PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Zahra Febria Ardila[1], Ulfa Hanum[2], Vanya Alea Zuhura[3], Yuliani Fitri[4], Syifaul Hayah[5],Susi Ratna Sari[6]
[1,2,3,4,5] PGMI Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar
[1] zahrafebriar1@gmail.com, [2] ulfahanum2601@gmail.com ,
[3]vanyazuhura6@gmail.com , [4] yulianifitri231204@gmail.com ,
[5] syifaulhayah19@gmail.com, [6] susiratnasari@uinmybatusangkar.ac.id

ABSTRACT

This study aims to investigate the use of digital learning media in increasing fifth-grade students' learning interest in Social Studies (IPS) at the elementary school level. The approach used in this study is literature analysis, in which researchers collected and studied various relevant literature sources, including articles, journals, and books that discuss digital learning media and students' learning interest. The findings of this study indicate that the application of digital learning media in elementary school is of digital learning media, such as interactive videos, educational applications, and online learning platforms, can significantly increase students' interest in IPS. Various studies reviewed indicate that digital media is effective in attracting students' attention, increasing participation, and facilitating the understanding of IPS concepts more effectively. These results indicate that the use of digital learning media can be considered an efficient approach to increasing students' learning interest, especially in IPS subjects in elementary schools. This research is expected to contribute to the development of more innovative and engaging learning methods for students. Quizizz allows for automatic adjustment of question difficulty levels, provides real-time feedback, and increases student engagement in the learning process

Keywords: Digital Media, Social Studies Learning, Quizizz

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat siswa kelas V terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat pendidikan dasar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis literatur, di mana peneliti mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber literatur yang relevan, mencakup artikel, jurnal, serta buku yang membahas tentang media pembelajaran digital dan ketertarikan belajar siswa. Temuan studi ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital, seperti, quizizz, aplikasi pendidikan, dan platform belajar online, mampu secara signifikan meningkatkan ketertarikan siswa pada IPS. Berbagai penelitian yang ditelaah menunjukkan bahwa media digital efektif dalam menarik perhatian siswa,

meningkatkan partisipasi, serta memperlancar pemahaman terhadap konsep-konsep IPS dengan lebih efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat dianggap sebagai pendekatan yang efisien untuk meningkatkan minat belajar para siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Quizizz memungkinkan penyesuaian tingkat kesulitan soal secara otomatis, memberikan umpan balik secara real-time, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Digital, Pembelajaran IPS, Quizizz

A. Pendahuluan

Pendidikan di era digital telah mengalami tranformasi yang sangat signifikat. Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul berbagai platfrom digital yang dirancang untuk mendukung proses belajar, terutaman dalam pembelajaran ips sekolah dasar. Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah keterlibatan siswa terhadap metari.meningkatkan kualtitas pendidikan merupakan kewajiban bagi setiap lembaga pendidikan, karena secara langsung akan meningkatkan nilai pendidikan. Selan itu, salah satu faktor kunci yang berkontribusi terhadap kemajuan suatu negara adalah peningkatkan sumber daya manusia, yang melibatkan perolehan dan penyerapan materi.

Dalam konteks revolusi 4.0 saat ini, pendidikan di indonesia menghadapi tekanan yang semakin besar untuk terus berkembang agar dapat berberadaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin cepat.

Pembelajaran adalah proses interaksis antara peserta didik, pelajar, dan bahan pelajaran dalam suatau lingkungan belajar, menurut Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang sistem pendidikan nasional.

Media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu dari sekin banyaksarana pendidikan yang tersedia untuk dimanfaatkan oleh instruktur. Quizizz juga dapat dimanfaatkan sebagai alat penilain yang menarik dan menyenangkan. quizizz dapat meningkatkan kompetensi dan keahlian setiap siswa. Menurut sejumlah penelitian penggunaan program yang menyoroti keuntungan yang diperoleh. Salah satu upaya untuk menjawab

permasalahan indonesia terhadap media pembelajaran yang tidak dapat diterpkan secara tradisioanl dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komputer lannya adalah penggunaan media quizizz. Sebernarnya sudut pandang strategi pemecahan masalah dengan menggunakan aplikasi quizizz.

Quizizz menggunakan eleman gamifikasi yang menarik, seperti poin, peringkat,dan batas waktu yang meningkatkna motinasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Penggunaan media ini memberi kesempatan bagi siswa untuk terlibat secar langsung dalam pembelajan, sekaligus memberikan umpan balik instan kepada guru terkait pemahaman siwa terhadap materi yang disampakan.

Di era digital saat ini, teknologi telah membawa perubahan besar dalam cara belajar berbagai tingkat pendidikan. pembelajaran tidak lagi bergantung pada metode konvesional yang hanya menggunakan buku teks dan penjelasan dari guru saja, tapi kini semakin banyak memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan aplikasi quizizz, sebuah platfrom kuis yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa.

Salah satu tantangan penting yang dihadapi oleh guru dalam pemilihan dan penggunaan media berbasis teknologi digital ini, diantarannya kesesuaian antara media dengan karakter siswa dan karakter materi yang akan diajarkan di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa problematika guru dalam menghadirkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran di SD, yaitu masih rendahnya pemahaman dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi, mateeri, dan karakteristik siswa dalam suatu media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat(Rustini et al., 2023)

Aplikasi seperti ini sangat cocok untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS), karena materi dalam pelajaran ini seringkali membutuhkan cara penyampakan yang beragam dan menyenagkan agar siswa tetap tertarik dan fokus selama proses pembelajran. Selain itu, ini juga bisa mencegah siswa merasa bosan saat belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media

pembelajaran digital berbasis quizizz di kelas v pada pembelajaran ips sekolah dasar yang dimana dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar(Jamin, 2022).

Pembelajaran cenderung menoton menjadikan peserta didik terbiasa asik sendiri dalam pembelajaran sehingga dalam pembelajaran sehingga dalam hal ini dunia pendidik mencari cara bagaimana proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Perubahan pada proses pendidikan dalam sebuah pembelajaran, jika awalnya proses pembelajaran hanya bersentral kepada guru kini berubah kepda siswa yang menjadi sentralnya(Puteri et al., 2023)

Di era globalisasi dan digitalisasi ini, siswa diharapkan mampu beradaptasi dengan teknologi sejak dini. Sistem pendidikan modern tidak lagi hanya berfokus pada transfer pengetahuan secara pasif, melainkan lebih pada membangun pengalaman belajar yang aktif dan partisipatif (Erikson et al., 2023)

Guru dituntut untuk menggunakan metode yang inovatif dan adaptif, di mana teknologi digital seperti quizizz dimana media quizizz ini menjadi salah satu alat yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu tantangan besar dalam pendidikan dasar adalah bagaimana menciptakan suasana kelas yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan menyenangkan bagi siswa(Andriyanto et al., 2021) Hal ini sangat penting karena pada usia sekolah dasar, motivasi belajar sering kali ditentukan dengan lingkungan belajar yang mendukung(Novela et al., 2024)

Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi secara menyeluruh dampak penggunaan media digital, termasuk Quizizz, dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya akan melihat seberapa besar pengaruh Quizizz terhadap keterlibatan siswa, tetapi juga akan mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media digital dalam lingkungan pendidikan dasar.Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis

pengaruh penggunaan Quizizz terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa di kelas V Sekolah Dasar.

Perkembangan teknologi saat ini merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran dan dapat memberikan stimulus yang baik bagi siswa(Praditama et al., 2023). Penggunaan quizizz dalam pembelajaran IPAS ini memanfaatkan perkembangan teknologi, media quizizz menjadikan siswa terlibat secara mengaptimalkan peran siswa dalam proses pembelajaran dengan kehadiran IT (Syarifuddin et al., 2022)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengimplementasikan metode studi pustaka, yang dilakukan dengan mengumpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi berbagai referensi yang berkaitan dengan tema penelitian. Tinjauan literatur dilakukan dengan cara mencari buku, jurnal, serta publikasi ilmiah lainnya untuk memperoleh dasar teori dan hasil penelitian sebelumnnya yang relevan dengan topik yang dibahas. Langkah awal dari proses ini meliputi identifikasi dan pengumpulan sumber-sumber pustaka yang penting, yang kemudian disusun secara terstruktur untuk kepentingan penelitian.

Data yang digunakan terdiri dari materi materi yang telah dipublikasikan, seperti artikel dalam jurnal dan buku teks, terutama yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2023.

tujuan dari kajian pustaka adalah untuk memproduksi karya yang didasarkan pada analisis terhadap isu yang diteliti dengan mempertimbangkan teori-teori dan hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya.

Dalam studi ini, fokus kajian mencakup peran teknologi dalam media pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, serta hubungannya dengan keterampilan literasi digital dan minat siswa untuk belajar menggunakan media digital yaitu quizizz. Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian jurnal, baik secara digital maupun manual, sedangkan analisis data dilaksanakan dengan pendekatan analisis isi, yakni melalui proses pemilihan jurnal yang relevan, perbandingan antara sumber-sumber yang ada, serta penyususnan hasil kajian untuk mendapatkan data yang menyeluruh dan sesuai dengan tujuan penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seringkali dianggap menoton dan membosankan oleh peserta didik, karna keadaan ini kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sangat di butuhkan.

Quizizz merupakan salah satu platfrom edukasi berbasis game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interktif (Nursyifa Ramdhani et al., 2024) . quizizz menyediakan berbagai sumber daya untuk guru, termasuk permainan edukasi yang menarik yang dapat digunakan untuk mengajarkan dan menilai pemahaman siswa. Sebagai aplikasi game edukasi, quizizz bersifat naratif dan felksibel.(Utami & Subroto, 2023) antarmuka yang mudah digunakan memungkinkan guru untuk membuat dan menyesuaika penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka.

Dengan akses yang mudah ke alat pembelajaran ini, para pendidik dapat secara efektif menggunakan quizizz untuk meningkatkan pengalaman belajar dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan tren positif dalam berbagai konteks pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian (Maharani & Alpusari, 2023), yang menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPS meningkatkan nila rata- rata siswa secara signifikat dari 50,00 menjadi 82,80. Quizizz dalam studi ini digunakan sebagai alat evaluasi di akhir pembelajaran dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa di kelas.

Selain meningkatkan motivasi dan hasil belajar, kemudahan teknis dalam penggunaan Quizizz juga menjadi nilai tambah. Penelitian Dimontiq Salsabilla Putri Andy menegaskan bahwa guru merasa terbantu karena tidak perlu melakukan penilaian manual, dan siswa merasa lebih nyaman dengan kuis berbasis aplikasi. Di kelas V SD penerapan Quizizz membuat proses evaluasi IPS berjalan lancar dan lebih efisien, serta menumbuhkan antusiasme siswa dalam menyelesaikan soal.(Andy et al., 2024). Quizizz merupakan platform yang berisi materi pendidikanyang dapat disajikan dalam bentuk

pembelajaran terintegrasi dengan tujuan melatih kecerdasan dan kreativitas siswa.

Menurut (Nurfadhillah et al., 2024), siswa saat ini sudah terbiasa dengan perangkat teknologi dan cenferung lebih responsif terhadap media interaktif dibandingkan media konvensional. Penggunaan quizizz menjad relavan karena menyatu dengan keseharian digital siswa, yang juga memungkinkan terjadnya personalisasi dalam belajar melalui umpan balik instan dan pengulangan soal. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, smartphone, atau tablet, dan dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa melalui fitur-fitur menarik.

Fungsi dari pemanfaatan media ini adalah untuk memperjelas penyampaian pesan media membantu memperjelas informasi sehingga proses dan hasil belajar menjadi lebih efektif. Media memusatkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan mendorong interaksi langsung dengan lingkungan, serta memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai kemampuan dan minat, Media memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman serupa melalui interaksi langsung, misalnya lewat karyawisata atau kunjungan ke museum (Nurfadhillah et al., 2024)

Selain itu, media pembelajaran digital mampu menghadirkan elemen interaktif yang mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan menarik(Ariani et al., 2023) dengan adanya platform digital seperti quizizz ini, pembelajaran IPS tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap langkah proses pembelajaran. Memanfaatkan aplikasi quizizz dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan penilaian atau analisis selama proses pembelajaran(Ap et al., 2022).

Pada beberapa penelitian sebelumnya, tebukti bahnwa penggunaan atau pemanfaatana media pembelajaran digital berbasisi quizizz ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh adanya elemen gamifikasi yang mendorong siswa untuk lebih kompetitif secara sehat dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Selan itu fitur umpan balik instan pada quizizz memberikan siswa informasi langsung mengenai pemahaman mereka,

sehingga mereka bisa segera memperbaiki kekurangan(Wibowo, 2023).

Secara kesuluruhan, quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di kelas. Keunggulan media ini terletak pada kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif, kompetitif, dan menyenangkan dengan fitur gamifikasinya.

Salah satu keunggulan utama quizizz adalah kemampuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sistem umpan balik langsung dalam bentuk skor dan peringkat memberikan dorongan positif bagi siswa untuk terus berpartisipasi aktif akitif.

Selain itu, karena formatnya yang mirip dengan permaiman, siswa tidak merasa seperti sedang di uji, melainkan sedang bermain , sehingga menggurangi tekanan yang biasa muncul dalam ujian formal. Guru juga dapat memnfaftkan quizizz untuk mengevaluasi pemahamana siswa secara cepat dan efisien, sekaligus memberikan kesempatan untuk siswa belajar dari kesalahan mereka.

Menggunakan aplikasi quizizz para pendidik terbantu dalam mengevaluasi para peserta didik. Dengan nilai yang sudah tercatat dengan otomatis dan tersimpan rapi oleh sistem sehingga pendidik tidak repot lagi untuk menilainya secara manual. Tidak hanya satu kelas, pendidik bisa menyimpulkan hasil pembelajaran dari kelas A,B, DAN C secara terpisah meski dengan soal yang sama.

Aplikasi quizizz ini merupakan aplikasi yang mudah di gunakan baik oleh peserta didik maupun pendidik. Aplikasi ini juga memiliki bnayak fitur yang menarik, pendidik hnaya perlu membuat alur pembelajaran yang menyenagkan dan menarik sehingga pembelajaran berjalan dengan semestinya.

D. Kesimpulan

Quizizz merupakan aplikasi game edukasi yang bersifata naratif. Karena kemudahan akses sumber balajara saat ini, instruksi dapat memanfaatkannya dan membuat sumber evaluasi menggunakan program quizizz, memungkinkan mereka untuk mempermudah kehidupan maka di ciptakan teknologi yang merupakan salah satu komponen dari media pembelajaran digital ini.

Pemanfaatan media pembelajaran digital quizizz dalam

pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar terbukti menjadi solusi inovatif untuk mengatasi pembelajaran yang menoton dan konvesional. Melalui elemen gamifikasi(poin peringkat dan batas waktu), quizizz mampu mengubah suasana belajar menjad lebih menyenangkan,kompetitif, dan interaktif sehingga secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi siswa.

Namun, efektivitas penggunaan media ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dan karakteristik siswa dalam matei pelajaran. Meskipun quizizz memberikan fitur umpan balik instan yang membantu pemahaman siswa, tantangan utama tetap terletak pada rendahnya kompetensi digital guru dalam menyelaraskan aspek pedagogis dengan teknologi. Secara keseluruhan quizizz berperan penting dalam menggeser paradigma pembelajaran menjadi berpusat pada siswa(student – centered) dan membantu siswa beradaptasi dengan tuntutan pendidikan di eara digital.aplikasi quizizz berpotensi meningktkan motivasi siswa untuk mengikuti proses evaluasi. Hal ini dikarenakan setiap pertayaan dan repon dijawab otomatis oleh sistem, sehingga siswa kurang memiliki kemanpuan berkomunikasi dan merespon siswa lainnya. Hasilnya, quizizz menjadi alat yang sangat berguna dan efektif untuk menilai hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran digital memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa di kelas, khususnya di tingkat sekolah dasar. Platform ini efektif dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses evaluasi. Oleh karena itu, disarankan agar quizizz diintegrasikan secara lebih luas ke dalam strategi pembelajaran di sekolah dasar, guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Quizizz memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenagkan, karena bentunya yang menyerupai permainan kuis.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyanto, O. D., Hardika, M., Y., B., Subandiyah, H., & Tjahjono, T. (2021). *TANTANGAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN BIPA BAGI PEMBELAJARAN ANAK-ANAK DI SEKOLAH SATUAN PENDIDIKAN*

KERJASAMA. 59–66.

Andy, D. S. P., Setiawan, F., & Naila, I. (2024). *STUDI DESKRIPTIF : EVALUASI PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR MELALUI APLIKASI QUIZIZZ*. *10*, 747–757.

Ap, Nurfaizah, Said, A. A., & Latief, N. (2022). *IKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V," 375–82. 4*(2), 2589–2601.

Ariani, M., Zani, B. N., & Husnita, L. (2023). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL.PT. Sonpedia Publishing Indonesia.*

Erikson, J. P., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). *VOLUME 6 ISSUE 11 NOVEMBER 2023 Memahami Peran Pendidikan di Era Post Modern Melalui Pandangan John Dewey Jurnal Kolaboratif Sains (JKS) Pages : 1572-1578*. *6*(11), 1572–1578. https://doi.org/10.56338/jks.v6i11.4403

Jamin, H. (2022). *Urgensi digitalisasi pendidikan sekolah*. *14*(2), 129–141.

Maharani, F., & Alpusari, M. (2023). *HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR EFFECT OF USING THE QUIZIZZ APLICATION ON LEARNING*. *2*, 1–8.

Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). *Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar*. *4*(2), 100–105. https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa., U. N. (2024). *ENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI PENDUKUNG MEDIA PEMBELAJARAN IPAS YANG MENARIK DI SEKOLAH DASAR*. *09*, 81–90.

Nursyifa Ramdhani, D., Dilla Khansa, S., & Prihantini, P. (2024). *Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. *2*(1).

Praditama, A. G., Kusmiatun, A., & Rahayu, D. H. (2023). *Dongeng sebagai Media Pembentuk Karakter Anti Perundungan pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 6765. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7 i6.4264*. *7*(6), 6764–6776. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4264

Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., Ainy, N., & Nawangsari, F. (2023). *Efektivitas Asesmen Autentik dalam Pembelajaran The Effectiveness of Authentic Assessment in Learning*. *8*, 77–87. https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3535

Rustini, T., Oktari, D., Angeline, J., & Tobing, D. E. (2023). *Problematika Penggunaan TPACK pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi*. *05*(02), 3073–3077.

Syarifuddin, Anjarwati, R. A., N., P. H. P., & Triana, Y. (2022). *Efektivitas Asesmen Autentik dalam Pembelajaran The Effectiveness of Authentic Assessment in Learning. 8, 77–87. https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3535al PGSD*. *15*(1), 23–32.

Utami, M. D., & Subroto, W. T. (2023). *Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V*. *4*(3),

2420–2425.

Wibowo, H. s. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. Tiram Media*.