

Pembelajaran *The Power of Two* Berbantuan Media Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Laila Akbar Ramadhany¹, Sholihin², Noviana Dini Rahmawati³

¹PPG Prajabatan Gelombang 2, Pendidikan Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang

²Guru SMA Kesatrian 2 Semarang

³ PPG Prajabatan Gelombang 2, Pendidikan Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang

Email: lailaar2osch@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang teridentifikasi di sebuah kelas pada salah satu SMA swasta di Kota Semarang melalui data dan hasil asesmen diagnostik yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan media *quizizz*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-3 salah satu SMA swasta di Kota Semarang tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 36 siswa. Objek penelitian adalah motivasi dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data motivasi belajar dikumpulkan dengan observasi dan angket, sedangkan data hasil belajar dikumpulkan dengan tes. Teknik analisis data yang digunakan dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila persentase motivasi belajar siswa secara klasikal masuk dalam kategori baik ($\geq 76\%$) sedangkan untuk hasil belajar apabila ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai 70%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus (sebelum tindakan), rata-rata motivasi belajar matematika siswa secara klasikal memperoleh persentase sebesar 59,8 %. Setelah diberi tindakan, meningkat menjadi 73,8 % di akhir siklus I, dan pada akhir siklus II meningkat menjadi 93,3 %. Dan untuk hasil belajar siswa pada pra siklus, ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu sebesar 41,7 %, kemudian pada siklus I meningkat sebesar 66,7 % dan mencapai kriteria keberhasilan pada siklus II yaitu sebesar 83,3 %. Berdasarkan kegiatan penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan media *quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Hasil Belajar, *The Power Of Two*, *quizizz*

ABSTRACT

This research was motivated by a problem identified in a class at one of the private high schools in Semarang City through data and diagnostic assessment results, namely low motivation and student mathematics learning outcomes in mathematics learning. The aim of this research is to increase students' motivation and mathematics learning outcomes through the application of The Power Of Two learning model assisted by Quizizz media. The subjects of this research were 36 students in class X-3 of a private high school in Semarang City for the 2023/2024 academic year. The research object is motivation and learning outcomes. Data collection techniques for learning motivation are collected by observation and questionnaires, while learning outcome data are collected by tests. The data analysis technique used was descriptive qualitative and quantitative. This research is classroom action research (PTK) which was carried out in two cycles. This research is said to be successful if the percentage of students' classical learning motivation falls into the good category ($\geq 76\%$) while for learning outcomes if the classical learning outcomes completeness reaches 70%. The results of the research showed that in the pre-cycle (before action), the average percentage of students' classical mathematics learning motivation was 59.8%. After being given action, it increased to 73.8% at the end of cycle I, and at the end of cycle II it increased to 93.3%. And for student learning outcomes in the pre-cycle, classical student learning outcomes were 41.7% complete, then in cycle I it increased by 66.7% and reached the success criteria in cycle II, namely 83.3%. Based on classroom action research activities, it can be concluded that through the application of The Power Of Two learning model assisted by Quizizz media, student motivation and learning outcomes can be increased.

Keywords: Learning Motivation, Learning Results, *The Power Of Two*, *Quizizz*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu proses yang membimbing manusia untuk menuju kehidupan yang baik dan menaikkan derajat kemanusiaan sesuai kemampuan dasar (fitrah) sangatlah penting untuk siswa. Melalui pendidikan, dapat mengubah nasib bangsa yang tertinggal menjadi bangsa yang maju. Pendidikan memiliki kontribusi besar untuk mempersiapkan dan mengembangkan keterampilan daya saing sumber daya manusia (SDM) dalam menghadapi tantangan global. Sekolah sebagai salah satu lembaga formal memiliki peran penting dalam menyelenggarakan proses pendidikan. Keberhasilan atau kegagalan untuk mencapai tujuan pendidikan dalam proses belajar mengajar tergantung pada proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa.

Dari hasil observasi di Kelas X-3 ditemukan bahwa pada saat guru mengadakan pembelajaran dengan mengorganisasikan siswa menjadi 4 anggota dalam sebuah kelompok untuk berdiskusi maka terlihat hasilnya bahwa situasi kelas menjadi tidak kondusif, tujuan pembelajaran tidak tercapai, banyak siswa dalam setiap kelompok berbicara sendiri dan hanya mengandalkan teman lainnya dalam kelompok sehingga tidak efektif proses pembelajarannya. Selanjutnya, dari hasil asesmen diagnostik non kognitif memperlihatkan bahwa motivasi belajar matematika di kelas X-3 masih tergolong kurang dan dari asesmen siswa pada saat pra siklus untuk ketuntasan hasil belajar matematika siswa masih rendah.

Oleh karenanya untuk meningkatkan hasil belajar serta efektivitas proses pembelajaran, guru harus senantiasa berupaya dalam mengembangkan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu dari upaya tersebut adalah dengan menggunakan model-model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat termotivasi dalam belajar sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik.

Sardiman (dalam Sutarniyati, 2016) bahwa ciri-ciri adanya motivasi dalam diri seseorang yaitu tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, dan dan

menunjukkan minat. Hal tersebut kemudian diperkuat kembali dengan pendapat Hamzah (2017) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Menurut Suprijono (dalam Rifa'i, 2014) "model pembelajaran *The Power Of Two* merupakan suatu model pembelajaran yang dimulai dari adanya sebuah pertanyaan yang membutuhkan pemikiran kritis, hal ini kemudian dilanjutkan dengan berdiskusi serta membandingkan informasi kepada kelompok lain". Diskusi dalam hal ini dilakukan setelah siswa mencoba melakukan pengerjaan soal secara mandiri terlebih dahulu. Mafatih (dalam Rifa'i, 2014) mengemukakan bahwa "*The Power Of Two* adalah belajar dalam kelompok kecil dengan menumbuhkan kerjasama secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran oleh teman sendiri dengan anggota dua orang di dalamnya". Yang dimaksud dengan kelompok kecil disini adalah siswa berpasangan bisa sesuai dengan kebijakan dari guru maupun dengan teman sebangku.

Pamungkas (2016) dalam jurnal penelitiannya menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran *the power of two* adalah sebagai berikut:

- 1) Mengajukan satu atau beberapa pertanyaan untuk direnungkan atau dipikirkan oleh siswa
- 2) Setiap siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual
- 3) Setelah setiap siswa menjawab pertanyaan tersebut, mintalah mereka untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban satu dengan yang lain serta membahasnya bersama-sama
- 4) Mintalah pasangan tersebut untuk membuat jawaban baru untuk pertanyaan tersebut sekaligus memperbaiki jawaban individual mereka

- 5) Ketika semua pasangan telah menulis semua jawaban baru, bandingkan jawaban setiap pasangan di dalam kelas dengan cara mempresentasikan hasil jawaban dari masing-masing kelompok.

Dalam penerapan model pembelajaran *The Power Of Two* di kelas X-3, penilaian pembelajaran dilakukan dengan berbantuan media pembelajaran *Quizizz*. *Quizizz* adalah salah satu alat penilaian berbasis *e-learning* yang sangat cocok digunakan untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberikan hasil kepada guru. Amornchewin (2018) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. Sukartini (2022) menyebutkan bahwa *Quizizz* merupakan media untuk membuat kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses oleh berbagai perangkat seperti komputer, laptop, smartphome maupun tablet.

Dengan melihat permasalahan yang ada di kelas X-3 maka penelitian ini menggunakan inovasi pembelajaran dengan model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan Media *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

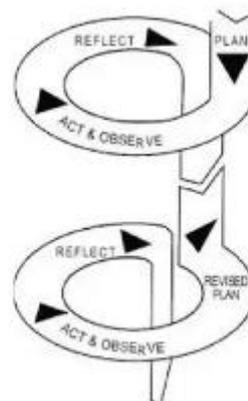
2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Mulyasa (dalam Sedyati, 2018) mengemukakan bahwa secara sederhana PTK dapat diartikan sebagai penelitian pendidikan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik.

Subjek Penelitian adalah siswa kelas X-3 pada salah satu SMA swasta di Kota Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Model siklus yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah mengacu pada model Kemmis & McTaggart (dalam Uno, 2012), yaitu model yang pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-

untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Berikut ini desain PTK model Kemmis & McTaggart.



Gambar 1. Struktur Jalannya Siklus PTK (Kemmis & Taggart, 1988)

Tahapan setiap siklus pada struktur di atas meliputi *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observe* (pengamatan) dan *reflect* (refleksi). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi, angket, dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk mengetahui dan mengevaluasi jalannya proses pembelajaran di kelas pada saat Pra Siklus hingga Siklus II, kemudian angket digunakan untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi belajar siswa sedangkan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Indikator motivasi belajar yang digunakan dalam menyusun angket pada penelitian ini adalah seperti dalam **Tabel 1** sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar

No	Indikator	Jumlah Butir	No. Soal
1	Tekun menghadapi tugas	2	1,2
2	Ulet menghadapi kesulitan	3	3,4,5
3	Lebih senang bekerja mandiri	2	6,7
4	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	2	8,9

5	Dapat mempertahankan pendapatnya	3	10,11,12
6	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	2	13,14

Sumber : Nur'aini, 2013

Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi : (1) Analisis data angket motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran matematika yang nantinya akan diolah dan dianalisis berdasarkan rentang skor yang telah dibuat. Kemudian dideskripsikan ke dalam kriteria yang telah ditentukan sebelumnya sesuai dengan rentang skor yang diperoleh, (2) Analisis data hasil belajar kognitif siswa.

Adapun analisis data angket menggunakan rumus berikut ini:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari angket yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

Berdasarkan pendapat tersebut, hasil perhitungan persentase penelitian ini dijabarkan dalam beberapa kriteria pada **Tabel 2** berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Tingkat Motivasi	Kategori
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
≤ 54%	Sangat Kurang

Sumber: Sutarniyati, 2016

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila persentase motivasi belajar siswa secara klasikal pada mata pelajaran matematika di kelas X-3 masuk dalam kategori baik (≥ 76%) sedangkan hasil belajar dikatakan berhasil apabila persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 70%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra Siklus (Sebelum Tindakan)

Pada tahap pra siklus (sebelum tindakan) dapat terlihat dari hasil observasi dimana pembelajaran matematika di kelas masih menggunakan model dan metode pembelajaran yang monoton diawali dengan metode ceramah kemudian siswa dikelompokkan untuk berdiskusi terhadap Lembar Kerja yang disajikan dengan membentuk tiap kelompoknya yang terdiri dari 4 anggota. Hasilnya adalah pembelajaran menjadi kurang efektif karena dalam satu kelompok hanya 1-2 anak saja yang terlibat dalam diskusi dan bekerja sedangkan yang lain asyik mengobrol atau bermain dengan teman lainnya, kondisi seperti ini dapat menyebabkan kurang meratanya pemahaman yang diterima oleh setiap siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Selain itu juga dalam pembelajaran pra siklus (pra tindakan) belum terlihat adanya media variatif yang digunakan pada saat pembelajaran sehingga siswa terlihat kurang bersemangat dalam pembelajaran. Hal tersebut kemudian diperkuat dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa mengenai motivasi belajar dan hasilnya motivasi belajar siswa masih tergolong kurang yaitu sebesar 59,8 % sedangkan hasil belajar siswa dalam sebuah kuis yang diberikan pada saat pra siklus menunjukkan bahwa siswa yang tuntas KKM adalah 41,7 % (terdapat 15 siswa yang tuntas dari 36 siswa).

Siklus I

Dari hasil refleksi pada tahap pra siklus tersebut, kemudian direncanakan lah perbaikan pada siklus I dimana dalam proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan dengan media *Quizizz* sebagai media untuk penilaiannya. Dari hasil observasi terlihat bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *The Power Of Two*, khususnya pada saat berdiskusi, terlihat siswa lebih kondusif dan hampir merata semua siswa terlihat terlibat dalam proses pembelajaran, dan

pada saat penilaian pembelajaran dimana pertama kalinya menggunakan media *Quizizz* untuk melaksanakan kuis di kelas X-3, siswa terlihat sangat antusias. Dari pengamatan pada siklus I ini, siswa terlihat begitu tertarik khususnya pada saat penggunaan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran.

Dan jika melihat dari hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I ini, hasilnya adalah meningkat 14 % yakni menjadi 73,8 % dalam kategori cukup, sedangkan untuk hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada siklus I ini menunjukkan bahwa siswa yang tuntas KKM adalah sebanyak 66,7 % (terdapat 24 siswa yang tuntas dari 36 siswa). Hasil yang diperoleh pada siklus I ini sudah mengalami peningkatan namun belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini oleh karenanya diperlukan perbaikan untuk siklus selanjutnya yaitu pada siklus II. Beberapa refleksi pada siklus I yang menjadi acuan perencanaan perbaikan pada siklus II adalah pemberian durasi waktu pada saat siswa mengerjakan kuis dalam media *Quizizz* lebih dipertimbangkan dengan tingkat kemampuan siswa dan juga karakteristik soal karena durasi waktu yang tidak sesuai cukup membuat siswa merasa panik dan tidak optimal pada saat mengerjakan kuis, memperhatikan manajemen pengelolaan kelas dan memperhatikan manajemen waktu (khususnya pada saat siswa mengalami *trouble* pada saat login dalam *Quizizz* sebaiknya telah mempersiapkan alternatif solusi untuk mengantisipasinya agar alokasi waktu tetap aman dan tujuan pembelajaran pun tercapai).

Siklus II

Dari hasil refleksi pada siklus I selanjutnya menjadi acuan untuk perbaikan pada siklus II yaitu dengan persiapan yang lebih baik untuk media *quizziz* sebagai media yang digunakan untuk alat penilaian (pemberian durasi waktu tiap soal dengan mempertimbangkan karakteristik soal dan juga karakteristik siswa) sekaligus alternatifnya jika terkendala untuk login pada media tersebut, penerapan model pembelajaran *The Power Of Two* yang

lebih berjalan dengan baik karena siswa telah memahami bagaimana tahapan model pembelajaran tersebut sehingga manajemen waktu dapat diatur dengan lebih baik, pemberian penguatan motivasi kepada siswa secara lisan bagi siswa-siswa yang merasa pesimis untuk belajar dan menyelesaikan soal. Melalui observasi dapat terlihat bahwa model pembelajaran *The Power Of Two* ini pada siklus II ini dapat diterapkan dengan lebih baik yaitu siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih kondusif dan efektif. Sejalan dengan pendapat Rifa'i (2014) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa aktivitas guru ternyata berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa. Jika aktivitas guru mengalami peningkatan, maka siswapun juga akan mengalami peningkatan.

Hal ini dibuktikan dari hasil yang diperoleh pada siklus II ini baik dari motivasi dan juga hasil belajar terlihat sudah mengalami peningkatan dan juga sudah memenuhi indikator ketercapaian dalam penelitian. Pada siklus II peningkatan hasil motivasi belajar siswa diperoleh sebesar 93,3 % dalam kategori sangat baik dan rata-rata hasil belajar siswa yang tuntas KKM adalah sebanyak 83,3 % (terdapat 30 siswa yang tuntas dari 36 siswa).

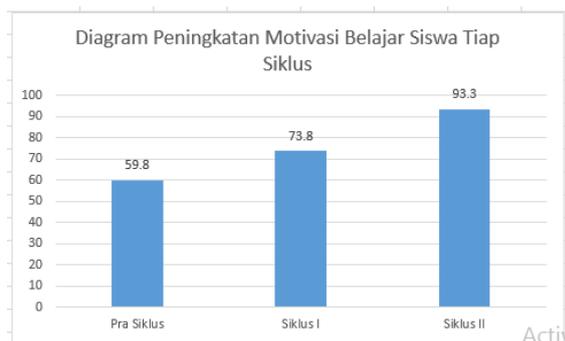
Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar siswa dari kondisi awal (pra siklus) hingga siklus II dapat dilihat pada **Tabel 3** dan **Gambar 2** di bawah ini:

Tabel 3. Motivasi Belajar Siswa dari Kondisi Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kondisi	Persentase	Kategori
Pra Siklus	59,8 %	Kurang
Siklus I	73,8 %	Cukup
Siklus II	93,3 %	Sangat Baik

Kemudian dari hasil rekapan peningkatan motivasi belajar siswa dari kondisi awal hingga siklus II jika dilihat perbandingannya adalah seperti pada gambar 2 di bawah ini :



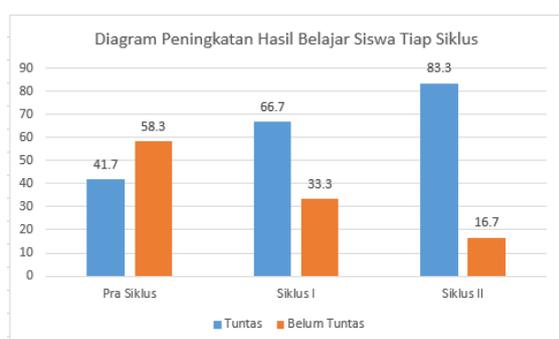
Gambar 2. Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X-3 Tiap Siklus

Selanjutnya, peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan (pra siklus) hingga siklus II dapat dilihat pada **Tabel 4** dan **Gambar 3** di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa dari Kondisi Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kondisi	Tuntas	Belum Tuntas
Pra Siklus	41,7 %	58,3 %
Siklus I	66,7 %	33,3 %
Siklus II	83,3 %	16,7 %

Peningkatan hasil belajar siswa jika dilihat dalam diagram adalah seperti **Gambar 3** di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X-3 Tiap Siklus

Berdasarkan pembahasan mengenai hasil penelitian model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan media *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika yang telah diuraikan di atas, maka target keberhasilan penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti telah tercapai.

Peningkatan motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II mengenai penggunaan model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan dengan media *quizizz*. Semula dari pra siklus yang belum menggunakan model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan media *quizizz* siswa hanya termotivasi 59,8 %. Setelah menggunakan model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan media *quizizz*, motivasi siswa secara klasikal mulai dari siklus I meningkat sebesar 73,8 % dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,3 %.

Selanjutnya peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal. Pada kondisi awal (pra siklus) ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada pembelajaran matematika adalah sebesar 41,7 %. Kemudian setelah diberikan tindakan pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal meningkat menjadi sebesar 66,7 % dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 83,3 %. Dari hasil yang diperoleh pada siklus II baik untuk motivasi belajar dan juga hasil belajar keduanya telah menunjukkan hasil yang lebih dari indikator ketercapaian.

Dalam model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena dalam proses pembelajarannya melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar sehingga siswa berkesempatan untuk mengalami proses belajar yang bermakna. Model pembelajaran merupakan komponen utama bagi seorang guru dalam melaksanakan desain instruksional maupun implementasi pembelajaran, sebab model pembelajaran yang dipilih secara tepat sangat menentukan pencapaian daya serap terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Zaini (2008) yang menyatakan bahwa model kooperatif tipe *the power of two* ini menuntut siswa agar lebih aktif dalam proses belajar sehingga siswa tidak merasa bosan karena pembelajaran lebih menarik dan menuntut partisipasi siswa terhadap materi pelajaran. Sedangkan

aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan sehingga hal ini juga dapat mendorong peningkatan motivasi siswa dalam belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan yang diperoleh adalah terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan media *Quizizz* siswa kelas X-3 di salah satu SMA swasta di Kota Semarang. Data hasil observasi, angket dan juga tes menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada setiap siklus dan telah mencapai target indikator keberhasilan penelitian sehingga motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik pada pembelajaran matematika jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan media *Quizizz*. Melalui hasil analisis data, menunjukkan bahwa hasil akhir persentase motivasi belajar siswa secara klasikal mencapai 93,3 % dalam kategori “Sangat Baik” dan untuk hasil akhir ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 83,3 %.

DAFTAR PUSTAKA

Amornchewin, R. (2018). *The Development of SQL language skill in data definition and data manipulation languages using exercises with quizizz for students' learning engagement. Indonesian Journal of Informatics Education* 2(2), 85-90.

Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877-5889.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>

Bintaro, Tri Yuliansyah. 2018. Penerapan Pembelajaran *The Power of Two* Untuk Meningkatkan Minat Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Sains Sosial dan Humaniora*, 02 (01),156.

Firmansah, Defi, dan Alya Septianti. 2022. Implementasi Strategi Pembelajaran *The Power Of Two* dalam Meningkatkan Nilai Belajar Fiqih Santri Gontor Putri 2 Mantingan Ngawi. Ma'alim: *Jurnal Pendidikan Islam*, 3 (2). <https://doi.org/10.21154/maalim.v3i2.5012>

Ngalim, Purwanto. (2013). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Pustaka Rodaya

Nur'aini, Devi, (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Kelas V B SD Negeri Tambakrejo Kabupaten Purworejo. S1 thesis, PGSD.

Rifa'i, M. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Model *The Power Of Two* Pada Siswa Kelas III SDN Pragaan Laok I Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep. LENSEA (Lentera Sains): *Jurnal Pendidikan IPA*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24929/lensa.v4i1.237>

Pamungkas, Singgih Bayu. 2016. Penerapan Model pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *The Power of Two* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X IPS 3 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*. FKIP. Universitas Sebelas Maret.

Sediyati, dkk. (2018). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning*. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(2). <https://doi.org/10.24853/holistika.2.2.114-121>

- Sukartini, N. N. (2022). Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan evaluasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(1), 73-82. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566603>
- Sutarniyati, Putri. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Surokarsan II Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Uno, Hamzah B, Nina Lamatenggo dan Satria M.A Koni. 2012. Menjadi Peneliti PTK yang Profesional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini. 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta : Insan Madani