

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE QUIZ TEAM BERBANTUAN APLIKASI ZOOM CLOUD MEETING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI

Ni Luh Sudarmi

SD Negeri 3 Suwug, Buleleng, Bali, Indonesia; sudarmiluh50@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Suwug Singaraja. Tujuan penulisan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah implementasi strategi pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* berbantuan *aplikasi Zoom Cloud Meeting* dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI semester II tahun pelajaran 2020/2021, sedangkan objek penelitian ini adalah prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Instrumen pengumpulan data adalah tes prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Kriteria keberhasilan yakni nilai rata-rata kelas minimal setara dengan nilai KKM=75 dan ketuntasan klasikal minimal 85%. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* berbantuan *aplikasi Zoom Cloud Meeting* dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa hal ini terbukti dari hasil prestasi belajar siswa yang diperoleh pada nilai rata-rata awal yaitu 64,74 dengan ketuntasan klasikal 53%. Pada siklus I menjadi 76,00 dengan ketuntasan secara klasikal 74%. Pada siklus II menjadi nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 84,37 dan dengan ketuntasan klasikal mencapai 89%. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* berbantuan *aplikasi Zoom Cloud Meeting* dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa.

Kata kunci: prestasi belajar, pembelajaran aktif tipe *quiz team*, *Aplikasi Zoom Cloud Meeting*

Abstract. This research is a classroom action research conducted at SD Negeri 3 Suwug Singaraja. The purpose of writing this classroom action research is to find out whether the implementation of the Quiz Team Type Active learning strategy with the help of the Zoom Cloud Meeting application can improve students' learning achievement in Hindu Religion and Moral Education. The subjects of the research were students of class VI in the second semester of the 2020/2021 academic year, while the object of this research was the learning achievement of the subjects of Hindu Religious Education and Budi Pekerti. The data collection instrument was a learning achievement test for Hindu Religion and Budi Pekerti. The data analysis technique in this research is descriptive qualitative. The criteria for success are the minimum grade point average equivalent to the KKM = 75 and classical completeness of at least 85%. The results obtained from this study are that the application of Active Learning Type Quiz Team assisted by the Zoom Cloud Meeting application can improve students' learning achievement of Hindu Religious Education and Budi Pekerti this is evident from the results of student achievement obtained at the initial average value of 64.74 with a classical completeness of 53%. In the first cycle to 76.00 with classical completeness 74%. In the second cycle, the average value of the class increased to 84.37 and with classical completeness it

reached 89%. The conclusion obtained from this research is that the application of Quiz Team Type Active learning assisted by the Zoom Cloud Meeting application can improve students' learning achievement of Hindu Religion and Moral Education.

Keywords: learning achievement, active learning type quiz team, Zoom application Cloud Meeting

PENDAHULUAN

Sukarta (2020) menyatakan bahwa pengalaman belajar yang bermakna sangat dibutuhkan di dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti karena siswa dapat mencari, mencoba, menemukan, serta mengalami sendiri materi pelajaran yang berguna dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Apabila siswa dapat menguasai materi dapat diyakini bahwa prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti tidak akan rendah. Namun, kenyataannya prestasi belajar siswa kelas VI semester II tahun ajaran 2020/2021 hanya mencapai 64,47 dengan perolehan siswa yang belum mencapai KKM adalah 9 orang siswa, sedangkan siswa yang mencapai KKM hanya 10 siswa, dengan ketuntasan belajar 53%. Hal ini membuktikan bahwa perolehan siswa yang tuntas masih lebih sedikit dibandingkan dengan siswa yang remidi. Setelah observasi di kelas, kendala-kendala yang terjadi sehingga prestasi siswa yang rendah diakibatkan karena, (1) siswa sering mengantuk di kelas karena siswa hanya mendengarkan saja materi yang di sampaikan; (2) siswa hanya duduk diam saat jam pelajaran berlangsung sehingga kelas menjadi kurang efektif; (3) siswa kurang antusias dalam kesempatan bertanya tentang materi yang disampaikan guru.

Salah satu model pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif adalah melalui penerapan pembelajaran aktif tipe *quiz team*. Penerapan ini diyakini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Evayani, 2020). Lebih lanjut Mirayani et al. (2021) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran ini diawali dengan menerangkan materi pelajaran secara klasikal, lalu siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembar kerja siswa (LKS). Mereka mendiskusikan materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Pada tahap ini, siswa dilatih untuk bekerja sama. Setelah selesai mengerjakan LKS, maka diadakan suatu pertandingan akademis, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Royani & Muslim (2014). dengan adanya kompetisi akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Zoom cloud meeting merupakan aplikasi *meeting online* dengan konsep *screen sharing* (Marhayani, 2021). Aplikasi ini memungkinkan penggunaanya bertatap muka dengan lebih dari 100 orang partisipan dan terhubung dengan peserta langsung ke dalam ruangan yang sama dan melakukan proses pembelajaran (Kuswandi, 2021). Aplikasi *zoom* sebagai salah satu aplikasi

yang dapat digunakan dengan cara melakukan pembelajaran secara virtual. Aplikasi *zoom* dapat mempertemukan peserta didik dengan pendidik dengan menggunakan video sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan secara baik. Aplikasi *Zoom* dapat memberikan kontrol penuh bagi pengguna dengan memberikan akses menelpon berbagi kontrol dengan mengadakan rapat dengan peserta lain dan juga dapat melakukan rapat dalam form video (Katuuk et al., 2021).

Layanan konferensi rapat pada aplikasi *Zoom* juga memiliki beberapa fitur dan beberapa opsi yang tersembunyi bagi pengguna yang menggunakan menggunakan layanan tingkat premium. Aplikasi *Zoom* ini memberikan kemudahan kepada setiap pengguna untuk tetap bertemu tatap muka, berbagi informasi, dan tetap terhubung satu sama lain meskipun dilakukan dengan jarak jauh. Menurut Kuswandi (2021) aplikasi *zoom* merupakan sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi dimanapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung Christy (2020) mengatakan aplikasi ini digunakan untuk video conference yang dengan mudah dapat di unduh pada perangkat: 1) *PC (Personal Computer)* dengan *Webcame*, 2) *Laptop* dengan *Webcame*, 3) *Smartphone Android* Aplikasi *Zoom Cloud Meeting*. Aplikasi *Zoom Cloud Meeting* ini sangat cocok digunakan untuk melakukan *video conference*, dengan *bandwidth* yang digunakan, tidak ada iklan di aplikasi tersebut, serta tidak terlalu banyak memakan resource memory jika dijalankan di *Android* atau *PC* (Prodi, 2020).

Syafi'i et al (2018) menyatakan bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Alawiyah et al. (2019) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu: kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Novita et al. (2019) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*. Prestasi merupakan kecakapan atau hasil kongkrit yang dapat dicapai pada saat atau periode tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, prestasi dalam penelitian ini adalah hasil yang telah dicapai anak dalam proses pembelajaran.

Menurut Maharani et al. (2019) strategi *Quiz Team* atau Quiz kelompok adalah strategi yang dilakukan guru untuk dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang lebih menyenangkan. Kelebihan: 1) adanya kuis akan membuat tertarik anak untuk mengikuti proses pembelajaran; 2) melatih anak untuk dapat membuat kuis secara baik; 3) dapat meningkatkan persaingan diantara anak secara sportif.

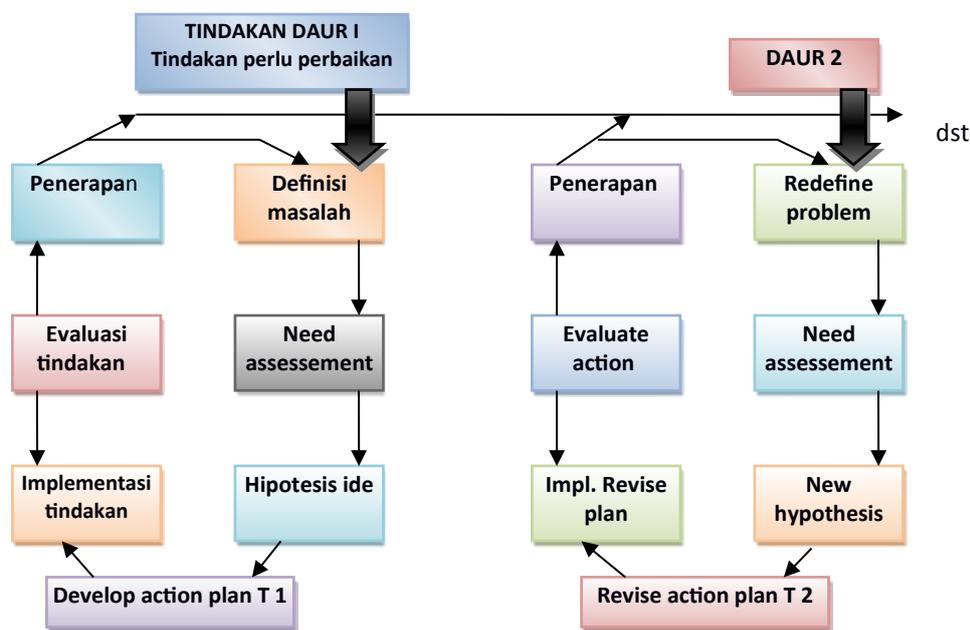
Tabel 1. Sintaks Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*

No.	Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Anak
1.	Tahap I Pemilihan topik	Guru memilih topik yang dapat dibahas dalam enam bagian.	Anak mencermati topik yang dipilih oleh guru.
2.	Tahap II Pengorganisasian Anak	Guru membagi anak ke dalam enam tim.	Anak mempersiapkan diri untuk masuk ke dalam tim.
3.	Tahap III Sosialisasi Kuis dan Penjelasan Materi	Guru menjelaskan bentuk kuis dan juga sesinya, lalu guru mulai menjelaskan materi pelajaran	Anak mencermati dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru di depan kelas.
4.	Tahap IV Persiapan Kuis	Guru meminta Tim A menyiapkan kuis yang berjawaban singkat.	Anak dari Tim A menyiapkan kuis yang berjawaban singkat. Sedangkan Tim B, C, D, E, dan F memanfaatkan waktu untuk meninjau catatan mereka.
5.	Tahap V Pelaksanaan Kuis	Guru memantau Kuis dan selalu memberi motivasi.	Anak dari Tim A menjadi pemimpin kuis dan bertugas menguji anggota Tim B, C, D, E, dan F. Jika tim yang diuji tidak dapat menjawab, maka pertanyaan dapat dilempar pada tim berikutnya. Semua tim mendapat giliran memimpin kuis dan menguji tim-tim lainnya.

METODE

SD Negeri 3 Suwug Singaraja yang berlokasi di Banjar Dinas Kelodan, Desa Suwug, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, merupakan lokasi penelitian dilaksanakan tindakan kelas ini. Sekolah ini memiliki halaman yang luas, bersih, aman dan rindang karena terdapat beberapa pohon yang tumbuh di sekitar halaman sekolah.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan yang disampaikan oleh Mc. Kernan seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan

Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 3 Suwug Singaraja yang berjumlah dengan jumlah siswa 19 orang yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini, dilakukan sesuai langkah yang telah ditentukan dan dilakukan bersiklus. Penelitian berlangsung dari bulan Januari sampai dengan bulan April Tahun Pelajaran 2020/2021. Metode analisis data penelitian ini menggunakan dua cara, yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data dilakukan tindakan kelas ini dikumpulkan melalui tes prestasi belajar sebagai instrumen penelitian. Kriteria keberhasilan melalui penetapan suatu indikator keberhasilan berfungsi untuk memberikan batasan tingkat ketercapaian hasil tindakan yang telah dilakukan. Acuan indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini yang digunakan adalah KKM mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk kelas VI adalah 75 pada tahun pelajaran 2020/2021. Jika secara klasikal siswa sudah mencapai ketuntasan 85% memperoleh nilai tes akhir ≥ 75 , maka penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan sudah berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Siklus I. Pada Siklus I ini, penilaian terhadap kemampuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti adalah dari 19 orang siswa terdapat 14 orang siswa (74%) memperoleh penilaian di atas KKM artinya mereka sudah mampu mencapai hasil belajar sesuai harapan.

Terdapat 5 orang siswa (26%) memperoleh penilaian di bawah KKM artinya kemampuan mereka masih rendah.

Hasil analisis ini menggambarkan bahwa prestasi belajar siswa masih jauh dari tuntutan indikator keberhasilan penelitian yang diusulkan, yaitu minimal mencapai nilai 75 sesuai KKM mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di sekolah ini. Dari analisis kualitatif diperoleh data sebagai berikut: a) rata-rata (mean) dihitung dengan: $\frac{Jumlah\ nilai}{Jumlah\ siswa} = \frac{1444}{19} = 76,00$; b) median (titik tengahnya) yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah 70; c) modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah diurut. Angka tersebut adalah 70.

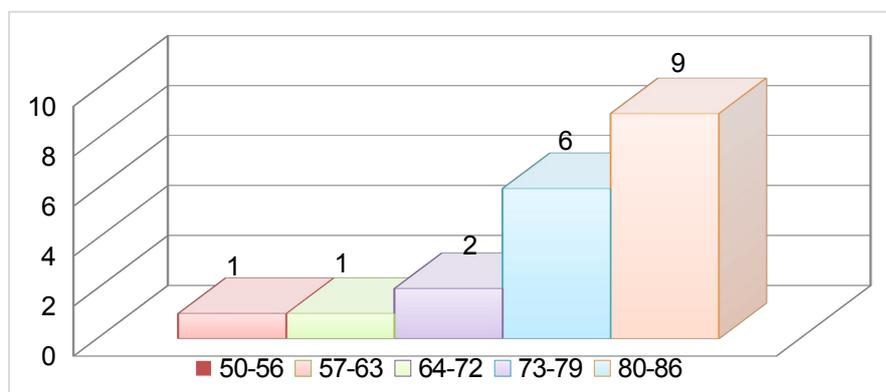
$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \times \text{Log (N)} \\ &= 1 + 3,3 \times \text{Log } 19 \\ &= 1 + 3,3 \times 1,28 \\ &= 1 + 4,22 = 5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rentang kelas (r)} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\ &= 85 - 50 = 35 \end{aligned}$$

$$\text{Panjang kelas interval (i)} = \frac{r}{K} = 7$$

Tabel 2. Data Kelas Interval Siklus I

No	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	50-56	53	1	5%
2	57-63	60	1	5%
3	64-72	67	2	11%
4	73-79	76	6	32%
5	80-86	83	9	47%
TOTAL			19	100%



Gambar 2. Histogram Prestasi Belajar Siklus I

Deskripsi Siklus II. Hasil yang diperoleh dengan pemberian tes prestasi belajar dapat dijelaskan bahwa dari 19 orang siswa yang diteliti sudah 89% siswa memperoleh nilai melebihi KKM dan ada 11% siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Interpretasi yang muncul dari data tersebut adalah bahwa mereka sudah sangat mampu melakukan apa yang diinstruksikan. Dengan semua hasil tersebut dapat dideskripsikan bahwa indikator keberhasilan penelitian yang diharapkan sudah terpenuhi. Dari analisis kualitatif sudah disampaikan secara singkat, selanjutnya diberikan analisis kuantitatifnya menggunakan data yang diperoleh adalah dalam bentuk angka sebagai berikut: a) rata-rata (mean) dihitung dengan: $\frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{1603}{19} = 84,37$; b) median (titik tengahnya) yang diperoleh dari data siklus II dengan menggunakan cara tersebut adalah 81; c) modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah diurut. Angka tersebut adalah 81.

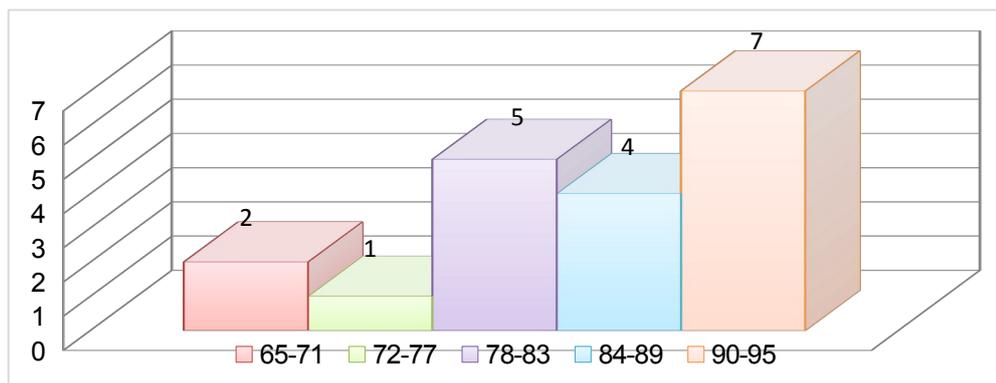
$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \times \text{Log (N)} \\ &= 1 + 3,3 \times \text{Log } 19 \\ &= 1 + 3,3 \times 1,28 \\ &= 1 + 4,22 = 5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rentang kelas (r)} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\ &= 95 - 65 = 30 \end{aligned}$$

$$\text{Panjang kelas interval (i)} = \frac{r}{K} = \frac{30}{5} = 6$$

Tabel 3. Data Kelas Interval Siklus II

No	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	65-71	7,5	2	11%
2	72-77	74,5	1	5%
3	78-83	80,5	5	26%
4	84-89	86,5	4	21%
5	90-95	92,5	7	37%
TOTAL			19	100%



Gambar 3. Histogram Prestasi Belajar Siklus II

Data awal yang diperoleh dengan nilai rata-rata 64,47 dengan persentase ketuntasan 53% menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih sangat rendah mengingat kriteria ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran ini di SD Negeri 3 Suwug Singaraja adalah 75. Dengan nilai yang sangat rendah seperti itu maka peneliti mengupayakan untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penerapan pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *aplikasi Zoom Cloud Meeting*. Akhirnya dengan penerapan pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *aplikasi Zoom Cloud Meeting* sesuai teori yang ada, peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 64,47. Namun, rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 14 orang siswa memperoleh nilai di atas dan rata-rata KKM sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan persentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 74%. Hal tersebut terjadi akibat penerapan pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *aplikasi Zoom Cloud Meeting* belum maksimal dapat dilakukan disebabkan penerapan pembelajaran tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

Pada siklus ke II perbaikan prestasi belajar siswa diupayakan lebih maksimal dengan peneliti membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *aplikasi Zoom Cloud Meeting* dengan benar dan lebih maksimal. Peneliti giat memotivasi siswa agar lebih aktif, giat belajar, memberi arahan-arahan, menuntun mereka untuk mampu menguasai materi pelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti lebih optimal. Akhirnya dengan semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan prestasi belajar pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa pada siklus II menjadi rata-rata 84,37 dengan persentase ketuntasan 89%. Upaya-upaya yang maksimal tersebut mengarah kepada penelitian bahwa pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *aplikasi Zoom Cloud Meeting* mampu meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang dilaksanakan oleh Widana (2020) yang menyatakan bahwa literasi digital sangat berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Dari semua data pendukung pembuktian pencapaian tujuan pembelajaran dapat disampaikan bahwa pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *aplikasi Zoom Cloud Meeting* dapat memberi jawaban yang diharapkan sesuai tujuan penelitian ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VI semester II SD Negeri 3 Suwug Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 meningkat setelah diterapkan pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *aplikasi Zoom Cloud Meeting*. Rekomendasi yang dapat disampaikan dari penelitian ini adalah (1) para guru hendaknya meningkatkan kompetensi di bidang IT dalam melaksanakan pembelajaran, (2) sarana prasarana IT di sekolah hendaknya dioptimalkan agar para guru dapat melaksanakan pembelajaran berbasis It secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, S., Ghozali, S., & Suwarsito, S. (2019). Pengaruh lingkungan dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 2(2), 134-138.
- Christy, N. A. (2020). Revitalisasi pembelajaran bahasa dan sastra indonesia selama masa pandemi covid-19. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(1), 1-15.
- Evayani, N. L. P. (2020). Penerapan model pembelajaran discovery learning dengan metode outdoor dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(3), 391-400. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4284193>
- Katuuk, D. A., Rotty, V. N., Lengkong, J. S., & Rawung, R. K. (2021). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online di masa pandemic covid-19 tantangan atau peluang. *Media Manajemen Pendidikan*, 4(1), 160-171.
- Kuswandi, W. (2021). Efektivitas aplikasi zoom meeting terhadap kualitas pembelajaran jarak jauh mahasiswa pendidikan masyarakat IKIP Siliwangi Angkatan 2018. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 4(2), 76-81.
- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukamto, S. (2019). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar tematik siswa melalui strategi pembelajaran team quiz dan media teka teki silang. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151-158.
- Marhayani, D. A. (2021). Persepsi mahasiswa STKIP Singkawang terhadap penggunaan e-learning berbasis zoom meeting. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1637-1646.
- Mirayani, P., Widana, I. W., Purwati, N. K. R. (2021). Pengaruh model pembelajaran problem solving dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 7 Denpasar tahun pelajaran 2020/2021. *Widyadari*, 22(2), 429 - 438. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5550368>

- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64-72.
- Prodi, PTIK. (2020). Efektivitas pembelajaran e-commerce dalam jaringan (daring) berbantuan aplikasi zoom cloud meeting. *ICT learning*, 4(1). 1-7
- Putri, R. N. (2020). Indonesia dalam menghadapi pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 705-709.
- Royani, M., & Muslim, B. (2014). Keterampilan bertanya siswa SMP melalui strategi pembelajaran aktif tipe team quiz pada materi segi empat. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Sukarta, I. G. K. (2020). Meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Hindu dan budi pekerti siswa kelas XI IPS2 SMA Negeri 1 Marga melalui penerapan teknik megending. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 170-179. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4003800>
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Widana, I. W. (2020). The effect of digital literacy on the ability of teachers to develop HOTS-based assessment. *Journal of Physics: Conference Series* 1503 (2020) 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012045>