah-langkah yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di siklus selanjutnya.

d) Refleksi



Hasil refleksi pada siklus pertama menunjukkan bahwa meskipun peserta didik masih mengalami beberapa kesulitan dalam pembelajaran, namun penerapan Media Pembelajaran Quizizz pada siklus tersebut berjalan dengan baik. Terlihat dari tingkat antusiasme yang ditunjukkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta kemampuan mereka dalam memahami materi. Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz ini berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut ini adalah data mengenai hasil belajar peserta didik dalam penerapan Media Pembelajaran Quizizz pada siklus pertama.

3. Prosedur Siklus II

Kegiatan penelitian pada siklus II meliputi empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut uraian mengenai keempat tahap tersebut:

a) Perancangan

Dalam perencanaan tindakan pertama, peneliti memutuskan untuk menerap-

kan pengamatan dengan tujuan membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi bab "Sehatlah ". Fokus utama siklus ini adalah untuk membahas isi cerita dan mengidentifikasi masalah yang muncul dalam cerita tersebut. Berikut adalah rincian perencanaan untuk siklus ini:

- 1) Menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
  - 2) Guru memberi penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Quizziz Paper
  - 3) Guru menjelaskan kriteria penilaian yang dibuat.
  - 4) Guru membantu menggali kemampuan analisis, pemahaman, dalam materi Sehatlah Ragaku.
  - 5) Guru memberi penguatan terhadap simpulan dan refleksi yang diberikan oleh peserta didik.
- b) Pelaksanaan Tindakan
- 1) Kegiatan Awal
    - a. Guru mengucapkan salam.
    - b. Guru memimpin doa bersama dengan khususy.
    - c. Guru mempresensi kehadiran peserta didik.
    - d. Guru melakukan kegiatan apersepsi.
  - 2) Kegiatan Inti
    - a. Guru membiasakan menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
    - b. Guru menyajikan materi sehatlah ragaku secara kontekstual dan dengan dimplementasikan media Quizziz papper mode sehingga peserta didik dapat mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya.
  - 3) Kegiatan Penutup
    - a. Guru memberikan refleksi kepada peserta didik
    - b. pada saat proses pembelajaran telah usai.
    - c. Guru menyampaikan tindak lanjut hasil tes bersama peserta didik dan Guru bertanggung jawab membuat kesimpulan akhir.

d. Guru membiasakan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c) Pengamatan Tindakan

Pada tahap pengamatan siklus II, peserta didik diamati dengan cermat terkait dengan tingkat keaktifan dan kemampuan mereka dalam berkolaborasi. Pengamatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi dan menentukan keberhasilan penelitian

d) Refleksi

Hasil refleksi pada siklus pertama menunjukkan bahwa meskipun peserta didik masih mengalami beberapa kesulitan dalam pembelajaran, namun penerapan Media Pembelajaran Quizziz pada siklus tersebut berjalan dengan baik. Terlihat dari tingkat antusiasme yang ditunjukkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta kemampuan mereka dalam memahami materi. Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz ini berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut ini adalah data mengenai hasil belajar peserta didik dalam penerapan Media Pembelajaran Quizziz pada siklus kedua.



## B. Pembahasan

Pada siklus I, terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan studi awal. Pada awalnya, aktivitas dan motivasi peserta didik rendah karena pembelajaran bersifat konvensional, hanya menggunakan metode ceramah. Namun, dengan perubahan model dan metode pembelajaran serta pengelolaan kelas yang lebih baik, pada siklus I, aktivitas dan motivasi peserta didik mulai meningkat. Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz pada siklus I membuat proses pembelajaran menjadi lebih

menarik, mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan berpikir kritis. Hasil belajar peserta didik pada siklus I juga meningkat, dengan lebih banyak peserta didik mencapai ketuntasan belajar, yaitu sebanyak 12 siswa, dengan nilai tertinggi 100 dan rata-rata 77.

Pada siklus II, kegiatan meliputi perencanaan, pengamatan, dan refleksi tindakan, serupa dengan yang dilakukan pada siklus I. Hasil dari metode penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi "Sehatlah Ragaku" dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Pada siklus II, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pra-siklus dan siklus I. Seluruh peserta didik, yang berjumlah 17 orang, berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai tertinggi 100 dan rata-rata 80. Tabel dan grafik perbandingan hasil penelitian dari pra-siklus hingga siklus II dapat ditemukan pada laporan penelitian ini.



#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada BAB sebelumnya, peneliti menyimpulkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 2 Madiun Lor dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Quizizz Paper Mode pada Siswa Kelas IV SDN 02 Madiun Lor." Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan permasalahan yang sangat spesifik, yaitu kurangnya aktivitas, keterampilan, dan prestasi belajar peserta didik, penerapan media pembelajaran Quizizz Paper Mode dalam jangka waktu yang tidak pendek berdampak positif. Peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Terbukti dari peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II.

Pada pra-siklus, di mana pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, hanya

15 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai tertinggi 90 dan rata-rata 67. Pada siklus I, setelah peneliti menerapkan media Quizizz Paper Mode, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 12 siswa, dengan nilai tertinggi 100 dan rata-rata 77. Pada siklus II, dengan terus menerapkan Quizizz Paper Mode, sebanyak 17 siswa mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai tertinggi 100 dan rata-rata 80.

Kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah bahwa penerapan Quizizz Paper Mode berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV dengan cara yang kondusif dan tepat sasaran.

##### B. Saran

Harapan terhadap peneliti berikutnya adalah agar dapat memperluas dan menyempurnakan penelitian ini. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi aspek-aspek yang belum tercakup sepenuhnya dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Paper dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Selain itu, diharapkan peneliti selanjutnya mampu mengidentifikasi dan mengatasi kekurangan yang mungkin ada dalam penelitian ini, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di sekolah

#### DAFTAR RUJUKAN

- Association for Educational Communications and Technology. (2012). The Definition of Educational Technology. AECT.
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Salim, dkk, (2015), Penelitian Tindakan Kelas (teori dan aplikasi bagi mahasiswa, guru mata pelajaran umum dan Pendidikan agama islam di sekolah), Medan: Perdana Publishing, hal. 23.
- Selwyn, N. (2011). Schools and schooling in the digital age: A critical analysis. Routledge.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Suharsimi Arikunto, (2017), Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 1-

- Susena, Y. S., Rusijono, R., & Setyaedhi, H. S. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 343-347. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3431>
- Wina Sanjaya, (2013), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Predana Media Group, hal. 13-14.