Volume 7 Nomor 2 Oktober 2026
JURNAL DUNIA PENDIDIKAN
https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP
E-ISSN: 2746-8674

Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Mujahidin Pontianak

Zahwa Chairunnisa
Universitas Tanjungpura, Kalimantan Barat, Indonesia
Jl.Prof.Dr. Hadari Nawawi, Kota Pontianak, Indonesia
Email: zahwaaachr@gmail.com

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Mujahidin Pontianak. Metode yang digunakan eksperimen dengan bentuk *Quansi Eksperimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group*. Populasi nya adalah seluruh peserta didik kelas IV yang terdiri atas empat kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik pengukuran dengan alat pengumpul data yaitu *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 88,44 dan kelas kontrol sebesar 65,94. Hasil pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan *independent sample test* diperoleh nilai thitung = 4,808 > ttabel = 1670, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini membuktikan terdapat pengaruh media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Mujahidin Pontianak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Mujahidin Pontianak.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Kognitif, *Quizizz*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat di abad 21 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pembelajaran abad 21 tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan-keterampilan penting seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Karakter guru abad 21 sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penguasaan teknologi bukan hanya sebatas pemahaman terhadap alat, tetapi juga kemampuan untuk mengintegrasikannya dengan pembelajaran yang efektif, yang pada akhirnya mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu elemen penting dalam pendidikan di abad 21. Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kondisi peserta didik akan menyebabkan tidak bisa berfungsinya media secara optimal. Media pembelajaran yang berbasis teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik dalom proses belajar. Penggunaan gambar, video, animasi, disertai dengan kuis interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penelitian oleh Khoirina (2022) yang menyatakan manfaat dari media pembelajaran antara lain, pedoman guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas serta meningkatkan minat dan motivasi peserta didik yang berdampak pada hasil belajar. Ini sejalan dengan upaya untuk peningkatan hasil belajar peserta didik, terutama pada ranah kognitif.

Menurut Nurlindayani (2021) Hasil belajar kognitif merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu konsep yang dinyatakan dalam sebuah skor melalui tes. Hasil belajar kognitif diperoleh melalui beberapa mata pelajaran yang ada pada jenjang Pendidikan dasar. Salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik pada jenjang Pendidikan dasar adalah Pendidikan Pancasila. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila ialah pendekatan partisipatif dan aktif yakni peserta didik harus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, kuis, studi kasus, dan kegiatan kelompok. Guru lebih berperan sebagai fasilitator yang mendampingi peserta didik dalam mengeksplorasi nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan yang menarik dan interaktif.

Namun, pada faktanya di sekolah masih banyak guru yang belum dapat merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan informasi yang didapatkan saat wawancara pada tanggal 1 oktober 2024 dengan wali kelas IV di kantor guru SD Mujahidin Pontianak, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menunjukkan dari 32 peserta didik hanya 65% atau 11 peserta didik yang mampu mencapai KKTP. Selain itu ditemukan dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru masih menggunakan media pembelajaran yang cenderung belum berinovatif dan kreatif sehingga membuat peserta didik tidak dapat terlibat secara aktif yang hal ini berdampak pada

rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat melibatkan meningkatkan peserta didik secara aktif sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Salah satu media yang berdampak pada ranah kognitif ialah media pembelajaran *Quizizz*. Menurut Tanjung (2023) Penggunaan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. *Quizizz* memudahkan guru dalam membuat soal dan menilai hasil belajar peserta didik, serta menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik. Secara umum fitur yang ada pada *Quizizz* dapat membantu dan memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam pembelajaran.

Hal ini didukung dari riset yang dilakukan oleh Noor (2020) yang menyatakan persentase hasil belajar peserta didik yang tuntas dengan mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional sebesar 48% dan presentase hasil belajar peserta didik yang menggunakan *Quizizz* sebesar 68%. Pada hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa terdapat peningkatkan sebesar 20% terhadap hasil belajar kognitif peserta didik saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Quizizz*.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian pengaruh media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Mujahidin Pontianak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih dengan mengendalikan pengaruh variabel yang lain (Nawawi, 2019). Berdasarkan metode penelitian yang digunakan, maka bentuk penelitian yang akan digunakan yaitu *Quasi Eksperimental Design* karena dalam penelitian ini tidak mungkin sepenuhnya mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan terdapat variabel-variabel lain dari luar yang mempengaruhi penelitian. Jenis yang digunakan ialah *Nonequivalent Control Grup-Design*.

Alasan digunakannya bentuk penelitian tersebut karena dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Untuk mengantisipasi timbulnya masalah dalam melakukan penelitian di sekolah, maka disusunlah prosedur penelitian yang terdiri dari studi pendahuluan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Mujahidin Pontianak. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 64 siswa dengan rincian 32 siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol. Data yang dikumpulkan adalah hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. *Pre-test* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *post-test* diberikan setelah perlakuan menggunakan media pemebelajaran *Quizizz* untuk kelas eksperimen dan media pemebelajaran konvensional untuk kelas kontrol.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

N	***Pre-test* Eksperimen**	***Post-test* Eksperimen**	***Pre-test* Kontrol**	***Post-test* Kontrol**
Rata-rata (*Mean*)	68,19	88,44	57,34	65,94
Standar Deviasi	14,87	16,03	10,31	13,16

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen 68,19 dan nilai *post-test* kelas eksperimen 88,44 mengalami kenaikan sebesar 20,25. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* 57,34 dan nilai *post-test* kelas kontrol 65,94 mengalami kenaikan sebesar 8,6. Apabila dilihat dari perolehan rata-rata *post-test*, kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik dibanding perolehan nilai rata-rata kelas kontrol.

Perhitungan standar deviasi diperlukan untuk mengetahui penyebaran data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol. Standar deviasi *pre-test* kelas kontrol 10,31 sedangkan standar deviasi *pre-test* kelas eksperimen 14,87. Berikutnya standar deviasi *post-test* kelas kontrol 13,16 sedangkan *post-test* kelas ekperimen 16,03. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen lebih tersebar merata dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Statistic	**df**	**Sig.**
Pre-test Kelas A (Eksperimen)	.947	32	.076
Pre-test Kelas B (Kontrol)	.939	32	.0111

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig untuk hasil *pre-test* eksperimen dan kontrol telah memenuhi kriteria pengujian normalitas. Untuk hasil *pre-test* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi (sig) 0,076 > 0,05 dan hasil *pre-test* kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi (sig) sebesar 0,111 > 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Statistic	**df**	**Sig.**
Post-test Kelas A (Eksperimen)	.968	32	.064
Post-test Kelas B (Kontrol)	.937	32	.436

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig untuk hasil *post-test* eksperimen dan kontrol telah memenuhi kriteria pengujian normalitas. Untuk hasil *post-test* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi (sig) 0,064 > 0,05 dan hasil *post-test* kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi (sig) sebesar 0,436 > 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Levene Statistic	**df1**	**df2**	**Sig.**
Based on Mean	2.073	1	62	.155
Based on Median	2.042	1	62	.158
Based on Median and with adjusted df	2.042	1	61.639	.158
Based on trimmed mean	2.060	1	62	.156

Berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai signifikansi (sig) Based on mean 0,155 > 0,05. Sehingga dapat diketahui bahwa varians data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol telah memenuhi syarat homogenitas.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Levene Statistic		**df1**	**df2**	**Sig.**
Based on Mean	1.524	1	62	.222
Based on Median	1.521	1	62	.222
Based on Median and with adjusted df	1.521	1	61.989	.222
Based on trimmed mean	1.553	1	62	.217

Berdasarkan tabel 5 diperoleh nilai signifikansi (sig) Based on mean 0,222 > 0,05. Sehingga dapat diketahui bahwa varians data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol telah memenuhi syarat homogenitas.

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis data, diketahui bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Sehingga pengujian data kedua kelas dilanjutkan pada analisis data berikutnya, yaitu uji hipotesis menggunakan *Independent*
Sample Test. Analisis dilakukan menggunakan IBM SPSS dengan taraf kesalahan (α) yang digunakan adalah 0,05. Adapun kaidah pengujian hipotesis sebagai berikut:

1) Nilai thitung < ttabel maka hipotesis nol (Ho) diterima sedangkan hipotesis alternatif (Ha) ditolak.
2) Nilai thitung > ttabel maka hipotesis nol (Ho) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (Ha) diterima.

Tabel 6. Independent Sample Test

Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means						
Variances	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1.524	.222	4.808	62	.000	19.531	4.062	27.651	11.41
Equal variances not assumed			4.808	60.846	.000	19.531	4.062	27.64	11.08

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai sig (2 tailed) sebesar 0,00 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan statistik dengan analisa *independent sample test* didapat nilai koefisien thitung = 4,808 Selanjutnya harga thitung dikonsultasikan dengan n= 64 pada taraf kepercayaan 95% atau signifikansi 5% kemudian dengan (df=n-k) sehingga diperoleh df = 62 dan didapat koefisien ttabel = 1.670. Ternyata harga thitung lebih besar dari harga ttabel yang berarti hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Mujahidin Pontianak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data *post-test* peserta didik, diketahui rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 88,44 sedangkan rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 65,94. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi disbanding rata-rata *post-test* kelas kontrol.

Media pembelajaran seperti *Quizizz* merupakan contoh dari media yang dirancang dengan baik dapat mendorong pembelajaran aktif guna membantu peningkatan hasil belajar peserta didik. Penggunaan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. *Quizizz* memudahkan guru dalam membuat soal dan menilai hasil belajar peserta didik, serta menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik" (Tanjung, 2023). Sejalan dengan itu, media *Quizizz* cocok digunakan untuk menjembatani peserta didik dalam peningkatan hasil belajar kognitif. Media ini memungkinkan para peserta didik untuk berpatisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan kompetitif dan menyenangkan (Maharani, 2023). Hal ini didukung dari riset yang menyatakan persentase hasil belajar peserta didik yang tuntas dengan mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional sebesar 48% dan presentase hasil belajar peserta didik yang menggunakan *Quizizz* sebesar 68% (Noor, 2020).

Media pembelajaran bukan hanya media dalam pembelajaran, namun sebuah motivasi belajar bagi peserta didik agar memiliki rasa kaingintahuan yang tinggi terhadap pembelajaran yang akan guru ajarkan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam memberikan pengajaran yang menarik dan tidak

membosankan. Oleh dari itu, sangat dibutuhkan sebuah media di dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memberikan berbagai manfaat yang signifikan dalam proses belajar mengajar seperti mempermudah pemahaman materi, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta peningkatan hasil belajar peserta didik.

Sebelum memulai penelitian, penulis terlebih dahulu memberikan *pre-test* pada kelas kontrol dan eksperimen untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan awal dengan memberikan tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Setelah didapatkan data hasil *pre-test* tersebut, selanjutnya dilakukan analisis nilai rata-rata,

standar deviasi, uji normalitas, dan uji homogenitas. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dapat diketahui bahwa data *pre-test* dari kedua kelas berdistribusi normal dan homogen serta memiliki kemampuan belajar yang relatif sama sehingga penelitian dapat dilanjutkan.

Setelah mengetahui kemampuan awal peserta didik di kedua kelas, maka selanjutnya diberi perlakuan yang berbeda dimasing-masing kelas, perlakuan diberikan di kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebanyak 2 kali. Pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan media konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Quizizz*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat "pengaruh media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Mujahidin Pontianak."

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Mujahidin Pontianak dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Mujahidin Pontianak" dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Mujahidin Pontianak. Hal ini dilihat dari hasil rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 88,44 dan kelas kontrol sebesar 65,94. Selanjutnya, juga dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan *independent sample test* diperoleh nilai thitung = 4,808 > ttabel = 1670, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini membuktikan terdapat pengaruh media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* terhadap

hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Mujahidin Pontianak.

DAFTAR PUSTAKA

Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3109– 3116.

Amaliyah, R., & Lismawati, T. (2019). *Quizizz Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Edukasi.

Ardhy, M. K. A. T., Musbaing, M., & Rahmawati, R. (2024). The effect of Problem Based Learning model based on Quizizz media on ICT learning outcomes of Grade V students. ALENA: Journal of Elementary Education, 3(2), 257–270.

Budiyono, A. (2021). *Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Interaktif*. Surabaya: Media Nusantara.

Khoiri, N., Huda, C., & Wiyanto, W. (2020). Building cognitive and affective learning outcomes on the concept of linear motion through ticker timer experiment using problem based learning. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA, 6(2), 268–282.

Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Kiprah Pendidikan, 2(1), 1–8. https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133

Nawawi, A. (2019). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Noor, M. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Digital*. Surabaya: Graha Ilmu

Nurfadhillah, S., & Kelas 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).

Nurlindayani, E., Setiono, S., & Suhendar, S. (2021). Profil hasil belajar kognitif siswa dengan metode blended learning pada materi sistem pernapasan manusia. BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, 7(2), 55–62. https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.12813

Rahmawati, E., Mushafanah, Q., & Fajriyah, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Materi Interaksi Sosial Kelas IV SD Negeri 5 Meteseh Kecamatan Boja. Indonesian Journal of Elementary School, 4(1), 242–251.

Rini, & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh media Quizizz Paper Mode terhadap hasil belajar materi penerapan sikap Pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(1), 65–74.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tanjung, M. M., Nopitasari, L., Susanti, H., & Walid, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(1), 4368–4371. https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11414

Zuhara, N. R., Imam Supardi, K., & Susilaningsih, E. (2020). The Effect of the Problem Based Learning Model Using Quizizz Evaluation on Student's Cognitive Science Learning Outcomes in Elementary School. Journal of Primary Education, 9(4), 364–376. https://doi.org/10.15294/jpe.v9i4.40752