

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *E-LEARNING*
MELALUI APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
MADRASAH IBTIDAIYAH PKP JIS JAKARTA TIMUR**

SKRIPSI



Oleh:

Anisah

1601025175

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *E-learning* Melalui Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur

Nama : Anisah

NIM : 1601025175

Telah diuji, dipertahapkan di hadapan Tim Penguji Skripsi dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

Hari : Sabtu

Tanggal : 08 Agustus 2020

Tim Penguji

Nama Jelas

Tanda Tangan Tanggal

Ketua : Ika Yatri, M.Pd

 26-8-20

Sekretaris : Nurafni, M.Pd

 24/8/2020

Pembimbing : Prof. Dr. Hj. Nani Solihati, M.Pd

 27/8/2020

Penguji I : Dr. Sri Mawani, M.Pd

 17/20

Penguji II : Nurafni, M.Pd

 24/8/2020

Disahkan oleh,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,




Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.
NIDN.0317126903

ABSTRAK

ANISAH. NIM: 1601025175. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *E-learning* Melalui Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur”. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh model pembelajaran Berbasis *E-learning* Melalui Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur pada semester II 2019/2020. Metode Penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksprimen*, populasi ini berjumlah 60 siswa. Teknik *sampling* yang digunakan adalah sampel jenuh. Sampel penelitian ini terdiri dari 30 siswa pada kelas model pembelajaran Berbasis *E-learning* Melalui Aplikasi *Quizizz* dan 30 siswa pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran Berbasis *E-learning* Melalui Aplikasi *Quizizz*. Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan instrumen tes yang berbentuk soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban yang telah diuji dengan melalui uji *validitas* dan uji *reliabilitas*. Data yang diperoleh dianalisis dengan dilakukan uji normalitas yang menggunakan uji *Liliefors* dan dilanjutkan dengan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Fisher* maka data dinyatakan normal dan homogen. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t dan diperoleh $t_{hitung} = 7,625$ dan $t_{tabel} = 2,002$ dengan taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 58. t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Berbasis *E-learning* melalui aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur.

Kata kunci: Hasil Belajar IPA, Model Pembelajaran Berbasis *E-learning* Melalui Aplikasi *Quizizz*

ABSTRACT

ANISAH. NIM: 1601025175. *“The Effect Of E-learning Based Learning Models Through Quizizz Applications on Science Learning Outcomes Of Class IV Students of Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS East Jakarta”*. Jakarta: Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty Of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University Prof. DR. HAMKA. 2020.

This study aims to determine whether or not there is an influence of E-learning Based learning models through the Quizizz Application on the learning outcomes of science students in grade IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS East Jakarta. This research was conducted at Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS East Jakarta in the second semester of 2019/2020. The research method used was Quasi Experiment, this population was 60 students. The sampling technique used is saturated samples. The sample of this study consisted of 30 students in a class based E-learning learning model through the Quizizz Application and 30 students in the class who did not use the E-learning Based learning model through the Quizizz Application. Data collection techniques by providing test instruments in the form of multiple choice questions with answer choices that have been tested by going through a validity test and a reliability test. The data obtained were analyzed by conducting a normality test using the Liliefors test and continued with a homogeneity test using the Fisher test then the data were declared normal and homogeneous. The hypothesis test used was the t-test and obtained $t_{count} = 7.625$ and $t_{table} = 2.002$ with a significance level of 0.05 and degrees of freedom (dk) = 58. t_{count} greater than t_{table} then H_0 was rejected and H_1 was accepted. This study concludes that there is an influence of E-learning based learning models through the application of Quizizz on the learning outcomes of Natural Sciences students in grade IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS East Jakarta.

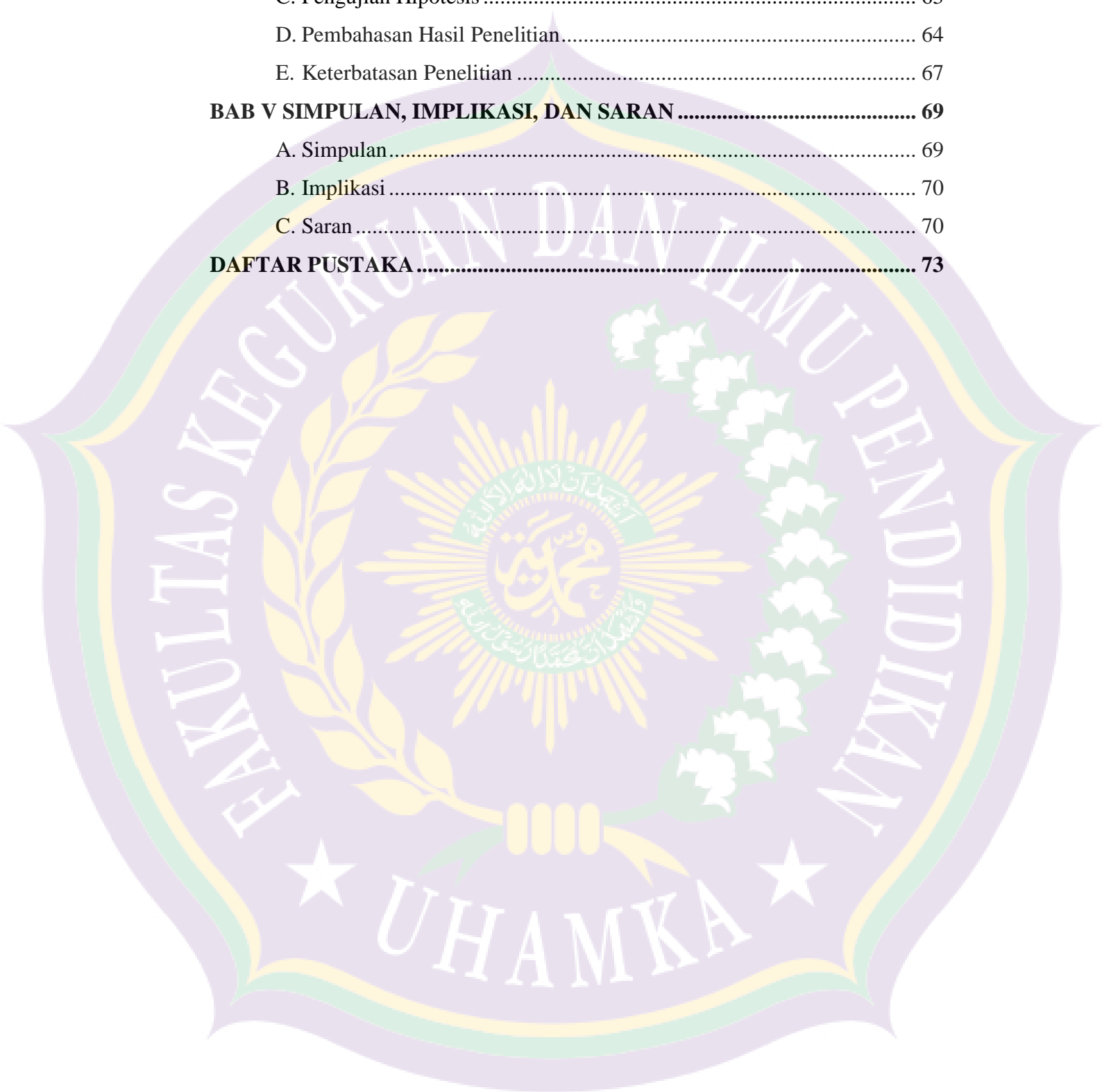
Keywords : *Science Learning Outcomes, E-learning Based Learning Models Through the Quizizz Applications*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	7
A. Deskripsi Teoretis.....	7
1. Hasil Belajar IPA.....	7
a. Pengertian Belajar	7
b. Pengertian Hasil Belajar	9
c. Pengertian IPA	15
d. Materi Gaya	21
2. Model Pembelajaran Berbasis <i>E-learning</i> Melalui Aplikasi <i>Quizizz</i>	23
a. Pengertian Model Pembelajaran	23
b. Pengertian Pembelajaran Berbasis <i>E-learning</i>	25
c. Pengertian <i>Quizizz</i>	27
B. Penelitian yang Relevan	29

C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Tujuan Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
1. Tempat Penelitian	37
2. Waktu Penelitian.....	388
C. Metode Penelitian	38
D. Populasi dan Sampel.....	39
1. Populasi.....	39
2. Sampel	40
3. Teknik Pengambilan Sampel	40
4. Ukuran Sampel	41
E. Rancangan Perlakuan	42
1. Materi Pelajaran.....	42
2. Strategi Pembelajaran	42
3. Pelaksanaan Perlakuan (Prosedur Pembelajaran)	42
F. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Instrumen Variabel Terikat.....	43
2. Instrumen Variabel Bebas.....	50
G. Teknik Analisis Data	50
1. Uji Normalitas.....	51
2. Uji Homogenitas	52
H. Hipotesis Statistika	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Deskripsi Data	56
1. Data Kelas Eksperimen.....	56
2. Data Kelas Kontrol	59
B. Pengujian Prasyarat Analisis	61
1. Uji Normalitas.....	61
2. Uji Homogenitas	62

C. Pengujian Hipotesis	63
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	64
E. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	69
A. Simpulan.....	69
B. Implikasi	70
C. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	73



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pengalaman penting bagi setiap manusia, dasar sejati dari seluruh hubungan manusia, karena pendidikan merupakan proses kesinambungan dari pengalaman yang dialami seseorang kependidikan dan menganalisis pengalaman menuju ketinggian kedewasaan sehingga mandiri.

Pendidikan formal yaitu Pendidikan Sekolah Dasar, sebagai lembaga formal untuk mengembangkan sikap, kemampuan dan memberikan pengetahuan serta keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan siswa mengikuti pendidikan menengah. Hakekat dan tujuan Sekolah Dasar sangat dibutuhkan untuk mewujudkan peningkatan kualitas pendidikan.

Menurut (Dimiyati & Mudjiono, 2013 : 3-4) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran.

Salah satu faktor yang mempengaruhi siswa belajar di sekolah yaitu guru. Guru sebagai pelaku pendidikan dituntut seprofesional mungkin, utamanya dalam mengorganisasi dan memformulasikan strategi pembelajaran yang dinilai dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang tentunya berimplikasi langsung pada pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini merupakan

masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan siswa bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya tetapi siswa juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda. Oleh sebab itu, dibutuhkan keahlian pengajar yang variatif dan inovatif.

Interaksi guru dengan siswa memegang peranan penting dalam mencapai tujuan suatu pembelajaran yang diinginkan. Dalam hal ini guru mengajarkan apa yang dimiliki kepada siswa dengan berbagai cara dan model yang diterapkannya untuk bisa diserap oleh siswa dengan baik. Keberhasilan suatu proses pembelajaran bisa dilihat dari banyaknya siswa yang mampu mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut. Juga dapat dilihat dari tingkat pemahaman materi, penguasaan materi, serta hasil belajar siswa. Semakin tinggi tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Dilihat dari mata pelajaran IPA yang ada di Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) IPA, yaitu 72. Salah satu kelas yang berjumlah 30 siswa hanya 11 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan 19 siswa masih dibawah KKM. Dengan kata lain rata-rata hasil belajar IPA kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS, yaitu 63% siswa yang masih nilai nya dibawah KKM. Ini disebabkan kurangnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru dan banyak siswa yang beranggapan bahwa pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang sulit dipahami siswa karena membutuhkan kemampuan

menghafal dalam pembelajaran ini, sehingga membuat siswa menjadi kurang bersemangat dalam pembelajaran IPA di sekolah.

Sementara di sisi lain pembelajaran IPA merupakan pelajaran yang materinya merupakan hal-hal yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Pembelajaran IPA diharapkan memberikan pengalaman yang berguna bagi kehidupan siswa di lingkungannya. Pembelajaran IPA sendiri terkadang lebih cenderung kepada materi secara teoritis sehingga siswa kurang bisa bereksplorasi terhadap pembelajaran IPA.

Dengan melaksanakan model pembelajaran, siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, berkerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas.

Pada dasarnya pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Dimana siswa diajak untuk ikut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi melibatkan fisik juga. Agar pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan, terdapat banyak model-model pembelajaran, salah satu diantaranya dapat dilaksanakan dengan penggunaan model pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *quizizz*. Model pembelajaran berbasis *elearning* merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. *Quizizz*

merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. Dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya, aplikasi *quizizz* memiliki beberapa keistimewaan yaitu mampu memperdalam pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran, kemudian setiap siswa termotivasi untuk menguasai materi.

Ditinjau dari sisi proses, penerapan *Quizizz* lebih mudah dilakukan dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Proses tersebut memberikan alasan sebagai pertimbangan dalam menentukan bukti, konteks, konseptualisasi, model dan kriteria yang sesuai. Dalam penerapan model ini siswa dilatih untuk berpikir kritis dan dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPA, seharusnya guru menggunakan dan mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, seperti model pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *quizizz* untuk pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *E-learning* Melalui Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti uraikan, maka beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana model pembelajaran yang digunakan oleh guru selama berbasis *e-learning*?

2. Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA selama berbasis *e-learning*?
3. Bagaimana hasil belajar IPA siswa kelas IV selama berbasis *e-learning*?
4. Bagaimana kreatifitas guru dalam menggunakan model pembelajaran berbasis *e-learning*?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan ini pada pengaruh model pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : “Apakah ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *E-learning* Melalui Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah PKP JIS Jakarta Timur?”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar, agar siswa lebih tertarik, kreatif, menyenangkan dan semangat dalam belajar IPA.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk guru dan memperkenalkan model lain dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya, juga sebagai salah satu upaya perbaikan tentang model pembelajaran untuk membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *quizizz*, serta dapat meningkatkan hasil belajar IPA di MI.

3. Kepala Sekolah

Sebagai acuan untuk melakukan pembinaan kepada guru-guru terkait dengan model pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPA atau mata pelajaran lainnya.

4. Peneliti

Untuk menambah pengetahuan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dengan model pembelajaran berbasis *e-learning* melalui aplikasi *quizizz* dan berpengalaman langsung dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2013). Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jakarta : PT Prestasi Pustakarya*, Hlm. 4.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta, Hlm. 173.
- Ariyanti, D. (2019). Be a Smart Teacher With Smartphone. *Uwais Inspirasi Indonesia*, Hlm. 66.
- Asdar, & Anugrah M, A. (2019). E-Learning Quipper School dalam Pembelajaran Berbasis Teks. *Uwais Inspirasi Indonesia*, Hlm. 19.
- Astuti, T. (2015). *Buku Pedoman Umum Pelajar RIPAL (Rangkuman Ilmu Pengetahuan Alam Lengkap)*. Jakarta : Vicosta Publishing, Hlm. 27.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta, Hlm. 3-4.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, Hlm. 17-18.
- Grasindo, T. (2015). *Kuasai Materi IPA SD Kelas 4, 5, 6*. Indonesia : Grasindo, Hlm. 80-81.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, Hlm. 20.
- Hisbulloh. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur, Hlm. 2-3.
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2, 66–79.
- Khosim, N. (2017). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Sang Surya, Hlm. 5.
- Khuluqu, I. El. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Hlm. 1-2.
- Kusdiwelirawan, A. (2014). *Statistika Pendidikan*. Jakarta : UHAMKA Press, Hlm. 116.
- Muakhirin, B. (2014). **PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN INKUIRI PADA SISWA SD. SD Negeri Cibuk Lor Seyegan, 01**, Hlm. 52.
- Nakamnanu, Y. (2015). *Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. In *Surabaya : Kresna Bina Insan Prima*.

- Nugroho, I. A. (2019). Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Universitas Sarjanawijata Tamansiswa*, Hlm. 6-7.
- Pratiwi, S. (2015). Rangkuman Penting Intisari 4 Mata Pelajaran Utama SD Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia. *ARC MEDIA*, Hlm. 175.
- Priansa, D. J. (2017). Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik. *Bandung: Pustaka Setia*, Hlm. 86.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Universitas Kristen Indonesia*, Hlm. 33.
- Purba, S. L. (2019). E-Learning : Implementasi, Strategi, dan Inovasinya. *Yayasan Kita Menulis*, Hlm. 4.
- Rahmat, P. S. (2019). Strategi Belajar Mengajar. *Scopindo Media Pustaka*, Hlm. 171.
- Ramadiani, & Nizar H, A. (2018). *Model dan Bentuk Penelitian E-Learning Menggunakan Structural Equation Model*. Hlm. 86.
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). Pembelajaran Efektif. *Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset*, Hlm. 8.
- Salma Prawiradilaga, D. (2013). Mozaik Teknologi Pendidikan : E-Learning. *PT Fajar Interpratama Mandiri*, Hlm. 34.
- Sanjaya, W., & Budimanjaya, A. (2017). Paradigma Baru Mengajar. In *Jakarta : Kencana*.
- Sarah Amaliyah, L. (2020). Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 32 Jakarta. *Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA*.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. *Jakarta: Rineka Cipta*, Hlm. 14-15.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. *Bandung : Alfabeta*, Hlm. 117.
- Sujana, A. (2014). Dasar-Dasar IPA : Konsep dan Aplikasinya. *Bandung : UPI PRESS*, Hlm. 3-4.
- Suprijono, A. (2012). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. *Yogyakarta : Pustaka Pelajar*, Hlm. 45-46.
- Susanto. (2014). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jakarta: KENCANA*, Hlm.5.
- Trianto. (2015a). Model Pembelajaran Terpadu (KTSP). *Jakarta : PT. Kalola*

Kencana, Hlm. 136.

Trianto. (2015b). Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Jakarta : PT Kalola Printing*, Hlm. 51.

Wedyawati, N. (2019). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Yogyakarta : CV BUDI UTAMA*, Hlm. 1.

Widoyoko, E. P. (2010). Evaluasi Program Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Hlm. 1. <https://doi.org/10.1187/cbe.14-05-0084>

Wulansari, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun A. *Universitas Siliwangi*.

Yaumi, M. (2017). Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran : Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013. *Jakarta : Kencana*, Hlm. 106.

Yudha, R. P. (2018). Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik. *Kalimantan Barat : Yudha English Gallery*, Hlm. 33.