

**MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN QUIZIZZ PAPER
MODE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA SEKOLAH DASAR**

Della Citra¹, Dodik Mulyono² & Elya Rosalina³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
dellace31@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *quizizz paper mode*. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Exsperimantal Design* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} (3,70) \geq t_{tabel} = (1,713)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Simpulan, bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD negeri 04 Lubuklinggau secara signifikan mencapai KKTP.

Kata Kunci : Hasil Belajar Matematika, Model, TGT, *Quizizz Paper mode*

ABSTRACT

This study aims to determine the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 04 Lubuklinggau after implementing the Teams Games Tournament learning model with the Quizizz Paper Mode. The research method used was a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest. The results showed that the t-test analysis obtained $t_{(calculated)}(3.70) \geq t_{(table)} = (1.713)$, thus H_0 is rejected, and H_a is accepted. The conclusion is that implementing the Teams Games Tournament learning model with Quizizz Paper Mode significantly improved the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 04 Lubuklinggau, achieving the KKTP (Qualified Competency Standard).

Keywords: *Mathematics Learning Outcomes, Model, TGT, Quizizz Paper Mode*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan cara-cara belajar bagaimana belajar. Proses pembelajaran harus benar-benar memperhatikan keterlibatan siswa. Selama ini aktivitas pembelajaran disekolah menengah masih menekankan pada perubahan kemampuan berpikir pada tingkat dasar, belum memaksimalkan

kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Padahal kemampuan berpikir tingkat tinggi juga sangat penting bagi perkembangan mental dan perubahan pola pikir siswa sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berhasil. Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan adalah keterampilan berpikir kreatif.

Menurut Haruna & Darwis (2020) dalam kehidupan sehari-hari, siswa memiliki perbedaan dalam hal kemampuan intelektual, kemampuan fisik, latar belakang keluarga, kebiasaan dan pendekatan belajar yang terkadang sangat mencolok antara seorang siswa dengan siswa lainnya. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah-sekolah pada umumnya hanya ditujukan kepada para siswa yang berkemampuan rata-rata, sehingga siswa yang berkemampuan lebih atau berkemampuan kurang terabaikan. Dengan demikian, siswa yang berkategori di luar rata-rata itu tidak mendapat kesempatan yang memadai untuk berkembang sesuai dengan kapasitasnya. Dari hal inilah kemudian timbul kesulitan belajar dan permasalahan dalam pembelajaran.

Matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Konsep merupakan ide abstrak yang dengannya kita dapat mengelompokkan obyek-obyek kedalam contoh atau bukan contoh dimana konsep-konsep dalam matematika memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya (Novitasari et al., 2022). Oleh karena itu, siswa harus memahami materi awal matematika sebelum melanjutkan ke konsep berikutnya atau materi prasyarat dari materi yang akan pelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terdapat permasalahan yang ditemui yaitu saat guru menyampaikan materi kondisi kelas selalu ramai, banyak siswa tidak memperhatikan materi saat guru menjelaskan serta suasana kelas yang tidak kondusif, dan hasil belajar pelajaran matematika siswa masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran guru lebih suka menerapkan model pembelajaran ekspositori sebab guru hanya menjelaskan konsep yang terdapat di buku referensi dan dilanjutkan dengan mengerjakan soal-soal dan media pembelajaran yang sering digunakan yaitu media gambar. Disini siswa tidak diajari untuk belajar menganalisis, mengevaluasi, dan menentukan apa yang harus dilakukan. Interaksi yang terjadi antar siswa pun sangat sedikit, sehingga siswa cenderung kurang merespons pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 Oktober 2024 dengan guru kelas IV ditemukan bahwa pada kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau ini terdiri dari 2 kelas, Adapun Jumlah siswa kelas IVA yaitu 23 orang, diantaranya 12 laki-laki dan 11 orang perempuan, sedangkan pada kelas IVB berjumlah 24 orang yaitu 12 laki-laki dan 12 perempuan. Pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau juga ditemukan bahwa masih banyak siswa dengan hasil

belajar yang belum tuntas. Terlihat dari hasil belajar matematika siswa yang belum memperoleh nilai di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Hasil belajar dari 47 orang siswa kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau terdapat 62% siswa yang tidak tuntas dan 38% siswa lainnya telah mencapai KKTP.

Beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang rendahnya hasil belajar matematika diantaranya Rejeki et al., (2020) yang menyatakan minimnya penggunaan media dalam pembelajaran matematika menyebabkan rendahnya hasil belajar, serta menurut Kusuma & Khoirunnisa (2018) kurangnya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran sesuai zaman menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan hasil belajar khususnya mata pelajaran matematika di sekolah dasar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung dapat diatasi. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan atau digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran baik dijenjang dasar maupun lanjut. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang diatur sedemikian rupa sehingga, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih menyenangkan. Penggunaan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini akan menjadi lebih menyenangkan apabila disandingkan dengan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif seperti *Quizizz Paper Mode*.

Quizizz adalah perangkat lunak pembelajaran berbasis game yang menghadirkan kegiatan interaktif ke dalam kelas dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, Quizizz baru-baru ini menambahkan fitur baru untuk menjaga kegiatan pembelajaran tetap menarik. Fitur *Quizizz Paper Mode* sangat berguna bagi guru untuk melakukan pembelajaran *offline* atau tatap muka. Fitur ini membantu siswa tanpa *smartphone*, laptop, dan data internet karena gurulah yang berperan sebagai operator selama pelajaran, guru akan memberikan siswa Quizizz berbentuk kertas yang dicetak. Kemudian, siswa harus memutar kertas untuk menunjukkan jawaban mereka untuk berpartisipasi.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Sa'diyyah & rahayu (2024) dapat disimpulkan bahwa penerapan Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, kerjasama, berkreasi, bertindak aktif, meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa, dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan yang telah dibuat, serta dapat menuntaskan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, Penelitian dilakukan pada tanggal 26 Februari-26 Maret 2025, dilaksanakan di SDN 04 Lubuklinggau tahun ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian *Pre-eksperimental design* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design*. Model *one group pre-test post-test design*, yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa adanya kelas pembanding, dimana sebelum *treatment* diberikan *pre-test* dan setelah *treatment* diberikan *posttest*. Berikut desain penelitian tersebut:

Tabel. 1
Desain Penelitian

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = *Pretest*

X = Model pembelajaran *Teams Games Tournaments*

O_2 = *Posttest*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada tanggal 26 Februari-26 Maret 2025, dilaksanakan di SDN 04 Lubuklinggau tahun ajaran 2024/2025. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVB dengan jumlah 24 siswa. Pada kelas tersebut mendapatkan perlakuan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz Paper Mode*. Tes yang diberikan kepada siswa berupa tes Pilihan ganda pada *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian ini dilakukan dengan terlebih dahulu melaksanakan uji coba instrumen yang bertujuan untuk mengetahui kualitas dari instrumen yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data. Uji instrumen dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2025 di kelas V SDN 04 Lubuklinggau dengan jumlah siswa yang mengikuti tes uji coba instrumen sebanyak 22 siswa pada materi Ciri-ciri Bangun Datar. Berdasarkan hasil perhitungan dari 20 soal pilihan ganda yang diberikan, hanya 15 soal yang memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian. Sehingga, soal tersebut yang nantinya akan digunakan sebagai alat pengukur kemampuan awal dan akhir siswa.

Pelaksanaan *pre-test* (Tes Awal) dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2025 dan diikuti oleh 24 siswa pada kelas IVB SD Negeri 04 Lubuklinggau. Pelaksanaan *pre-test* bertujuan untuk dapat mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa terhadap suatu materi yaitu materi Ciri-ciri Bangun datar, sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Quizizz Paper Mode*. Soal *pre-test* yang digunakan, yaitu berbentuk Pilihan Ganda sebanyak 15 soal.

Tabel. 2
Rekapitulasi Hasil Pre-Test

No	Uraian	Hasil Pre-test
1	Nilai Tertinggi	60,00
2	Nilai Terendah	20,00
3	Nilai Rata-rata	40,29
4	Simpangan Baku	10,67
5	Siswa Tuntas	-
6	Siswa Tidak Tuntas	24 (100%)

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan KKTP yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70. Dalam *pre-test* yang telah dilakukan ini tidak ada siswa (0%) dan yang mendapat nilai mencapai KKTP dan ada sebanyak 24 siswa (100%) yang mendapatkan nilai tidak mencapai KKTP. Nilai tertinggi pada *pre-test* ini adalah 60,00 dan yang terendah adalah 20,00.

Pelaksanaan *post-test* dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2025 dan diikuti oleh 24 siswa pada kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau. Pelaksanaan *post-test* bertujuan untuk dapat mengetahui kemampuan akhir yang dimiliki oleh siswa setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz Paper Mode*. Rekapitulasi hasil tes akhir dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel. 3
Rekapitulasi Hasil Post-Test

No	Uraian	Hasil Pre-test
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	60,00
3	Nilai Rata-rata	78,88
4	Simpangan Baku	11,74
5	Siswa Tuntas	20 (83,33%)
6	Siswa Tidak Tuntas	4 (16,67%)

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari 70 atau di atas KKTP sebanyak 20 siswa (83,33%) hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang telah tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 78,88 Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan akhir siswa kelas IV SD Negeri 4 Lubuklinggau sesudah pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz Paper Mode* dalam kategori Mencapai KKTP karena nilai rata-ratanya lebih dari KKTP yaitu lebih dari 70 (>70).

Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik mengenai uji normalitas data dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Rekapitulasi hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel. 4
Rekapitulasi hasil uji Normalitas

Tes	X^2_{hitung}	Dk	X^2_{tabel}	Kesimpulan
Awal	2,2107	5	11,070	Normal
Akhir	2,8791	5	11,070	Normal

Setelah diketahui data bedistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis. Rekapitulasi hasil Uji hipotesis dari data *post- test* dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel. 5
Uji Hipotesis Post-Test

Tes	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Akhir	3,70	1,713	$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_a diterima

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,70$ dengan $t_{tabel} = 1,713$ pada daftar distribusi t dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 24 - 1 = 23$, $\alpha = 0,05$. Dengan demikian $t_{hitung} (3,70) > t_{tabel} (1,713)$, hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a di terima. Dengan kata lain hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat di terima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika di kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz Paper Mode* secara signifikan mencapai KKTP

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz Paper Mode* dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga kali tatap muka. Pertemuan pertama yaitu pada tanggal 12 Maret 2025, peneliti mengalami kesulitan yaitu siswa belum dapat menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran. Kebanyakan dari mereka belum mengerti atau belum memahami bagaimana belajar bersama dalam kelompok serta ada juga siswa yang individualis cenderung sulit berkerja sama dengan kelompok, selain itu ada kesulitan lain dalam menerapkan media *Quizizz Paper mode*, yaitu siswa kesulitan dalam mengarahkan kertas kode jawaban saat hendak menjawab soal.

Namun untuk mengatasi permasalahan pada pertemuan pertama ini, peneliti mengajak semua anak untuk berperan aktif dalam pembelajaran atau *games*, dengan cara melibatkan siswa secara aktif yaitu dengan belajar bersama, masing-masing kelompok terdiri dari kemampuan belajar yang berbeda-beda (heterogen) dengan tujuan agar, siswa yang kurang aktif bisa belajar dan bekerja sama dengan siswa lainnya. Selain itu juga peneliti menjelaskan terlebih dahulu bagaimana langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Quizizz Paper Mode*, dengan cara sebelum memulai permainan guru mengajak seluruh siswa untuk memperhatikan dan memperagakan bagaimana penggunaan kode bercode sebagai kode jawaban pada kuis, selain itu ketika pertandingan dimulai peneliti juga meminta agar siswa secara bergantian dalam menjawab kuis yang ditampilkan dengan tujuan agar

melatih kerja sama dan kekompakkan masing-masing kelompok.

Pada Pertemuan kedua yaitu pada tanggal 13 Maret 2025, Hambatan-hambatan yang terjadi saat proses pembelajaran pada pertemuan pertama perlahan-lahan mulai berkurang. Selain itu juga siswa sudah cukup memahami bagaimana cara penggunaan *Paper* kode jawaban untuk menjawab soal kuis, Kondisi kelas semakin aktif dan menyenangkan, namun masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok (individualis), selain itu permasalahan yang peneliti temukan pada pertemuan kedua ini yaitu, terlihat pada saat pelaksanaan *games* ada beberapa siswa yang menjawab soal namun lupa untuk bergantian dengan teman sekelompoknya, sehingga teman sekelompoknya menjawab soal lebih sedikit.

Namun untuk mengatasi permasalahan pada pertemuan kedua ini peneliti mengajak semua siswa untuk berperan aktif dan bekerja sama dalam pembelajaran, dan peneliti juga menjelaskan kepada siswa yang mengerti untuk saling membantu teman sekelompoknya yang mengalami kesulitan dalam bekerja sama, selain itu juga untuk mengatasi permasalahan pada saat pelaksanaan *games*, peneliti harus lebih memperhatikan siswa saat menjawab soal kuis dengan cara membuat kode pergantian soal kepada siswa untuk bergantian menjawab pertanyaan pada saat kuis berlangsung.

Selanjutnya, Pada pertemuan ketiga, tanggal 15 Maret 2025, Pada pertemuan ketiga ini, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya. Hambatan-hambatan yang ada pada pertemuan pertama dan kedua berhasil diatasi yang mana pembelajaran sudah menjadi lebih baik dari pertemuan sebelumnya, mulai dari kemampuan kerja sama tim, belajar dalam kelompok, kemampuan memahami materi, serta kemampuan menjawab soal menggunakan *Paper Quizizz*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hartanto & Mediatati (2023); Nurhanifah & Dewi (2024) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, model ini sangat efektif apabila diterapkan dalam proses pembelajaran matematika karena dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil Penelitian model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz Paper Mode* yang telah dilakukan menunjukan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas IV setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz Paper Mode* Signifikan mencapai KKTP, dimana hipotesis dalam penulisan ini diterima, sehingga terjawab sudah rumusan masalah pada awal penulisan dengan mengungkapkan beberapa teori model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 04 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2024/2025 setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz Paper Mode* secara signifikan mencapai KKTP.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224-3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Haruna, N. H., & Darwis, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Matematika. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 223. <https://doi.org/10.70713/publikan.v10i3.15159>
- Kusuma, A. P., & Khoirunnisa, A. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.25217/numerical.v2i1.186>
- Novitasari, Y., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android dan Kearifan Lokal terhadap Materi Teks Nonfiksi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 816-828. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8915>
- Nurhanifah, A., & Dewi, R. P. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada Peserta Didik Kelas III SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1082-1096. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i3.3545>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337-343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>

Sa'diyyah, D. N., & Rahayu, A. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa pada Materi Gaya di Sekitar Kita. *Sebelas April Elementary Education*, 3(2), 193-206.
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0,5&cluster=3710617494905463391