

Analisis Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Pembelajaran Geografi Berbasis Media Quis Kahoot

*Winona Tarra Meilila¹, Putri Tipa Anasi², Nur Meily Adlika³

^{1,2,3}Universitas Tanjungpura, Indonesia

E-mail: winonatarra.m@gmail.com

Article History: Submission: 2024-08-20 || Accepted: 2025-03-17 || Published: 2025-04-12

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-08-20 || Diterima: 2025-03-17 || Dipublikasi: 2025-04-12

Abstract

As the times evolve, technology is also growing. Technological developments affect the development of learning evaluation media, so teachers in the 21st century are required to be creative, innovative, and able to optimize technology properly. However, when learning takes place, there must be a problem, one of which is the lack of motivation to learn from students which causes students to feel bored and less interested in evaluating learning which will make the learning evaluation results not optimal. The purpose of this study was to determine the cognitive learning outcomes of students in geography learning using Kahoot quiz media. This research uses the Quasi Experiment Design Type One Group Pretest-Posttest Design. The sample was determined by purposive sample by selecting XI IPS 1 class as the experimental class. Data collection techniques in this study are tests, observations, interviews, and documentation. The data collection instruments used were test sheets, observation sheets, interview guidelines, and documentation. Analyzing the results of students' learning using descriptive statistics with the SPSS 26.0 For Windows application. This study shows the results of the average value of students' cognitive learning outcomes in the experimental class of 78.94 which is above the KKM.

Keywords: Kahoot; Learning Outcomes; Geography Learning

Abstrak

Seiring berkembangnya zaman, maka teknologi juga semakin berkembang. Perkembangan teknologi mempengaruhi perkembangan media evaluasi pembelajaran, sehingga guru pada abad 21 dituntut untuk kreatif, inovatif, serta dapat mengoptimalkan teknologi dengan baik. Namun, ketika pembelajaran berlangsung pasti ditemukan permasalahan salah satunya yaitu kurangnya motivasi belajar peserta didik yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang tertarik untuk melakukan evaluasi pembelajaran yang akan membuat tidak maksimalnya hasil evaluasi pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran geografi menggunakan media kuis Kahoot. Penelitian ini menggunakan jenis Quasi Eksperimen Design tipe One Group Pretest-Posttest Design. Sampel ditentukan secara purposive sample dengan memilih kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes, lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Menganalisis hasil belsar peserta didik menggunakan statistik deskriptif dengan aplikasi SPSS 26.0 For Windows. Penelitian ini menunjukkan hasil nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 78,94 yang dimana nilai tersebut berada di atas KKM.

Kata kunci: Kahoot; Hasil Belajar; Pembelajaran Geografi.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Bagi kehidupan manusia, pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting. Pendidikan sudah diberikan kepada kita sejak kecil oleh orang tua, karena orang tua memiliki peran pengajaran yang utama untuk membentuk pengetahuan dasar pada seseorang. Adanya pendidikan sangat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas dan kemampuan seseorang, yang dimana pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan menumbuhkan potensi yang ada dalam diri manusia

melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut dapat diperoleh dari lembaga-lembaga pendidikan, salah satunya lembaga pendidikan formal yaitu sekolah. Menurut Widiyawati (2018) Sekolah adalah organisasi atau lembaga yang diberi wewenang untuk mengadakan kegiatan pendidikan sesuai dengan kebutuhan.

Menurut Susanto (dalam Rosalinda, 2022) pembelajaran ialah bantuan yang diberikan pendidik sebagai proses untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan tabiat serta membentuk sikap dan keyakinan peserta didik. Dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan inilah maka pengetahuan-pengetahuan seorang dapat berkembang. Teknologi juga berkembang sejalan dengan perkembangan zaman. Perkembangan ini memicu perkembangan media evaluasi pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru. Pada abad 21, guru diminta untuk menjadi kreatif, inovatif, dan dapat menggunakan teknologi sebaik mungkin. Menurut Widayat (dalam Chairunnisak, 2020) mengatakan pendidikan pada abad 21 ialah pendidikan yang menggabungkan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Namun, pada kenyataannya media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi masih belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru.

Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru geografi kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak menunjukkan bahwa guru belum menggunakan teknologi sebagai kuis untuk menilai pembelajaran. Guru hanya menggunakan media kertas atau tanya jawab untuk menilai pembelajaran. Berdasarkan apa yang saya lihat saat evaluasi pembelajaran dilakukan, peserta didik merasa jenuh dan kurang tertarik untuk mengerjakan soal-soal. Hasil wawancara dengan guru geografi kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak mengungkapkan bahwa teknologi belum digunakan sebagai alat untuk menilai pembelajaran. Guru masih mengandalkan metode tradisional, seperti penilaian berbasis kertas dan tanya jawab. Penggunaan metode konvensional ini dinilai kurang menarik bagi peserta didik, terutama di era digital di mana siswa lebih terbiasa dengan teknologi interaktif. Hal ini terlihat dari observasi yang menunjukkan bahwa siswa merasa jenuh dan kurang tertarik saat mengerjakan soal-soal evaluasi, yang dapat berpengaruh pada hasil belajar mereka.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan Kahoot, sebagai media kuis untuk evaluasi pembelajaran. Kahoot adalah aplikasi berbasis game yang banyak digunakan oleh pengajar di sekolah dan tempat lain. Sejalan dengan pernyataan Graham (dalam Hartanti, 2019) Kahoot merupakan media pembelajaran online berbentuk kuis yang tidak berbayar dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran dalam rangka mengevaluasi hasil belajar peserta didik, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat peserta didik baik secara individu maupun kelompok tentang pertanyaan-pertanyaan yang tersedia di Kahoot. Kuis dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar, membuat kelas lebih menyenangkan, dan mendorong mereka untuk berkompetisi dan mendapatkan nilai terbaik. Kahoot juga membuat guru tidak perlu mengoreksi soal-soal yang sudah mereka selesaikan karena akan otomatis langsung terlihat. Oleh karena itu, Kahoot dianggap cocok untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh dan membuat guru lebih mudah dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Amalia (2022) hasil menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai media evaluasi pada pembelajaran di SMP Negeri 3 Bajeng. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil observasi penggunaan Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII A dan VII C yang masuk ke kategori sangat baik dengan skor persentase 100% sedangkan untuk kelas VII F masuk ke kategori baik dengan skor persentase 80%. Selain itu, hasil tes siswa juga masuk dalam kategori baik dengan skor persentase 76,81%, dapat disimpulkan Kahoot bisa disarankan menjadi alat evaluasi pembelajaran karena dapat membantu guru dalam evaluasi dan mendorong peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

II. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini. Mundir (2013) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian berbentuk angka maupun non angka yang kemudian dianalisis menggunakan rumus statistik tertentu, kemudian diinterpretasikan untuk menguji hipotesis sebelumnya dan menentukan sebab akibat dari hal-hal tertentu. Metode yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* dengan *One Group Pretest-Posttest Design*. Tujuannya untuk

mengetahui perbedaan nilai awal dan akhir menggunakan media kuis Kahoot pada kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Pontianak sebanyak 137 peserta didik, yang meliputi kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, dan XI IPS 4. Menurut Sugiyono (2022) sampel adalah jumlah dan karakteristik populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Heri Retnawati (2017) bahwa dalam *purposive sampling* sampel yang akan dipilih didasarkan pada pengetahuan yang kita miliki tentang populasi, anggotanya, dan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil nilai rata-rata ulangan harian terpilih kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen

Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Marlina (2021) tes adalah alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur bakat, pengetahuan, keterampilan, sikap, intelegensi, atau kemampuan seseorang atau kelompok. Tes digunakan untuk mengukur hasil awal sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Fadhalallah (dalam Julinda, 2022) wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan mendapatkan informasi. Untuk mengetahui bagaimana kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti mewawancarai guru geografi SMA Muhammadiyah 1 Pontianak. Wawancara juga dilakukan dengan peserta didik untuk mengetahui pendapat mereka tentang media kuis Kahoot yang digunakan. Arikunto (dalam Ekawati, 2017) menyatakan bahwa dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dalam bentuk catatan, buku, laporan kegiatan, foto-foto, dan data-data yang relevan. Dokumentasi dilakukan sebagai pendukung data agar lebih valid. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar tes yang terdiri dari pretest dan posttest, lembar observasi yaitu terdiri dari lembar pengamatan yang berisi item-item untuk mengamati perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan pedoman wawancara yang terdiri dari daftar pertanyaan-pertanyaan, serta dokumentasi.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan seberapa valid suatu instrumen. Jika instrumen itu valid maka instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Tingkat tinggi dan rendahnya validitas instrumen menunjukkan seberapa banyak data yang dikumpulkan dan digunakan sesuai dengan variabel tertentu, sehingga instrumen akan memiliki validitas yang tinggi jika derajat ketepatan yang diukurnya benar (Azra & Huda, 2017). Validitas isi (*Content Validity*) digunakan dalam peneliti ini, dengan pembuktian yang dilakukan melalui kesepakatan para ahli (*Judgment Experts*) dalam pengambilan keputusan. Instrumen yang diujikan terdiri dari soal pretest dan posttest yang divalidasi oleh Dosen Pendidikan Geografi dan guru geografi SMA Muhammadiyah 1 Pontianak. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan aplikasi SPSS 26,0 For Windows untuk menghitung rata-rata nilai hasil pretest dan posttest kelas eksperimen.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak dengan 1 kali pertemuan yang berlangsung pada hari Selasa, 30 Januari 2024, pukul 08.35-09.55. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan media kuis Kahoot. Pembelajaran dimulai dengan pembukaan seperti biasa yang dilaklkan oleh guru, setelah itu dilanjutkan dengan pemberian soal pretest untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik. Setelah peserta didik mengerjakan soal pretest, kemudian guru meberikan penjelasan terkait materi dan tanya jawab. Kemudian guru membagikan LKPD yang akan dikerjakan peserta didik secara berkelompok dan mempresentasikannya. Selanjutnya, guru meminta peserta didik untuk mengerjakan evaluasi menggunakan media kuis Kahoot dan terakhir peserta didik mengerjakan soal posttest untuk pengukur pengetahuan akhir. Lalu, kegiatan belajar mengajar diakhiri dengan berdoa. Ketika dilakukan evaluasi menggunakan media kuis Kahoot, suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan. Ketika satu soal telah selesai dikerjakan, maka akan muncul total hasil skor yang diperoleh peserta didik, hal ini membuat jiwa kompetitif peserta didik meningkat, sehingga mereka berusaha bersaing untuk mendapatkan skor yang paling tinggi di soal-soal berikutnya. Sehingga dapat dilihat bahwa media kuis Kahoot ini dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar. Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Inisial Responden	Pretest	Posttest	No	Inisial Responden	Pretest	Posttest
1	AR	60	80	18	MRN	72	80
2	AL	72	88	19	MRR	48	72
3	BAN	56	72	20	NWP	72	92
4	DF	72	88	21	NWR	52	68
5	FMI	44	60	22	NM	72	80
6	FA	72	80	23	PR	60	80
7	IPA	72	88	24	QI	52	72
8	JRL	60	84	25	RDR	40	80
9	KC	52	72	26	RJ	84	92
10	KH	72	80	27	RAY	76	88
11	LN	52	80	28	RKI	60	80
12	MR	68	88	29	RAS	48	60
13	MY	72	88	30	RMF	72	80
14	MRS	56	76	31	SDS	64	76
15	MFA	52	72	32	STA	80	92
16	MF	52	68	33	TAU	64	72
17	MHK	56	80	34	ZPP	60	76
Rerata						62,23	78,94
Ketuntasan						5,88%	67,64%
Ketidaktuntasan						94,11%	32,35%

Perhitungan hasil pretest dan hasil posttest peserta didik pada kelas eksperimen dilakukan menggunakan statistik deskriptif dengan aplikasi SPSS 26.0 For Windows dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	34	40.00	84.00	62.2353	10.97396
Posttest Eksperimen	34	60.00	92.00	78.9412	8.37363
Valid N (listwise)	34				

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan pada tabel di atas, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media kuis Kahoot dalam pembelajaran geografi di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Pontianak. Pada tahap pretest, nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 40, sedangkan nilai tertinggi mencapai 84. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum perlakuan adalah 62,23 dengan standar deviasi 10,97. Dengan mempertimbangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75, hanya 5,88% peserta didik atau setara dengan 2 orang yang mencapai ketuntasan sebelum penerapan Kahoot. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media kuis Kahoot, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Nilai terendah meningkat menjadi 60, sedangkan nilai tertinggi mencapai 92. Rata-rata nilai kelas eksperimen naik menjadi 78,94 dengan standar deviasi 8,37. Berdasarkan hasil ini, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat drastis menjadi 67,64%, atau setara dengan 23 peserta didik yang telah mencapai atau melampaui KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kuis Kahoot berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar geografi.

Selain hasil tes, wawancara dengan peserta didik juga memberikan wawasan tambahan mengenai efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Secara umum, peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media kuis ini. Mereka menyatakan bahwa Kahoot membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, karena pengalaman mengerjakan soal terasa seperti bermain game bersama teman. Salah satu aspek yang paling disukai adalah adanya batasan waktu dalam menjawab soal, yang memberikan tantangan tersendiri dan melatih kecepatan berpikir. Selain itu, peserta didik menganggap bahwa Kahoot sangat mudah digunakan, karena mereka hanya perlu memasukkan PIN dan nama untuk bergabung dalam kuis. Fitur interaktif dan kompetitif yang ditawarkan oleh Kahoot juga dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar, karena sistem gamifikasi membuat mereka lebih fokus dalam mengerjakan soal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan semangat belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan dari Darmawan (2020) yang menyelidiki penggunaan Kahoot dalam pembelajaran biologi. Dalam penelitian tersebut, rata-rata nilai pretest sebelum menggunakan Kahoot adalah 56,18, sementara rata-rata nilai posttest setelah menggunakan Kahoot meningkat menjadi 85,21. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya efektif dalam pembelajaran geografi, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar dalam berbagai mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan analisis data kuantitatif dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kuis Kahoot dalam pembelajaran geografi di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Pontianak terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 62,23 pada pretest menjadi 78,94 pada posttest, serta peningkatan tingkat ketuntasan dari 5,88% menjadi 67,64%. Selain itu, penggunaan Kahoot juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik, yang merasa lebih antusias dan fokus dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik meningkat setelah menggunakan Kahoot. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum menggunakan media kuis Kahoot sebesar 62,23 dan setelah menggunakan media kuis Kahoot sebesar 78,94. Dari wawancara bersama peserta didik, mereka mengungkapkan bahwa media kuis Kahoot ini menarik dan seru yang dimana seperti bermain game bersama teman. Adanya waktu dalam pengerjaan membuat terasa seperti challenge sehingga melatih kecepatan berpikir. Media kuis Kahoot ini juga sangat mudah dalam penggunaannya karena hanya memasukkan pin dan nama saja. Selain itu, media kuis Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena belajar dengan game lebih seru dan membuat fokus dalam mengerjakan soal-soal. Yang dimana hal-hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

B. Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu diharapkan guru untuk memberitahu terlebih dahulu kepada peserta didik bahwa akan diadakan kuis menggunakan aplikasi di handphone agar peserta didik menyiapkan paket data dan guru diharapkan selalu mengawasi peserta didik agar tidak membuka aplikasi yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, R. (2022). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 BAJENG KABUPATEN GOWA*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Azra, U., & Huda, I. (2017). Analisis Pilihan Ganda Materi Sistem Pernapasan Untuk Penrapan Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Pada Pesantren Moderen Kota Banda Aceh.

Prosiding Seminar Nasional Biotik, 428–433.

- Chairunnisak. (2020). Implementasi Pembelajaran Abad 21 Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 351–359.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Ekawati, T. (2017). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru terhadap Efektivitas Pembelajaran di Mts Aulia Cendikia Palembang. *Skripsi, Repositoty UIN Raden Fatah, Palembang*.
- Hartanti, D. (2019). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*.
- Hanifa, A. N., Nugroho, A. A., & Nuriafuri, R. (2024). Analisis Pendidikan Karakter Disiplin Peserta Didik melalui Budaya Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 323–329. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.486>
- Heri Retnawati. (2017). *Teknik Pengambilan Sampel*.
- Julinda, S. Z. (2022). *Peran Orang Tua Dalam Penanaman Karakter Disiplin Dan Jujur Selama Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid Di MI Assegaf Palembang*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Marlina, Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Guided Discovery Learning dalam Materi Kerja Sama pada Siswa Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 53–61.
- Mundir. (2013). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *A psicanalise dos contos de fadas. Tradução Arlene Caetano*.
- Nurachadijat, K., & Selvia, M. . (2023). Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 57–66. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.284>
- Rosalinda. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 064025 Jl. Flamboyan Raya Medan Tahun Ajaran 2021/2022*. Universitas Quality.
- Sulaiman, S., Putri, S. D., & Siffa, A. . (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.323>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widiyawati, N. (2018). *Prediksi Siswa SD Negeri Mojosari Mantup Lamongan Hasil Lolos Seleksi Di SMP Negeri Menggunakan Metode Naive Bayes* [Universitas Muhammadiyah Gresik]. [http://digilib.unila.ac.id/1366/5/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/1366/5/BAB%20II.pdf)