

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KUANTUM BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI

I Nengah Sudiarta

SD Negeri 1 Sangsit, Buleleng, Bali, Indonesia; *inengahsudiarta68gmail.com*

Abstrak. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sangsit Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Subjek penelitian ini adalah siswa di Kelas VI A Semester II SD Negeri 1 Sangsit, sedangkan objek penelitian ini prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Data prestasi belajar siswa dikumpulkan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar. Metode analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Tujuan dilakukan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kuantum berbasis *quizizz* dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus melalui tahapan-tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dinyatakan berhasil bila memenuhi kriteria: (a) nilai rata-rata kelas minimal setara dengan nilai KKM=70 dan (b) ketuntasan belajar secara klasikal minimal 85%. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik mengikuti proses pembelajaran dari rata-rata awal 63,03 meningkat menjadi 70,74 pada siklus I dan meningkat menjadi 83,93 pada siklus II dengan ketuntasan belajar awal 43% pada siklus I meningkat menjadi 74% dan pada siklus II meningkat menjadi 97%. Simpulan yang dapat diambil dari hasil tersebut adalah penerapan model pembelajaran kuantum dalam pelaksanaan proses pembelajaran mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: Model pembelajaran kuantum, *quizizz*, prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

Abstract. This research was conducted at SD Negeri 1 Sangsit, Buleleng Regency, Bali Province. The subjects of this research are students in Class VI A Semester II SD Negeri 1 Sangsit, while the object of this research is learning achievement in Hindu Religion and Budi Pekerti. Student achievement data was collected using an instrument in the form of a learning outcome test. This research data analysis method uses quantitative descriptive analysis. The purpose of this classroom action research is to find out whether the application of the *quizizz*-based quantum learning model can improve students' learning achievement of Hindu Religion and Moral Education. This classroom action research was conducted in two cycles through the stages of planning, implementing, observing and reflecting. This research is declared successful if it meets the following criteria: (a) the minimum grade average is equivalent to the KKM value = 70 and (b) classical learning completeness is at least 85%. The results obtained from this study indicate an increase in the ability of students to follow the learning process from an initial average of 63.03 increasing to 70.74 in the first cycle and increasing to 83.93 in the second cycle with 43% early learning completeness in the first cycle increasing to 74% and in the second cycle increased to 97%. The conclusion that can be drawn from these results is that the application of the quantum learning model in the implementation of the learning process is able to improve student achievement.

Keywords. Quantum learning model, qizzz, Hindu religious education learning achievement and character

PENDAHULUAN

Pembangunan karakter bangsa tidak terlepas dari pembangunan manusia Indonesia yang seutuhnya. Sumber daya manusia yang dibangun bertolak dari pembangunan sikap iman, ahlak moral, tanggung jawab, demokrasi dan toleransi adalah hal mutlak yang harus dilakukan sejak dini. Peran mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang dibelajarkan di sekolah berlandaskan atas prinsip bahwa Ajaran Hindu adalah sebagai pandangan hidup pribadi pemeluknya dalam hubungannya dengan Ida Sanghyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa). Peran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti lebih ditonjolkan kepada suatu sikap dalam kerangka menghargai manusia sebagai makhluk ciptaan-Nya, sebagai dirinya sendiri, dalam hubungannya dengan lingkungan baik lingkungan sosial dan alam. Hal tersebut selaras dengan pandangan Tri Hita Karana yang sangat dipegang teguh oleh pemeluk Hindu sebagai sebuah pandangan universal yang sudah ada sejak dahulu kala bahkan umurnya lebih tua dari sejarah Hak Asazi Manusia yang saat ini berlaku universal (Seriasih, 2020).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa data awal siswa kelas VI A semester II SD Negeri 1 Sangsit masih rendahnya prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Rata-rata prestasi belajar siswa adalah 63,03 dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 43%, dari KKM yang ditetapkan sekolah tersebut adalah 70. Setelah diamati lebih seksama hal menyebabkan terjadi rendahnya prestasi belajar karena siswa masih banyak bermain pada saat proses pembelajaran, sehingga kurang motivasi dalam belajar, serta tidak lepas dari metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yang belum menggunakan metode yang dapat mengaktifkan siswa untuk belajar lebih serius lagi.

Model Pembelajaran Kuantum menekankan kegiatannya pada pengembangan potensi manusia secara optimal melalui cara-cara yang sangat manusiawi, yaitu: mudah, menyenangkan, dan memberdayakan. Setiap anggota komunitas belajar dikondisikan untuk saling mempercayai dan saling mendukung (Sumudra, 2019). Dengan demikian, model pembelajaran kuantum lebih menekankan keaktifan siswa dari pada guru sehingga pembelajaran bersifat pada siswa (Yahya, 2017). Mengembangkan strategi pembelajaran kuantum melalui istilah TANDUR, yaitu: 1) tumbuhkan, yaitu dengan memberikan apersepsi yang cukup sehingga sejak awal kegiatan siswa telah termotivasi untuk belajar dan memahami Apa Manfaatnya Bagiku (AMBAK); 2) alami, berikan pengalaman nyata kepada setiap siswa untuk mencoba; 3) namai, sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi dan metode lainnya; 4) demonstrasikan, sediakan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya; 5) ulangi, beri kesempatan untuk mengulangi apa yang telah dipelajarinya, sehingga setiap siswa merasa langsung dimana kesulitan akhirnya datang

kesuksesan, kami bisa bahwa kami memang bias; dan 6) rayakan, dimaksudkan sebagai respon pengakuan yang proporsional (Supramono, 2016).

Adapun kelebihan *Quantum Learning* sebagai berikut: 1) dapat mengembangkan aktivitas siswa; 2) meningkatkan motivasi belajar siswa; 3) metode ini dapat meningkatkan nilai belajar siswa; 4) menumbuhkan kepercayaan diri; 5) meningkatkan rasa ingin tahu; 6) meningkatkan kinerja otak; 7) melatih siswa berpikir secara efektif untuk mengubah diskusi dalam kelas; 8) dapat mengembangkan kemandirian siswa yang diperlukan dalam kehidupan kelak' dan 9) dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa. Di sisi lain model *Quantum Learning* memiliki kelemahan: 1) siswa sulit dikontrol, apakah benar siswa belajar atau tidak; 2) sering menerapkan *Quantum Learning* dapat menimbulkan kebosanan siswa (Hasan, 2022).

Sunardi (2020) & Boulden et al. (2017) memaparkan bahwa *Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut. *E-Learning Quizizz* membantu guru dalam membuka kesempatan komunikasi yang lebih luas kepada peserta didik untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran baik individu maupun kelompok (Jati, 2020). *Quizizz* dapat membantu peserta didik untuk memperdalam konsep materi yang diperoleh melalui pemberian tugas yang diberikan guru (Putri & Dwijayanti, 2020). Pembelajaran *e-Learning Quizizz* sangat membantu proses pembelajaran selama pencegahan virus Corona (Covid-19), siswa tetap bisa mengikuti pembelajaran walau berbekal jaringan internet sederhana, kapanpun, dan dimanapun mereka berada.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat kuis yang dikerjakan oleh siswa dengan cara join dengan kode yang tersedia (Mulyati & Evendi 2020). Siswa melakukan join dengan cara membuka aplikasi *quizzizz.com* dan memasukkan kode permainan beserta nama mereka serta dapat digunakan tanpa bantuan proyektor karena pemain melihat opsi pertanyaan dan jawaban 34 di layar mereka sendiri. Urutan pertanyaan diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi pemain untuk menyontek. Salah satu fitur yang dimiliki oleh *Quizizz* yaitu memberi data statistik tentang kinerja siswa serta dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat (Rusmana, 2020). Data Statistik ini dapat didownload dalam bentuk *Spreadsheet Excel*. Fitur "Pekerjaan Rumah" memungkinkan guru dapat memberikan tugas evaluasi dengan batasan waktu yang ditentukan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk

lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi baru. Fitur-fitur menarik yang dimiliki *Quizizz* bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, di antaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan.

Prestasi Belajar terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar. Prestasi dan belajar memiliki makna yang berbeda dan saling berkaitan erat. Pada umumnya prestasi akan muncul setelah melakukan sebuah pembelajaran. Setia proses pembelajaran akan menghasilkan prestasi belajar hanya saja sangat berbedanya dari segi kualitas dan kuantitas untuk setiap individu yang melakukan kegiatan belajar. Prestasi sendiri memiliki makna hasil dari suatu kegiatan yang memiliki makna, kegiatan yang dilakukan dapat berupa usaha, upaya, menciptakan baik dilakukan sendiri-sendiri maupun dilakukan secara berkelompok (Widana et al., 2021).

Dengan mengkaji hal tersebut di atas, maka faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar (Mulyadi, 2019). antara lain: (1) faktor yang ada pada diri individu itu sendiri yang dapat disebut faktor individual, seperti kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi, (2) faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial, seperti faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial. Prestasi belajar sangat vital dalam dunia pendidikan, mengingat prestasi belajar itu dapat berperan sebagai hasil penilaian dan sebagai alat motivasi (Mirayani et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang masalah dapat disampaikan rumusan masalah sebagai berikut: apakah prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran Kuantum berbasis *Quizizz* dalam proses pembelajaran? Hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah apabila model pembelajaran Kuantum berbasis *Quizizz* diterapkan secara optimal, maka prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI A Semester II SD Negeri 1 Sangsit tahun pelajaran 2020/2021 akan dapat ditingkatkan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sangsit terletak di Banjar Dinas Segara Desa Sangsit Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VI A semester II di SD Negeri 1 Sangsit setelah mengoptimalkan model Kuantum berbasis *Quizizz*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI A SD Negeri 1 Sangsit semester II tahun pelajaran 2020/2021 dan objek penelitian ini adalah prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilaksanakan peneliti sebanyak dua siklus. Untuk

penelitian ini, akan berlangsung selama 4 bulan dari bulan Januari 2021 sampai bulan April 2021. Untuk mengumpulkan data penelitian ini digunakan tes prestasi belajar.

Metode yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah metode deskriptif. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus, membuat interval kelas dan melakukan penyajian dalam bentuk tabel dan grafik. Penelitian ini dinyatakan berhasil bila memenuhi kriteria: (a) nilai rata-rata kelas minimal setara dengan nilai KKM=70 dan (b) ketuntasan belajar secara klasikal minimal 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan analisis terhadap permasalahan awal kemampuan siswa kelas VI A Semester II Tahun Pelajaran 2020/2021 SD Negeri 1 Sangsit dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan masih sangat kurang. Nilai rata-rata awal yaitu 63,03 dengan persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 43%.

Siklus I. Analisis kuantitatif prestasi belajar prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa siklus I: 1) rata-rata (mean) dihitung dengan rumus: $\frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{2193}{30} = 70,74$; 2) median (titik tengahnya) = 75; dan 3) modus = 75. Untuk persiapan penyajian dalam bentuk grafik maka hal-hal berikut dihitung terlebih dahulu.

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \times \text{Log (N)} \\ &= 1 + 3,3 \times \text{Log } 30 \\ &= 1 + 3,3 \times 1,48 \\ &= 1 + 4,87 = 6 \end{aligned}$$

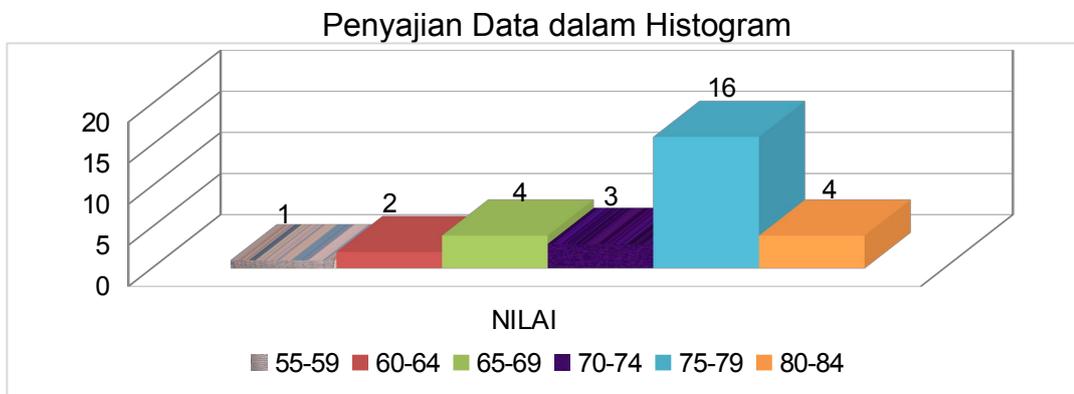
$$\begin{aligned} \text{Rentang kelas (r)} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\ &= 84 - 55 = 29 \end{aligned}$$

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

Tabel 1. Data Kelas Interval Siklus I

No	Interva I	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	55-59	57	1	3%
2	60-64	62	2	7%
3	65-69	67	4	13%
4	70-74	72	3	10%
5	75-79	77	16	53%
6	80-84	82	4	13%

No	Interva	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
TOTAL			30	100%



Gambar 1. Histogram Prestasi Belajar Siklus I

Hasil penelitian pada siklus I dibandingkan dengan kriteria keberhasilan. Nilai rata-rata prestasi belajar siswa mencapai 70,74 sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya 70. Sedangkan ketuntasan secara klasikal baru mencapai 76% masih di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 85%. Dengan demikian maka penelitian tindakan dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II. Hasil analisis data hasil penelitian siklus II adalah sebagai berikut:

1) rata-rata (mean) dihitung dengan rumus: $\frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{2518}{30} = 83,93$; 2) median (titik tengahnya) adalah 85; dan 3) Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) 90. Untuk persiapan penyajian dalam bentuk grafik maka hal-hal berikut dihitung terlebih dahulu.

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \times \text{Log (N)} \\ &= 1 + 3,3 \times \text{Log } 30 \\ &= 1 + 3,3 \times 1,48 \\ &= 1 + 4,87 = 6 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rentang kelas (r)} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\ &= 94 - 65 = 29 \end{aligned}$$

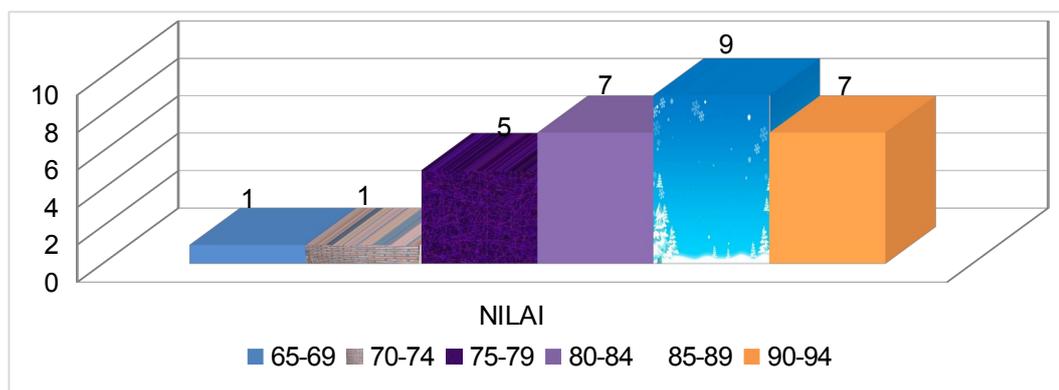
$$\text{Panjang kelas interval (i)} = \frac{r}{K} = 5$$

Tabel 2. Data Kelas Interval Siklus II

No	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	65-69	67	1	3%
2	70-74	72	1	3%

3	75-79	77	5	17%
4	80-84	82	7	23%
5	85-89	87	9	30%
6	90-94	92	7	23%
TOTAL			30	100%

Penyajian Data dalam Histogram



Gambar 2. Histogram Prestasi Belajar Siklus II

Hasil penelitian pada siklus II dibandingkan dengan kriteria keberhasilan. Nilai rata-rata prestasi belajar siswa mencapai 83,93 sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya 70. Demikian pula ketuntasan secara klasikal telah mencapai 94% telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 85%. Dengan demikian maka penelitian tindakan telah dinyatakan berhasil pada siklus II.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini menemukan beberapa hal penting yang berkaitan dengan masalah peningkatan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa di kelas VI A di SD Negeri 1 Sangsit dengan penerapan model Pembelajaran Kuantum. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar model pembelajaran kuantum mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar lebih giat namun karena pada awalnya model ini belum digunakan sehingga hasil awal baru mencapai nilai rata-rata 63,03. Setelah mengimplementasikan model pembelajaran kuantum berbasis *quizizz*, pada siklus I rata-rata prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan menjadi 70,74 dan pada siklus II dapat ditingkatkan kembali menjadi 83,93. Model Kuantum berbasis *quizizz* mampu membantu siswa menggunakan ingatan serta transfer ilmu yang lebih sesuai harapan karena kebenaran teori yang ada. Model Kuantum berbasis *quizizz* mampu mendorong siswa bekerja lebih giat dan lebih aktif serta yang dalam pelaksanaannya lebih objektif, jujur, terbuka dan transparan. Model pembelajaran Kuantum yang diterapkan di kelas VI A SD Negeri 1 Sangsit dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Hal ini terlihat pada siklus I dan II, siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dan

menyenangkan. Meski tidak semua siswa dapat menjawab pertanyaan tetapi antusias siswa dan partisipasi merupakan salah satu motivasi siswa untuk belajar.

Melihat dari peningkatan prestasi belajar dan diupayakan dengan bimbingan yang maksimal dalam rangka mengembangkan kemampuan siswa untuk mampu memahami materi dan dalam konsep belajar yang lebih baik. Model pembelajaran Kuantum berbasis *quizizz* mampu memberi petunjuk bagi siswa baik pada permulaan belajar, pada kegiatan inti maupun pada kegiatan akhir. Pembelajaran telah diupayakan dengan memberi pertanyaan-pertanyaan yang menuntun mereka lebih giat dalam menemukan dan membuat mereka berpikir lebih aktif dalam penemuan konsep-konsep yang tepat.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kuantum berbasis *quizizz* pada siswa kelas VI A Semester II SD Negeri 1 Sangsit tahun Pelajaran 2020/2021 telah mampu meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Berdasarkan temuan tersebut dapat disampaikan beberapa rekomendasi: (a) penerapan model pembelajaran kuantum berbasis *quizizz* hendaknya terus dikembangkan untuk mencapai prestasi belajar secara optimal; (b) para guru dapat menggunakan model pembelajaran kuantum berbasis *quizizz* sebagai model pembelajaran alternatif; dan (c) satuan pendidikan hendaknya memfasilitasi pemanfaatan model pembelajaran kuantum berbasis *quizizz* dan mengembangkannya sesuai dengan kondisi dan karakteristik sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Boulden, D. C., Hurt, J. W., & Richardson, M. K. (2017). Implementing digital tools to support student questioning abilities: A Collaborative Action Research Report. *Inquiry in Education*, 9(1), 1-14.
- Hasan, H. (2022). Implementasi model quantum teaching realitic (QTR) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan media sampah. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(4), 561-570. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6203138>
- Jati, D. H. P. (2020). Peningkatan hasil belajar PPKn melalui pembelajaran online berbasis QUIZIZZ. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 4(5), 231-240.
- Luhrini, D. W. (2019). Metode tanya jawab multiarah sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas III semester II tahun pelajaran 2016/2017 SD Negeri 4 Tonja. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 9-17.
- 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>

- Mulyadi, I. N. (2019). Penerapan model pembelajaran mastery learning untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas IXB SMP Negeri 3 Selat. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 289-296.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Putri, N. W., & Dwijayanti, R. (2020). Pengembangan alat evaluasi bantuan aplikasi "quizizz" pada mata pelajaran marketing kelas X jurusan BDP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 985-991.
- Rusmana, I. M. (2020). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a), 1-7
- Seriasih, N. W. (2020). Penerapan model pembelajaran think pair square berbantuan LKS untuk meningkatkan hasil belajar agama Hindu. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(3), 471-480. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4286777>
- Sinurat, F. M. indah. (2021). Pengaruh kondisi keluarga dan kedisiplinan siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 130-137. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781872>
- Sunardi, D. O. D. I. (2020). Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 94-116.
- Sumudra, I. B. (2019). Penerapan model pembelajaran kuantum untuk meningkatkan prestasi belajar pkn pada siswa kelas V SD Negeri Kayubih semester I tahun pelajaran 2017/2018. *Widyadari*, 21(2), 1-8.
- Supramono, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran quantum (quantum teaching) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD YPS Lawewu kecamatan Nuha kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 4(2), 112-122.
- Widana, I. W., Sopandi, A. T., Suwardika, I. G. (2021). Development of an authentic assessment model in mathematics learning: A science, technology, engineering, and mathematics (STEM) approach. *Indonesian Research Journal in Education*, 5(1), 192-209. <https://doi.org/10.22437/irje.v5i1.12992>.
- Yahya, H. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran quantum teaching terhadap hasil belajar biologi siswa SMS Islam Terpadu Al-Fityan Gowa. *Jurnal Biotek*, 5(1), 155-166.