

Semarang, 24 Juni 2023

Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Game Quizizz Paper Mode pada Peserta Didik Kelas V SD 5 Margorejo

Dona Ayu Saputri¹, Siti Aminah², Husni Wakhyudin³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³ SD 5 Margorejo, Margorejo, Kec. Dawe Kab. Kudus

Email:

donayu8690@gmail.com, sitiaminahsuradi639@gmail.com,

husniwakhyudin@upgris.ac.id

Abstrak

Peran peserta didik pada proses pembelajaran di kelas terlihat belum optimal dan seakan belajar merupakan aktifitas yang hanya rutin dilakukan menjadi latar belakang penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui *Project Based Learning* menggunakan *Game Quizizz Paper Mode* pada peserta didik kelas V di SD 5 Margorejo yang menjadi fokus dalam penelitian ini pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (PTK) dilakukan selama 3 siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pengambilan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, serta teknik penilaian produk berupa *Game Quizizz*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil observasi pada proses pembelajaran digunakan sebagai data kualitatif sedangkan hasil tes peserta didik dibahas sebagai data kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V di SD 5 Margorejo. Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan *Project Based Learning* berbasis *Game Quizizz Paper Mode* presentase ketuntasan pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan siklus I sebesar 50%, sedangkan siklus II mengalami peningkatan sebesar 75% dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 93,75%.

Kata Kunci: *Project Based Learning*; *Game Quizizz Paper Mode*; Hasil Belajar

Abstract

The role of students in the learning process in the classroom is seen to be not optimal and as if learning is an activity that is only routinely carried out as the background of this research. The purpose of this study was to determine the increase in student learning outcomes through Project Based Learning using the Quizizz Paper Mode Game for fifth grade students at SD 5 Margorejo which is the focus of this research in the even semester of the 2022/2023 school year. This study uses Classroom Action Research. Implementation of Classroom Action Research (CAR) was carried out for 3 cycles including planning, implementing, observing and reflecting. Data collection was carried out using interview techniques, observation, documentation, and product assessment techniques in the form of Quizizz Paper Mode Game. The data analysis technique used is descriptive quantitative and descriptive qualitative analysis techniques. The results of observations on the learning process are used as qualitative data while student test results are discussed as quantitative data. This research shows an increase in learning outcomes of fifth grade students at SD 5 Margorejo. The researcher concluded that learning by applying Quizizz Paper Mode Game based Project Based

Learning in the percentage of completeness in student learning outcomes increased by 50% in cycle I, while cycle II experienced an increase of 75% and cycle III experienced an increase of 93.75%.

Keywords: *Project Based Learning; Quizizz Paper Mode Game; Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pengertian Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Abdul Aziz, 2018: 97).

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Sesuai undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa “guru harus memiliki kompetensi pedagogik”, dimana guru harus mampu menguasai proses pembelajaran, dalam artian guru menguasai strategi pembelajaran dan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran (Abdul Aziz, 2018:97).

Menurut Sri Anitah dalam (Rizki Ananda 2018:13) pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dengan melibatkan beberapa mata pelajaran. Prioritas pembelajaran tematik yaitu terciptanya pembelajaran yang bersahabat, menyenangkan, dan bermakna. Karakteristik pembelajaran tematik adalah pada peserta didik, fleksibel tidak ada pemisah mata pelajaran dan dapat mengembangkan bakat sesuai

minat peserta didik, menumbuhkembangkan kreativitas peserta didik, kemampuan social. Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku pada peserta didik.

Untuk menciptakan sebuah pendidikan yang berkualitas perlu didukung dengan proses pembelajaran yang berkualitas pula. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut dan menciptakan perubahan tingkah laku bagi peserta didik. Salah satu wujud nyata dari sebuah pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur terhadap tujuan pembelajaran apakah berhasil ataupun tidak.

Pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk berkarya baik secara individual maupun kelompok diantaranya adalah pembelajaran berbasis proyek dalam standar proses dinyatakan bahwa untuk mendorong kemampuan peserta didik menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok. Upaya yang dapat dilakukan guru adalah menerapkan sebuah model pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah model pembelajaran Project Based Learning.

Menurut Mudlofir & Rusydiyah (2017) pembelajaran berbasis suatu metode yaitu pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun suatu laporan, eksperimen, atau proyek yang lain. Menurut Nakada et al., (2018) model pembelajaran *Project based learning* yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai tujuannya. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL)

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

memfokuskan pada aktivitas peserta didik yang berupa pengumpulan informasi dan pemanfaatannya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan siswa itu sendiri maupun bagi orang lain, namun tetap terkait dengan SK, KD kurikulum.

Pembelajaran *Project based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan siswa dapat berupa proyek per-orangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaborasi, menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan dan dipresentasikan. Adapun langkah-langkah *Project based learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh Jalaluddin (2016:106) terdiri dari:

- a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.
- b. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*) Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut.
- c. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*) Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek dan batas waktu akhir penyelesaian proyek.
- d. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*) guru melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara

memfasilitasi siswa pada setiap proses.

- e. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*) Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik.
- f. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*). Pada akhir pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.

Model *Project based learning* ini selain mampu memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam pembelajaran praktik juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran berbasis proyek membuat peserta didik dituntut untuk belajar melalui pengalaman langsung berdasarkan masalah. Karena pembelajaran dengan PjBL, menjadikan peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Tidak hanya menggunakan model pembelajaran *Project based learning* agar hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran guru perlu memanfaatkan adanya media pembelajaran sebagai penunjang guru untuk menyampaikan materi. Peran media dalam pendidikan begitu penting, karena media dapat dijadikan sarana yang berfungsi dalam proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan (Asyhar, 2021). Guru mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar di kelas, seiring dengan kemajuan zaman di era digital pada saat ini guru harus mampu mengembangkan media dalam pembelajaran menjadi media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

Di era globalisasi kemajuan teknologi semakin berkembang, pendidik dapat melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Teknologi pendidikan merupakan suatu penerapan teknologi yang mendukung kegiatan pendidikan atau pengajaran sebagai alat bantu dalam memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dapat berupa telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan media pembelajaran di era digital adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game (*game based learning*). Alternatif game edukatif online yang dapat membantu guru dalam pembelajaran adalah *Game Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah game digital yang dimainkan dengan jumlah pemain banyak dan dapat dilakukan di dalam ruang kelas sehingga suasana di kelas menjadi lebih menyenangkan dengan latihan yang membuat siswa lebih aktif (Purba, 2019).

Awalnya *Game Quizizz* hanya bisa digunakan pada Gadget ataupun komputer melalui web ataupun aplikasi dengan jaringan internet, namun seiring dengan pembelajaran yang sudah dilakukan secara tatap muka dan tidak semua sekolah mengizinkan siswanya untuk membawa Handphone ke sekolah serta jika *Game Quizizz* digunakan pada kelas rendah hanya sedikit peserta didik yang memahami teknologi seperti penggunaan Handphone atau komputer sehingga *Game Quizizz* berinovasi dengan membuat atau menciptakan fitur menarik yang dapat dilakukan secara offline, fitur tersebut adalah *Paper Mode*.

Menurut (Pratiwi & Indana, 2022 : 458) QR Code dalam pendidikan digunakan agar media pembelajaran yang telah dibuat dapat digunakan secara praktis dan efisien. Penggunaan *Game Quizizz* dalam penelitian ini menggunakan *Game Quizizz Paper Mode* solusi untuk keterbatasan kesediaan gawai.

Game Quizizz Paper Mode atau mode kertas merupakan sebuah fitur dari aplikasi *Quizizz* yang menyajikan sebuah evaluasi pembelajaran yang menarik tanpa harus menggunakan gawai dapat dilakukan secara offline. Guru menyiapkan sebuah QR kode yang sudah dicetak, setiap peserta didik memiliki QR kode sendiri sesuai dengan nama. Kemudian guru memindai QR kode peserta didik untuk mengetahui jawaban dari soal yang ditampilkan. Penggunaan *Game Quizizz Paper Mode* dapat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang asik, menarik dan menyenangkan selain itu *Game Quizizz Paper Mode* juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran.

Seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas haruslah mengetahui dan dapat menerapkan metode mengajar yang sesuai sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai, karena salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah yaitu hasil belajar siswa (Nasution, 2017).

Penelitian ini didasari hasil observasi kelas V di SD 5 Margorejo Kudus peneliti mendapatkan informasi bahwa permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran adalah kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang menurun. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya adalah proses pembelajaran yang hanya berupa ceramah, materi yang banyak

membuat guru dalam proses pembelajaran hanya berorientasi pada tercapainya semua materi yang sudah ditetapkan, ranah kognitif selalu menjadi ukuran yang dominan dalam hasil belajar sehingga keaktifan belajar kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran.

Berdasarkan fakta di lapangan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran menarik, menyenangkan dan menantang untuk peserta didik. Media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik mampu memecahkan masalah dan melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih yang tentunya akan bermanfaat pada meningkatnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis *Game Quizizz Paper Mode* Pada Peserta Didik Kelas V SD 5 Margorejo".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar, keterampilan proses peserta didik, yang mengimplementasikan *Game Quizizz Paper Mode*. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu jenis kegiatan ilmiah yang ditulis secara terstruktur dengan menggunakan bahasa ilmiah untuk mencari solusi atas permasalahan yang ditemui oleh guru (Sanjaya, 2016). Penelitian Tindakan kelas juga digunakan untuk menyempurnakan atau memperbaiki praktik mengajar di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD 5 Margorejo Kudus.

Dengan jumlah sebanyak 16 peserta didik, diantaranya terdiri dari 11 laki-laki dan 5 perempuan semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada hasil belajar peserta didik pembelajaran tematik masih rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik belum maksimal sehingga perlu ditingkatkan. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik menggunakan media *Game Quizizz Paper Mode*. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, mulai Bulan April sampai bulan Juni 2023.

Penelitian ini dirancang dalam 3 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu :

1. perencanaan;
2. pelaksanaan tindakan;
3. observasi atau pengamatan;
4. refleksi. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai seperti apa yang telah didesain.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Tes, digunakan untuk memperoleh tes data hasil belajar peserta didik. Data tes ini diambil pada setiap siklus yang terdiri dari tiga siklus, sehingga tiap siklus diperoleh data post test mengenai materi keragaman yang di Indonesia;
- 2) Observasi, digunakan untuk memperoleh data mengenai keterampilan proses peserta didik dalam proses pembelajaran yang mengimplementasikan teknologi untuk soal evaluasi dalam bentuk *Game Quizizz Paper Mode*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil tes yang diperoleh pada akhir setiap siklus kemudian diolah untuk dicari nilai rata-ratanya. Setelah diketahui nilai rata-ratanya, kemudian

"Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK"

dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kenaikan hasil belajar peserta didik.

Rumus menghitung rata-rata kelas :

Keterangan :

x = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa
 $\sum N$ = Jumlah siswa

Menghitung persentase kelas dengan cara sebagai berikut :

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu apabila nilai hasil tes siswa pada ranah kognitif sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan yaitu ≥ 70 .

Pemanfaatan penggunaan teknologi untuk evaluasi pembelajaran

berupa *Game Quizizz Paper Mode* lebih memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dengan adanya fitur-fitur yang bisa ditambahkan untuk melengkapi soal seperti gambar ataupun video.

Hasil pengerjaan soal peserta

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

didik lebih maksimal apabila dalam soal tersebut ditampilkan sebuah gambar atau video. Dengan demikian, penggunaan media *Game Quizizz Paper Mode* sangat memudahkan peserta didik dalam memahami soal. Soal yang dirasa sulit akan terasa mudah dan menyenangkan untuk dikerjakan.

Berikut adalah tabel hasil belajar peserta didik :

Tabel 1. Tabel Perbandingan Hasil Belajar Siklus I, Sikus II dan Siklus III

No	Keterangan	Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Rata-rata kelas	69,06	80,31	97,19
2	Nilai tertinggi	85	90	95
3	Nilai terendah	50	65	70
4	Siswa yang memenuhi KKM	8	12	15
5	Siswa yang belum Memenuhi KKM	8	4	1
6	Persentase ketuntasan belajar klasikal	50%	75%	93,75%
7	Kualifikasi ketuntasan belajar klasikal	Kurang	Baik	Sangat Baik

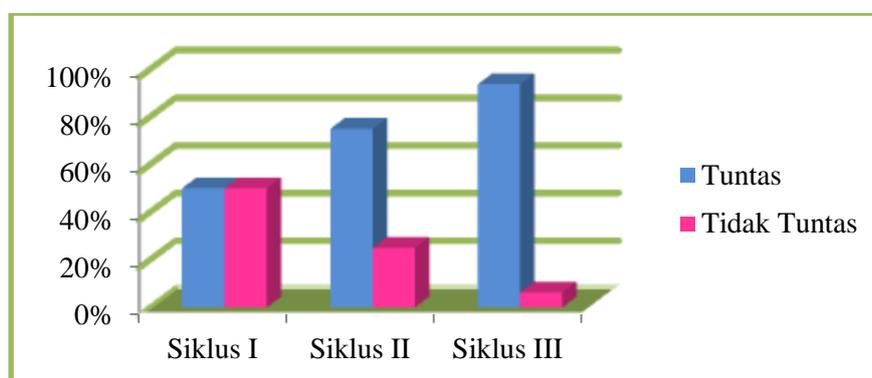
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata klasikal

kelas pada siklus III melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning*

(PjBL) berbasis *Game Quizizz Paper Mode* adalah 97,19. Dari tabel di atas untuk nilai tertinggi pada siklus III ini adalah 95 dan nilai terendahnya yaitu 70. Sedangkan peserta didik yang sudah memenuhi KKM sebanyak 15 sangat baik. Data hasil perolehan nilai dari hasil soal evaluasi peserta didik

dan 1 yang belum memenuhi KKM yang telah ditentukan. Sehingga persentase ketuntasan belajar klasikalnya adalah 93,75% dan kualifikasi ketuntasan belajar klasikalnya masuk pada kategori pada siklus III dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut :

Gambar 1. Persentase Perbandingan Hasil Belajar Siklus I, II dan Siklus III



Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I ketuntasan belajar klasikal sebesar 50% dan yang belum tuntas sebanyak 50%. Pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik, hasil belajar klasikal peserta didik pada siklus II ini meningkat menjadi 75% dan 25% yang belum tuntas belajar. Sedangkan pada siklus III terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik menjadi 93,75% dan 6,25% peserta didik belum tuntas belajar. Pada siklus III ini sudah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang sudah mencapai indikator ketuntasan klasikal yaitu sebesar 85%. Sehingga pada siklus III ini peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penguatan verbal pada siswa kelas V sudah mencapai indikator ketuntasan klasikal peserta didik yaitu sebesar 85%.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Game Quizizz Paper Mode*, guru dan peneliti menjadi terbantu dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD 5 Margorejo Kabupaten Kudus sebagai objek penelitian. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Game Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD 5 Margorejo, Kudus. Manfaat teknologi dalam pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran, karena peserta didik tidak bosan dan jenuh dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima dan tujuan dari penelitian ini dapat tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Game Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD 5 Margorejo, Kudus. Kreativitas dengan bantuan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Game Quizizz Paper Mode* tidak hanya meningkat pada jenjang sekolah, bidang studi, dan Negara yang sama, namun pada kategori yang berbeda ternyata tingkat kreativitas dan hasil belajar peserta didik akan meningkat apabila pendidik menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Game Quizizz Paper Mode* dalam pembelajarannya. Selain itu diperoleh hasil belajar bahwa penggunaan *Game Quizizz Paper Mode* dapat digunakan oleh guru pembelajaran tematik dan mapel lain umumnya.

Penerapan penggunaan *Game Quizizz Paper Mode* yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 50%, siklus II sebesar 75% dan siklus III sebesar 93,75%.

Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik terhadap *Game Quizizz Paper Mode* untuk membuat dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Kekurangan pembelajaran menggunakan *Game Quizizz Paper Mode* adalah bergantung pada jaringan internet dan hanya bisa digunakan untuk soal pilihan ganda. Media pembelajaran berupa *Game Quizizz Paper Mode* dapat

dimanfaatkan oleh pendidik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis TIK untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran jenis ini dapat mengatasi adanya kekurangan pemanfaatan media pembelajaran sejenis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan diperlukan tindak lanjut dengan perancangan pengembangannya untuk proses pembelajaran selanjutnya.

Dengan demikian hasil belajar peserta didik juga akan semakin meningkat. Karena adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang berupa *Game Quizizz Paper Mode*. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes dan observasi terhadap pembelajaran tematik dengan menggunakan media *Game Quizizz Paper Mode*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Game Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD 5 Margorejo, Kudus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. F. 2018. Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. Riau: Jurnal Basicedu. <https://media.neliti.com/media/publications/278052-analisis-kemampuan-guru-sekolah-dasar-da-22b0319f.pdf>

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

- Asyhar, R. 2021. Kreatif mengembangkan media pembelajaran. Jakarta : Referensi Jakarta
- Aziz, L. A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara. Mataram : JMPP-Pendidikan Matematika
<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jmpm/article/view/1689>
- Jalaluddin. 2016. Model-model Pembelajaran dan Implementasi Dalam RPP. Palembang: Media Mutiara Lentera.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. 2017. Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik. Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik.
- Nakada, A., Kobayashi, M., Okada, Y., Namiki, A., & Hiroi, N. (2018). Project-based learning. Journal of the Medical Society of Toho University.
<https://doi.org/10.14994/tohoigaku.2017-010>
- Nasution, M. K. 2017. Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan.
- Pratiwi, M. K., & Indana, S. 2022. Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa pada Materi Perubahan lingkungan. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu).
<https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p457-468>
- Purba, L. S. L. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. Jakarta: Jurnal Dinamika Pendidikan.
<http://repository.uki.ac.id/2628/>
- Sanjaya, D. R. H. W. 2016. Penelitian tindakan kelas. Jakarta. Prenada Media.