

**PENGUNAAN MEDIA WEBSITE EDUSOCIETY DALAM MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR SISWA DI MTS AL FALAH NGRAYUN, KABUPATEN
PONOROGO**

**Ahmad Rifai Gozali Anwar¹, Ali Murtadho², Depi Vitasari³, Devina Rahma Sari⁴, Risma Dwi
Arisona⁵**

¹Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

ahmadrifafail1@gmail.com

²Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

mur5adho2722@gmail.com

³Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

devita9619@gmail.com

⁴Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

devinara1906@gmail.com

⁵Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

arisona@iainponorogo.com

ABSTRAK

Game Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mana didalamnya berupa penggabungan antara *game* (permainan) dengan suatu materi tertentu. Media *Website Edusociety* berisi materi power point, youtube, dan video pembelajaran serta game yang menunjang dalam media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *Website Edusociety* dengan model *game* dapat mempengaruhi prestasi belajar di MTs Al Falah Ngrayun, Kabupaten Ponorogo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data, dan refleksi akhir. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII yang berjumlah 14 orang. Tujuan penelitian adalah prestasi belajar sejarah lokal (muatan pelajaran IPS). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Penelitian menunjukkan bahwa model *game based learning* dapat meningkatkan pembelajaran sejarah lokal (muatan pelajaran IPS) pada siswa kelas VII. Hal ini dibuktikan melalui hasil prestasi belajar siswa siklus 1 dengan nilai rata-rata yang tuntas hanya 28,5% sedangkan pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 64,2% tuntas dalam memahami materi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran sejarah lokal (muatan pelajaran IPS) kelas VII di MTs Al-Falah Ngrayun, Kabupaten Ponorogo.

Kata Kunci : Pembelajaran, Media Pembelajaran, *Website Edusociety*

ABSTRACT

Game Based Learning is a learning model which involves combining games with certain material. The Edusociety Media Website contains PowerPoint, YouTube, and learning videos and games that support learning media. The purpose of this research is to determine whether the use of the Edusociety Website media with a game model can influence learning achievement at MTs Al Falah Ngrayun, Ponorogo Regency. This research is classroom action research carried out in two cycles consisting of four stages, namely action planning, action implementation, data collection, and final reflection. The research subjects were 14 class VII students. The research objective is local history learning achievement (social studies lesson content). Data were analyzed using descriptive statistics. Research shows that the game based learning model can improve local history learning (social studies content) in class VII students. This is proven by the results of student learning achievement in cycle 1 with an average score of only 28.5% complete, while in cycle 2 there was an increase to 64.2% completion in understanding the material. Based on the research results, it can be concluded that the game based learning model can improve learning achievement in local history learning (social studies content) class VII at MTs Al-Falah Ngrayun, Ponorogo Regency.

Keywords: *learning, learning media, Website Edusociety*

PENDAHULUAN

Prestasi belajar adalah kemampuan maksimal dan tertinggi pada saat tertentu oleh seorang anak dalam rangka mengadakan hubungan rangsang dan reaksi yang akhirnya terjadi suatu proses perubahan untuk memperoleh kecakapan dan ketrampilan.¹ Dalam pendapat yang lain juga dikatakan bahwa prestasi belajar diartikan sebagai tingkatan keberhasilan belajar. Prestasi ini diperoleh dengan mengevaluasi hasil belajar siswa. Sedangkan proses untuk mengetahui prestasi belajar adalah dengan penguasaan pengetahuan dan ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai test atau angka yang diberikan oleh guru.²

Dalam ranah pendidikan prestasi belajar merupakan hal penting yang dicapai siswa maupun guru. Sebagai seorang siswa prestasi belajar berhubungan dengan tingkat kecakapan mereka dalam menyerap materi yang telah diberikan oleh guru, apabila siswa dapat menangkap dengan baik materi yang diberikan oleh pengajar maka kemungkinan besar siswa akan

¹ Ahmad Syafi'i dkk, "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Memengaruhi", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, 2018, hlm.116

² Ceng Lukmanul Haakim, "Pengaruh Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar di Kabupaten dan Kota Tangerang", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2011, hlm.37-38

memiliki prestasi belajar yang baik. Sehingga sebagai seorang guru tentunya harus memiliki cara yang paling baik dan juga yang paling efektif untuk membantu siswa mencapai prestasi belajar yang seharusnya, dengan hal tersebut maka sudah pasti guru harus memikirkan apa dan bagaimana hal yang harus diterapkan dalam sebuah pembelajaran.

Salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam sebuah pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran, guru dalam melaksanakan pembelajaran harus menggunakan media yang tepat dan dapat berfungsi dengan baik untuk siswanya. Dalam sebuah pembelajaran media pembelajaran berperan sebagai alat yang mempermudah dan juga menjadi alat bantu untuk menyampaikan ilmu dan juga materi.³ Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan adanya sebuah media pembelajaran maka pekerjaan guru dalam mengajar akan semakin mudah karena peran dari media tersebut sebagai alat bantu. Hamalik (1986:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam sebuah proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan juga minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa.⁴

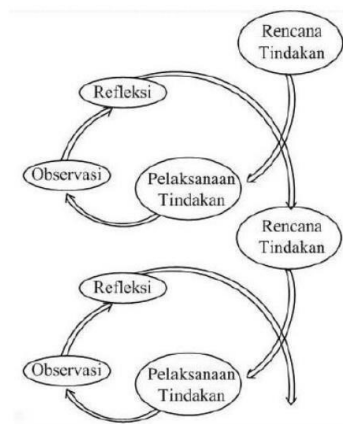
Pada era digital seperti sekarang ini penggunaan teknologi internet sudah begitu masif, penggunaannya sudah sampai pada berbagai aspek di kehidupan manusia. Ranah pendidikan juga termasuk ke dalam ranah yang mendapatkan pengaruh teknologi internet dan juga digitalisasi. Dalam dunia pendidikan media digital sudah barang tentu banyak digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, hal ini tidak lepas dari fungsi internet yang memudahkan manusia dalam berkegiatan. Penggunaan media digital merupakan salah satu bentuk adanya modernisasi yang cukup baik.

Salah satu bentuk produk digitalisasi yang kami kembangkan untuk media pembelajaran adalah *Website Edusociety*, media ini merupakan media yang kami kembangkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang kami lakukan di MTS Al-Falah Ngrayun. Media ini dapat digunakan dengan mudah dan dapat diakses dimanapun dan juga kapanpun, sehingga dapat dikatakan sangat efisien dari segi penggunaan. Dengan adanya website ini kami berharap bahwa media ini berguna untuk siswa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

³ Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol.2 No.1, 2019, hlm.470 ⁴Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol.2 No.1, 2019, hlm.473

Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas berasal dari istilah Bahasa Inggris *Classroom Action Research* dan kemudian dikenal sebagai PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh seorang guru/peneliti, dalam usaha untuk mengetahui akibat dari tindakan yang diterapkan tentang topik pembelajaran pada subjek di kelas yang diteliti.⁴ Tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pemantauan (observasi), dan terakhir refleksi. Runtutan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Spiral Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Permana, 2015)

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII semester II MTS Al-Falah Ngrayun Kabupaten Ponorogo di Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 14 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*. Penelitian ini dilaksanakan pada 27 April 2023 sampai 11 Mei 2023. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui tes berupa *game* (permainan). Teknik tes yang digunakan untuk memperoleh prestasi belajar sejarah lokal (muatan pelajaran IPS). Teknik tes pada penelitian ini adalah post-tes yang dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu post-tes pada siklus I dan post-test pada siklus II. Data yang dikumpulkan adalah data prestasi belajar siswa yang difokuskan pada aspek kognitif saja. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa soal sebanyak 10 soal yang termuat dalam media *game quiz*, tujuannya untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah lokal (muatan pelajaran IPS). Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa pada penelitian ini menggunakan data deskriptif yaitu dengan mencari rata-rata nilai siswa. Hasil analisis tingkat prestasi belajar

⁴ Anisatul Azizah, "Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran." *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021), 17.

siswa dapat ditentukan dengan rata-rata nilai siswa yang tingkat menjawab benar diatas 7 butir soal dianggap tuntas.

PEMBAHASAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, manusia perlu mengikuti perkembangan tersebut agar tidak mengalami ketertinggalan yang berarti. Bidang pendidikan merupakan bidang penting yang ada dalam kehidupan manusia, pendidikan berperan penting dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas. Dalam bidang pendidikan haruslah memanfaatkan adanya teknologi agar tidak mengalami ketertinggalan, adanya teknologi tentunya memudahkan baik untuk guru maupun siswa sehingga keduanya akan merasakan kemudahan.

Salah satu bentuk kecanggihan teknologi khususnya internet adalah munculnya *website* yang pada saat ini jumlahnya sudah begitu banyak di internet, baik itu yang dipergunakan untuk hal positif maupun negatif. Website adalah sebuah media yang berisi halaman-halaman yang berisi informasi yang bisa diakses lewat jalur internet dan dapat dinikmati secara global (seluruh dunia). Hidayat pengertian website menurut Hidayat adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi.⁵

Website Edusociety merupakan *website* pendidikan yang dikembangkan untuk tujuan pembelajaran, fokus utama dari *website* ini adalah untuk menunjang kegiatan pembelajaran IPS. Pengembangan dari media ini menggunakan google sites karena dirasa cukup mudah dan juga tidak membutuhkan biaya apapun. Hal utama yang diperlukan untuk pengoprepasian media ini adalah koneksi internet untuk mengakses fitur yang ada di dalamnya. *Website* ini merupakan sebuah media yang ringkas dan efisien karena dalam satu *website* dapat diisi oleh berbagai fitur.

Dalam *Website Edusociety* terapat banyak fitur yang mempermudah siswa dalam pembelajaran, dalam satu kali klik siswa sudah dapat mengakses banyak sekali fitur. Adapun fitur yang termuat dalam media pembelajaran ini ialah:

⁵ M. Arfa Andika Candra, "Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web Pada SMP Negeri 7 Kota Metro", *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, Vol.01, No.01, 2021, hlm.180

- a. Tujuan pembelajaran, adanya tujuan pembelajaran membuat siswa mengetahui bagaimana tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan, sehingga terdapat tujuan jelas sehingga arah pembelajaran akan lebih terarah dan diketahui siswa.
- b. Materi, dalam website ini materi yang disajikan dalam bentuk ppt yang berisi rangkuman materi singkat atau garis besar materi pembelajaran sehingga diharapkan siswa dapat memahami garis besar materi.
- c. Vidio Pembelajaran, hal ini berfungsi untuk menambah pengalaman belajar siswa, dengan adanya vidio pembelajaran diharapkan akan menambah minat siswa dalam belajar, pembelajaran diharapkan tidak terlalu monoton karena adanya variasi dalam bentuk audio-visual.
- d. Quiz, untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang telah diajarkan fitur kuis merupakan solusi utama yang cukup baik, dalam fitur ini siswa diminta menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan sebelumnya.

Seperti yang telah di jelaskan di atas bahwa di zaman modern saat ini penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangatlah penting. Dalam pelaksanaanya banyak sekali cara yang di gunakan, salah satunya penggunaan pembelajaran berbasis website yang di sini kami membuat salah satu media pembelajaran berupa “*Website Edusociety*”. menurut Abd.

Rahman dalam artikelnya menyebutkan bahwa “Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hyper text*), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia”.⁶ dalam pelaksan uji coba pada mata pelajaran IPS Terpadu dan siswa-siswa di Mts al falah ngrayun kami lakukan dengan dua tahapan, yaitu: tahap I penyampaian materi secara verbal, tahap II penyampaian materi, presentasi video pembelajaran dan kuis menggunakan *quizizz*.

Dalam penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan di MTS Al Falah Ngrayun diketahui bahwasannya peserta didik belum sepenuhnya menguasai media pembelajaran materi

⁶ Abd. Rahman K. Ma'ruf, Hamzah Uno, Rustam I. Husain, Pengembangan Pembelajaran Ips Berbasis Website Untuk Siswa Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorontalo, *Jurnal Riset dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, Volume 02, Nomor 1, Februari 2017

pembelajaran yang termuat di media *Website Edusociety*. Dalam media tersebut termuat materi pembelajaran berupa materi Sejarah yang tersusun dari ppt, video pembelajaran dan juga kuis pertanyaan dalam media *game quizziz*. Tujuan dari pembelajaran Sejarah ialah untuk menimbulkan rasa cinta tanah air yang kuat, pantang menyerah dan mampu meneladani para tokoh Sejarah yang ada. Berdasarkan uraian tersebut peneliti berusaha menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran IPS dengan melakukan penelitian yang terkait dengan pembelajaran IPS.

Hasil Penelitian

Pertemuan pertama di MTS Al-Falah Ngrayun di ketahui bahwasannya peserta didik belum menguasai materi dalam *website Edusociety*, materi yang mencakup sejarah IPS tentunya tidak asing bagi peserta didik akan tetapi peserta didik belum sepenuhnya menguasai materi tersebut. Materi yang mencakup nilai sejarah tersebut yang di pelajari peserta didik masih terlihat asing dan peserta didik belum bisa belajar mandiri atau masih terpaku pada guru saja, dilihat dari saat penelitian yang mana materi di website tersebut sudah mencakup beberapa media seperti ppt dan juga video pembelajaran yang di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, akan tetapi peneliti melakukan tes atau *quiz* yang menggunakan *web quizziz* belum sepenuhnya sempurna.

Untuk kuis sendiri kami menggunakan media tambahan berupa *website quizziz*. *Quizziz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang bersifat naratif dan fleksibel.⁷ *Quizziz* kami pilih menjadi media belajar karena merupakan media digital yang dapat digunakan untuk memainkan kuis yang dikemas secara interaktif dan sangat menarik, selain itu *quizziz* juga dapat membantu kami atau mungkin tenaga pendidik untuk mendistribusikan materi ajar kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami. Dalam *quizziz* memiliki banyak fitur yang akan mendukung proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif diantaranya pilihan ganda, essay, susun ulang, menjodohkan, rekam suara, upload gambar dll. Dalam kegiatan ini kami memilih kuis agar peserta didik lebih semangat dalam mengerjakan tugas. Akan tetapi peneliti melakukan tes atau *quiz* pada siklus I yang menggunakan *web quizziz* belum sepenuhnya sempurna. Dilihat dari data di bawah ini bahwasannya peserta didik masih belum sepenuhnya memahami materi.

⁷ Dhian Nuri Rahmawati dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam", *Dawuh Guru Jurnal Pendidikan SD/MI*, Volume 2, Nomor 1, Februari 2022

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase Tuntas
Tuntas	4	28,5%
Belum Tuntas	10	71,5%
Total	14	100%

Tabel 1. Presentase Hasil Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus I

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa siklus I masih belum tuntas, hasil presentase kriteria nilai ketuntasan minimal (KKM) di MTS Al Falah ngrayun adalah 60%, sedangkan yang tuntas pada penelitian siklus I hanya 28,5% artinya belum tuntas, untuk itu peneliti melanjutkan penelitian siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Pada pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dengan materi "sejarah lokal" masih belum tuntas artinya hanya beberapa siswa yang mampu menggunakan media tersebut. Peserta didik yang kurang fokus saat pemaparan materi serta pengamatan video membuat peserta didik kurang optimal dalam pengerjaan *quiz* yang peneliti ajukan. Penerapan *quiz* diharapkan mampu mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik memahami materi mengenai sejarah lokal.

Nilai hasil belajar siklus I belum memenuhi KKM, hal tersebut disebabkan siswa belum terbiasa menggunakan media pembelajaran *website Edusociety* yang berisi video, ppt serta materi yang berbentuk tulisan, model pembelajaran tersebut masih jarang dilakukan di sekolah artinya pada siklus I atau pertemuan pertama peserta didik masing beradaptasi dengan media pembelajaran baru sehingga hasilnya kurang maksimal. Kurangnya siklus I yaitu lamanya video pembelajaran yang ada membuat siswa kurang fokus dan juga merasa jenuh untuk menyimak video, pada tahap siklus II peneliti merancang *quiz* yang lebih menarik dan juga media yang lebih menarik serta tidak membosankan, setelah penyampaian materi dan juga mengajukan pertanyaan bila ada peserta didik diberikan *quiz* dan juga hadiah apabila hasil tersebut memuaskan.

	Siklus I		Siklus II	
Kategori	Frekuensi	Persentase Tuntas	Frekuensi	Persentase Tuntas
Tuntas	4	28,5%	9	64,2%
Belum Tuntas	10	71,5%	5	35,8%

Tabel 2. Perbandingan Presentase Hasil Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus I dan II

Tabel 2 merupakan bentuk penyajian dari siklus II yang sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti. Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan siklus I yang telah terlebih dahulu dilakukan oleh peneliti. Dapat dilihat bahwa pada siklus I atau pertemuan pertama presentase siswa yang tuntas hanya

sebesar 28,5% hal ini tentunya menunjukkan hasil yang sangat rendah dan belum mencapai hasil yang maksimal. Dengan adanya keberlanjutan di siklus II bertujuan untuk meningkatkan keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Keberhasilan peningkatan hasil dari pertemuan II dapat dilihat dari tabel II. Dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan siklus I, dari yang awalnya hanya tuntas sebesar 28,5% meningkat menjadi 64,2%. Dari hasil yang sudah ada diketahui terdapat kenaikan presentase siswa yang tuntas dari siklus I ke siklus II sebesar 35,7%. Dengan data yang telah dihasilkan pada siklus II merupakan suatu bentuk hal positif yang mana siswa dikatakan sudah dapat menerima materi pembelajaran dengan sangat baik.

Penggunaan media pembelajaran *Website Edusociety* telah dikatakan berhasil dan memiliki efektifitas dalam meningkatkan prestasi belajar dari siswa MTs Al-Falah Ngrayun. Penggunaan dari media ini mampu membantu siswa dalam memahami dan menyerap materi dengan sangat baik. Selain memiliki keberhasilan yang dapat dikatakan sangat baik penggunaan media pembelajaran *Website Edusociety* juga memberikan warna baru untuk pembelajaran siswa menjadi lebih menyenangkan dan merupakan sebuah inovasi yang menarik dan layak untuk difungsikan secara lebih luas.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas di MTs Al-Falah Ngrayun, Kabupaten Ponorogo dengan menggunakan media pembelajaran *Website Edusociety* mempunyai kontribusi yang baik terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Dalam media ini terangkum materi sejarah lokal dalam muatan mata pembelajaran IPS dengan tampilan web yang menarik dan interaktif. Isi dari media *Website Edusociety* berupa materi sejarah tokoh-tokoh kepahlawanan yang berjasa dalam sejarah lokal di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk inisiatif dan gagasan yang patut dipertimbangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MTs Al-Falah Ngrayun dan sekolah-sekolah lainnya. Dengan media ini pembelajaran bisa menjadi lebih menyenangkan dan komprehensif serta meningkatkan rasa ingin tahu, keaktifan, serta kepercayaan diri siswa. Prestasi belajar siswa berbanding lurus dengan kemudahan mereka dalam memahami materi melalui media yang disuguhkan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita Citra, Ririn. Farhurohman, Oman, Penerapan Metode Permainan Digital Pada Pembelajaran Ips Di Era Abad 21. : *Journal Of Primary Education PGMI Iain Lhokseumawe*. VOL 4 NO 2 Doi. 10.47766/jga.v4i2.2047 (2023)
- Arfa Andika Candra M, “Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web Pada SMP Negeri 7 Kota Metro”, *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, Vol.01, No.01, 2021.
- Azizah, Anisatul. "Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran." *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 15-22.
- Lukmanul Haakim ceng, “Pengaruh Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar di Kabupaten dan Kota Tangerang”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2011
- Rahman, Abd. K. Hamzah, Ma’ru Uno, Rustam, I. Husain. Pengembangan Pembelajaran Ips Berbasis Website Untuk Siswa Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorontalo. *Jurnal Riset dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Volume 02. Nomor 1. Februari 2017
- Rahmawati, Dhian Nuri dkk. “Pemanfaatan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”. *Dawuh Guru Jurnal Pendidikan SD/MI*. Vol2 No.2, 2022
- Sari, Mutia,Prima and Nahry ,Yarza Husnin. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 4(2):195. doi: 10.31764/jpmb.v4i2.4112. Selaparang 2021
- Sapriyah. “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar”, *Prosding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol.2 No.1, 2019.
- Syafi’i Ahmad, “Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Memengaruhi”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, 2018.

LAMPIRAN 1. Dokumentasi Kegiatan

