

---

## **Pemanfaatan Media Quizizz ditinjau dari Model Pembelajaran kooperatif kelas IV DI SDN 03 Jabalsari**

---

### **INFO PENULIS   INFO ARTIKEL**

Ruci Anggi Sukeshi      ISSN: 2807-7474  
Universitas Bhinneka PGRI      Vol. 2, No. 2, Agustus 2022  
[ruci.anggi245@gmail.com](mailto:ruci.anggi245@gmail.com)      <http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj>

Nugrananda Janattaka  
Universitas Bhinneka PGRI  
[nandahanduk@gmail.com](mailto:nandahanduk@gmail.com)

© 2022 Unsultra All rights reserved

---

### ***Saran Penulisan Referensi:***

Sukeshi, R. A., & Janattka, N. (2022). Pemanfaatan Media Quizizz ditinjau dari Model Pembelajaran kooperatif kelas IV DI SDN 03 Jabalsari. *Sultra Educational Journal*, 2 (2), 172-177.

---

### **Abstrak**

Kemajuan serta peran teknologi semakin menonjol sehingga penggunaan media pembelajaran pada sekolah telah menyesuaikan dengan kemajuan teknologi. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi adalah quizizz. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media quizizz ditinjau dari model pembelajaran kooperatif. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologis. Jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis dapat mengungkapkan situasi dan permasalahan yang dihadapi. Tahapan melakukan penelitian ini yaitu tahap pra lapangan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data, dan tahap evaluasi atau pelaporan. Pengumpulan data penelitian menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media quizizz ditinjau dari model pembelajaran kooperatif bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Pada fitur quizizz yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu fitur create new quiz, fitur find quiz, fitur question, fitur reports, fitur classes, fitur collections, fitur memes, fitur profile, dan fitur settings.

**Kata kunci:** Kooperatif, Media, Quizizz

### **Abstract**

Advances and the role of technology are increasingly prominent so that the use of learning media in schools has adapted to technological advances. One form of technology-based learning media is quizizz. This study aims to describe the use of quizizz media in terms of the cooperative learning model. The study used descriptive qualitative research methods with a phenomenological approach. This type of qualitative research with a phenomenological approach can reveal the situation and problems faced. The stages of conducting this research are the pre-field stage, the implementation stage, the data analysis stage, and the evaluation or reporting stage. Collecting research data using observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of quizizz media in terms of the cooperative learning model was useful in learning activities. The quizizz features that can be used by teachers are the create new quiz feature, the find quiz feature, the question feature, the reports feature, the classes feature, the collections feature, the memes feature, the profile feature, and the settings feature.

**Keywords:** Cooperative, Media, Quizizz

## A. Pendahuluan

Sistem pendidikan nasional diatur berdasarkan Undang-Undang. No. 20 tahun 2003, yang menegaskan fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang memiliki martabat dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga menjadi manusia yang memiliki iman serta takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, memiliki ilmu, cakap, kreatif, mandiri, memiliki tanggungjawab dan mampu menjadi warga negara yang demokratis. Adapun pemerintah senantiasa berusaha untuk menjadikan tujuan dan cita-cita pendidikan nasional berdasarkan undang-undang tersebut tercapai.

Kemampuan dalam menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang tenaga pendidik terutama bagi seorang guru. Luasnya pengetahuan dan adanya keterampilan keguruan yang kompeten sangat dibutuhkan untuk mengimbangi perkembangan IPTEK. Salah satu dampak dari kemajuan IPTEK yakni munculnya media pembelajaran baru di sekolah ataupun pada Lembaga pendidikan lainnya. Penerapan IPTEK sudah banyak dilakukan di sekolah maju dengan tujuan agar sistem pembelajaran lebih efisien, efektif dan menyenangkan.

Kemajuan teknologi berdampak pada adanya usaha dalam melakukan perubahan pada perkembangan pendidikan. Perubahan yang nampak biasanya terjadi pada pembaruan sistem informasi pendidik seperti internet yang mampu menghilangkan batas sehingga mempermudah terjadinya birokrasi, menyingkat waktu dan mempercepat aliran ilmu. Kemajuan serta peran teknologi semakin menonjol sehingga penggunaan media pembelajaran pada sekolah telah menyesuaikan dengan kemajuan teknologi. Dalam hal ini, diharapkan, guru sebagai tenaga profesional harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Sukma et al., (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yakni apapun yang dipakai untuk menyampaikan informasi maupun pesan dalam aktivitas belajar mengajar agar siswa menjadi lebih memperhatikan dan semangat belajar. Husna, (2021) Media pembelajaran merupakan apa saja jenis alat bantu yang bisa dipakai untuk menyalurkan informasi atau pesan sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Media belajar dalam hal ini meliputi benda, manusia, bahkan suatu peristiwa yang dengannya siswa mampu memetik suatu pengetahuan hingga keterampilan.

Banyak hambatan yang timbul pada pelaksanaan pembelajaran. Hambatan pembelajaran ditemukan saat siswa merasa bosan pada kegiatan pembelajaran. Salah satu model guru adalah untuk mengubah pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan aplikasi quizizz, yakni suatu media pembelajaran dengan basic game edukasi. Pemanfaatan Quizizz untuk media belajar yang interaktif dengan basic android memberikan sajian permainan dalam bentuk pemecahan masalah dengan suatu petunjuk penyelesaian masalah. Game edukasi ini berisi tentang serangkaian pertanyaan yang mampu meningkatkan konsentrasi, kecakapan dan keaktifan serta ketepatan untuk menyelesaikan masalah. Aplikasi quizizz memiliki banyak fitur untuk mengevaluasi pembelajaran. Fitur aplikasi quizizz yang digunakan oleh guru maupun siswa yaitu, create new quiz, find quiz, my questions, report, classes, collection, memes, dan profile.

Aplikasi quizizz digunakan guru sebagai suatu model agar keaktifan siswa meningkat. Penggunaan aplikasi quizizz pada model pembelajaran cooperative Learning. Dr. H. Sunhaji, (2016) Cooperative learning menganjurkan siswa untuk lebih aktif dan positif dalam tim, hal demikian dapat menggabungkan pemikiran ide sendiri dalam kondisi tidak tertekan. Cooperative learning mengacu pada kondisi belajar dengan melibatkan siswa dengan bermacam-macam kemampuan agar mampu bekerjasama dalam tim untuk sampai pada tujuan yang diinginkan.

Mengacu pada hasil pengamatan awal dan wawancara oleh peneliti di kelas IV SDN 03 Jabalsari dengan guru yang telah mengaplikasikan Quizizz dalam pembelajaran. Peneliti menemukan beberapa manfaat dari aplikasi pembelajaran quizizz untuk mendukung proses pembelajaran. Siswa mendapat kepuasan, mendapatkan kenyamanan, dan juga dapat belajar dan berkomunikasi tanpa halangan melalui aplikasi Quizizz. Aplikasi pembelajaran quizizz dapat dikatakan media pembelajaran yang sangat menyenangkan, siswa dapat mengakses bahan pembelajaran di mana saja dan kapan saja melalui laptop atau gawai yang mereka miliki. Aplikasi quizizz adalah suatu layanan pembelajaran gratis untuk pendidik dan peserta didik sehingga memudahkan pendidik dalam memberikan pembelajaran dan juga tugas kepada

peserta didik sehingga terjadi pembelajaran yang interaktif. Penggunaan aplikasi quizizz mampu menyediakan beragam bentuk evaluasi pembelajaran dalam bentuk tampilan yang menarik sehingga tidak membuat siswa merasa bosan. Pembelajaran dengan aplikasi quizizz dapat menjalin kompetisi atau persaingan yang sehat antar siswa. Pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz pada model pembelajaran cooperative learning dapat membantu siswa untuk aktif pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan observasi awal diatas, penulis terkesan untuk menelaah lebih mendalam tentang "Pemanfaatan Media Quizizz Ditinjau Dari Model Pembelajaran Kooperatif Kelas IV Di SDN 03 Jabalsari". Penulis Merasa Tertarik Karena Banyak Siswa Yang Lebih Bersemangat Dalam Melakukan Proses Pembelajaran Dengan Adanya Aplikasi Quizizz.

## **B. Metodologi**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif deskriptif berupa kata, gambar, dan tidak termasuk angka. Pada akhirnya, laporan penelitian akan disuguhkan dengan isi suatu kutipan data yang telah memberikan gambaran terkait manfaat *quizizz* yang didasarkan dari model pembelajaran kooperatif kelas IV di SDN 3 Jabalsari.

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan fenomenologis. Subjek penelitian ini yakni guru dan siswa kelas IV di SD Negeri 03 Jabalsari sejumlah 14 siswa. Pelaksanaan penelitian ini pada semester genap TA 2021/2022 bulan April sampai Juni. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 03 Jabalsari yang berlokasi di Desa Jabalsari, Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil data observasi Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di SDN 03 Jabalsari bahwa, penggunaan media pembelajaran quizizz pada kelas IV SDN 03 Jabalsari, guru dapat dikatakan telah mengikuti perkembangan metode pembelajaran yang dahulu menggunakan media seperti gambar sekarang guru sudah memakai media digital . penggunaan media online dirasa oleh siswa sangat menyenangkan, pembelajaran lebih menarik dengan berbagai format media baik foto, video, maupun audio. Semuanya memberikan pengalaman belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran digital juga membuat anak lebih mengenal teknologi dan dapat memanfaatkannya dengan baik, dengan semua fitur yang digunakan siswa pada media pembelajaran digital tentu sangat berhubungan dengan teknologi, sehingga media pembelajaran digital sangat menguntungkan baik untuk guru maupun untuk siswa.

Media quizizz pada kelas IV SDN 03 Jabalsari, quizizz merupakan media pembelajaran online sehingga quizizz dapat diakses dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang baik. Penggunaan quizizz ditunjang dengan chrome book sekolah dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan fitur-fitur pada quizizz dirasa mampu untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi. Pada fitur quizizz yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu, fitur create new quiz, fitur find quiz, fitur question, fitur reports, fitur classes, fitur collections, fitur memes, fitur profile, dan fitur settings. Manfaat media quizizz lainnya adalah media quizizz dapat memperjelas sajian materi dan informasi, materi menggunakan quizizz lebih menarik sehingga mampu mengarahkan perhatian siswa.

Model pembelajaran kooperatif pada media quizizz pada kelas IV SDN 03 Jabalsari adalah pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran terdapat kelompok- kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa. Pada proses pembelajaran menggunakan quizizz dengan model kooperatif guru dapat menggunakan mode tim pada fitur quizizz, fitur tersebut dapat membantu guru dalam pengelolaan kelompok. Penggunaan mode tim siswa dapat langsung melihat hasil skor yang didapat ketika menjawab soal, dalam quizizz siswa juga dapat melihat ranking yang telah dicapai masing-masing kelompok. Dalam aplikasi quizizz guru dapat menyimpan hasil pengerjaan kelompok melalui latihan-latihan soal maupun ujian. Hasil pekerjaan kelompok tersebut dapat diunduh dengan microsoft excel sehingga membantu guru dalam mengalisis nilai siswa.

## Pembahasan

Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sudah mampu membawa perubahan bagi pendidikan. Salah satu bentuk perubahan dalam pendidikan adalah media pembelajaran. Faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah penguasaan guru terhadap media belajar sehingga guru tetap mampu menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didiknya dengan baik.

Menurut Pratiwi et al., (2018) media pembelajaran ialah suatu tool untuk mempermudah proses belajar baik di kelas maupun di luar kelas dengan keutamaan media audio dan visual. Aplikasi belajar ini didesain untuk memudahkan interaksi dari pendidik dengan peserta didik selama proses belajar. Sedangkan media pembelajaran menurut Wahid, (2018), media merupakan kata yang berasal dari Bahasa Latin yakni *medius* dimana memiliki arti secara harfiah yaitu “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Sehingga Media pengajaran dapat memiliki arti yaitu apapun yang dapat dipakai untuk menyampaikan atau menyalurkan isi pelajaran, pesan, menstimulus ide, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa serta memotivasi proses kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran *online* berbasis *quiz* interaktif yang diaplikasikan di aktivitas pembelajaran diantaranya adalah *quizizz*. *quizizz* merupakan inovasi teknologi dalam bidang pendidikan yang membuat pembelajaran menjadi interaktif. Menurut Roysa & Hartani, (2020) Aplikasi *Quizizz* yakni aplikasi online yang mudah di pakai oleh guru maupun murid, selain itu juga sangat menyenangkan. Aplikasi belajar online ini menggunakan web tool untuk membuat suatu kuis yang dibentuk dalam suatu permainan yang mana nantinya juga bisa digunakan untuk evaluasi oleh guru terhadap system belajar online dengan lebih praktis dan efisien. *Quizizz* bisa membantu siswa untuk meningkatkan semangat dan prestasi mereka dalam belajar, serta memberikan wadah untuk adanya persaingan sehat antar siswa. Dalam persaingannya, siswa didisain untuk bisa mengerjakan kuis secara bersamaan di kelas dan merekapun akan segera bisa mengetahui peringkat atas kinerjanya tersebut (Setiawan et al., 2020).

Guru memiliki peranan penting pada pelaksanaan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran sangat membantu guru dalam penyampaian materi, sebagai acuan dalam menjalankan pembelajaran dan siswa dapat lebih cepat paham materi yang diberikan dapat mencapai hasil optimal. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan pada siswa SD adalah model pembelajaran *cooperative* merupakan pembelajaran tim dalam jumlah kecil sehingga siswa dapat bekerja sama dalam proses pembelajaran.

Menurut Dr. H. Sunhaji, (2016) *Cooperative learning* ialah suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan system belajar serta bekerja dalam tim kecil sekitar 4-6 orang dan tetap kolaboratif sehingga siswa akan tetap terstimulus untuk lebih semangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di SDN 03 Jabalsari bahwa, penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada kelas IV SDN 03 Jabalsari, guru dapat dikatakan telah mengikuti perkembangan metode pembelajaran yang dahulu menggunakan media seperti gambar sekarang guru sudah memakai media digital . penggunaan media online dirasa oleh siswa sangat menyenangkan, pembelajaran lebih menarik dengan berbagai format media baik foto, video, maupun audio. Semuanya memberikan pengalaman belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran digital juga membuat anak lebih mengenal teknologi dan dapat memanfaatkannya dengan baik, dengan semua fitur yang digunakan siswa pada media pembelajaran digital tentu sangat berhubungan dengan teknologi, sehingga media pembelajaran digital sangat menguntungkan baik untuk guru maupun untuk siswa.

Media *quizizz* pada kelas IV SDN 03 Jabalsari, *quizizz* merupakan media pembelajaran *online* sehingga *quizizz* dapat diakses dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang baik. Penggunaan *quizizz* ditunjang dengan *chrome book* sekolah dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur pada *quizizz* dirasa mampu untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi. Pada fitur *quizizz* yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu, fitur *create new quiz*, fitur *find quiz*, fitur *question*, fitur *reports*, fitur *classes*, fitur *collections*, fitur *memes*, fitur *profile*, dan fitur *settings*. Manfat media *quizizz* lainnya adalah media *quizizz* dapat memperjelas sajian materi dan informasi, materi menggunakan *quizizz* lebih menarik sehingga mampu mengarahkan perhatian siswa.

Model pembelajaran kooperatif pada media *quizizz* pada kelas IV SDN 03 Jabalsari adalah pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran terdapat kelompok- kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa. Pada proses pembelajaran menggunakan *quizizz* dengan model kooperatif guru dapat menggunakan mode tim pada fitur *quizizz*, fitur tersebut dapat membantu guru dalam pengelolaan kelompok. Penggunaan mode tim siswa dapat

langsung melihat hasil skor yang didapat ketika menjawab soal, dalam *quizizz* siswa juga dapat melihat rangking yang telah dicapai masing-masing kelompok. Dalam aplikasi *quizizz* guru dapat menyimpan hasil pengerjaan kelompok melalui latihan-latihan soal maupun ujian. Hasil pekerjaan kelompok tersebut dapat diunduh dengan *microsoft excel* sehingga membantu guru dalam mengalisis nilai siswa.

Sejalan dengan penelitian terdahulu berjudul, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*Quizizz*, *Sway*, Dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti" oleh Arif et al., (2021). Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa, untuk menunjang efisiensi dan efektifitas dalam pembelajaran di sekolah, penggunaan media pembelajaran secara daring sangatlah diperlukan. Adanya aplikasi pembelajaran daring dapat meningkatkan sisi kreatif dari siswa maupun guru selain itu juga sangat menguntungkan di masa pandemic seperti ini. Guru berperan besar untuk memanfaatkan media pembelajaran *online* karena dengannya, mampu untuk menaikkan prestasi dan semangat belajar dari siswa didiknya. Seperti halnya dengan SD Muhammadiyah 2 Wonopeti yang sudah mengaplikasikan media belajar secara daring, seperti *quizizz*, *sway* dan *wordwall*. Setelah pengaplikasian metode pembelajaran daring ini, guru merasa telah terjadi perubahan yang drastis terhadap respon peserta didik saat belajar dengan aplikasi online tersebut. Siswa lebih cepet dalam merrespon tugas tanpa harus menunda tugas, lebih aktif dan semakin bersemangat dalam belajar. Hal tersebut lebih dirasakan oleh guru terutama saat menggunakan *quizizz* karena fitur permainannya yang telah disisipi konten materi pembelajaran. Manfaatnya siswa akan lebih aktif dan tidak cepat bosan selama proses pembelajaran. Ditinjau dari tujuan belajar daring yakni peserrta didik diharapkan akan tetap menguasai materi tanpa harus merasa tertekan dan justru merasakan senang, selain itu guru harus lebih kreatif untuk menanggulangi sekiraanya terjadi hal yang menghambat proses belajar sehingga peserta didik akan selalu memiliki prestasi yang baik meskipun di kondisi pandemi.

#### D. Kesimpulan

Pemanfaatan Fitur-fitur pada *quizizz* dirasa mampu untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi. Pada fitur *quizizz* yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu, fitur *create new quiz*, fitur *find quiz*, fitur *question*, fitur *reports*, fitur *classes*, fitur *collections*, fitur *memes*, fitur *profile*, dan fitur *settings*. Manfat media *quizizz* lainnya adalah media *quizizz* dapat memperjelas sajian materi dan informasi, materi menggunakan *quizizz* lebih menarik sehingga mampu mengarahkan perhatian siswa. Fitur-fitur yang tersedia dalam *quizizz* mampu membantu guru untuk membuat kelas terasa menyenangkan. Fitur mode tim sangat membantu guru pada model pembelajaran kooperatif. Fitur tersebut membantu guru dalam manajemen kelompok, siswa dapat melihat perolehan skor secara langsung setelah mengerjakan soal. Hasil pekerjaan kelompok siswa dapat diunduh melalui *microsoft excel* sehingga guru mudah dalam menganalisis nilai siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa  
Siswa disarankan untuk selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz*, sehingga dengan pembelajaran yang aktif dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang.
2. Bagi Guru  
Guru dalam penelitian ini sebaiknya mampu untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi sehingga mempermudah guru maupun siswa dalam pembelajaran.
3. Bagi Sekolah  
Sekolah disarankan untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana yang digunakan untuk media pembelajaran. Peneliti pada saat penelitian menemukan siswa yang masih terhambat dalam jaringan wifi sekolah. Disarankan untuk dijadikan dasar dalam mengambil kebijakan sehingga mampu meningkatkan proses pembelajaran siswa.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Saran untuk peneliti selanjutnya, khusus mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar universitas bhinneka pgri untuk melakukan penelitian relevan ini, mampu mengembangkan permasalahan dalam penelitian ini, serta menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk peneliti selanjutnya.

## E. References

- Husna, K. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Pratiwi, N. A., et al. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.
- Roysa, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi daring quizziz sebagai solusi pembelajaran menyenangkan di masa pandemi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 315-326.
- Rusli, R., Subiyakto, B., & Putra, M. A. H. (2021). Aktivitas Sosial Masyarakat Kampung Pelangi Banjarbaru Sebagai Sumber Belajar IPS. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 1(1), 1-8.
- Sukma, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2021). Pengaruh media "Quizizz" dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi siswa. *Binomial*, 4(2), 154-166.
- Sunhaji, H. (2016). Implementasi Strategi Cooperative Learning Dalam Membentuk Ketrampilan Berfikir Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Al-Ikhsan Beji Kedungbanteng Banyumas.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).