

INOVASI PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Faris Maulana Arafli, Anis Latifah Widiastuti, Fitri Adistya, Galih Kurnia Pratama, Fida Rahmantika Hadi

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Madiun

E-mail: farismaulana7752@gmail.com, anislatifah410@gmail.com, fitriadistya27@gmail.com,
galihkurniap.com@gmail.com, fida@unipma.ac.id

ABSTRACT

The use of learning media is a learning strategy that teachers must master, especially interactive learning media. With the advancement of science and technology, learning media plays an important role in supporting the learning process, so that a teacher can utilize developing learning media as a tool in providing material to increase student learning activities. However, from the results of the author's observations of fifth grade students, the problem of lack of student activity in participating in the learning process in the classroom was revealed. Therefore, the purpose of this article is to explain the optimization of the use of digital Quizizz media to increase student learning activities in elementary schools. This research uses an analytical descriptive literature method. Descriptive analytical is a method that describes a research subject using data or samples collected as they are, without analyzing them and drawing conclusions that apply to the general public. The results of this study using Quizizz are very effective in the process of learning activities in elementary schools. Based on research, the results that can be achieved when using Quizizz as a learning media are: (1) students' attention in the learning process; (2) students' ability to understand the questions independently; (3) activities, both questions about the material and evaluation and recording of material; (4) accuracy of student questions and time management. The results of this study can also be used as a reference for teachers to increase student learning activities through the use of quiz media. In addition, the use of Quizizz in higher classes makes students more active and enthusiastic in learning, and teachers more easily assess student learning outcomes.

Keyword: Learning media, students' active learning, Quizizz

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran merupakan strategi pembelajaran yang harus dikuasai guru, khususnya media pembelajaran interaktif. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran memegang peranan

Article History

Received: Januari 2025
Reviewed: Januari 2025
Published: Januari 2025
Plagiarism Checker No
234.GT8.,35
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial
4.0 International License

penting dalam menunjang proses pembelajaran, sehingga seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berkembang sebagai alat dalam memberikan materi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Namun dari hasil observasi penulis terhadap siswa kelas V terungkap permasalahan kurangnya aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, tujuan artikel ini adalah untuk menjelaskan optimalisasi penggunaan media *Quizizz* digital untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode literatur deskriptif analitis. Deskriptif analitis adalah suatu metode yang menggambarkan suatu subjek penelitian dengan menggunakan data atau sampel yang dikumpulkan apa adanya, tanpa menganalisisnya dan menarik kesimpulan yang berlaku bagi masyarakat umum. Hasil penelitian dengan menggunakan *Quizizz* ini sangat efektif dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan penelitian, hasil yang dapat dicapai apabila menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran adalah: (1) perhatian siswa dalam proses pembelajaran; (2) kemampuan siswa dalam memahami soal secara mandiri; (3) kegiatan, baik pertanyaan tentang materi maupun evaluasi dan pencatatan materi; (4) Ketepatan pertanyaan siswa dan manajemen waktu. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan media kuis. Selain itu, penggunaan *Quizizz* di kelas yang lebih tinggi membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar, serta guru lebih mudah menilai hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, keaktifan belajar siswa, *Quizizz*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana serta mempunyai tujuan dan perencanaan yang matang (Andy, 2023). Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan keterampilan yang dimiliki setiap manusia untuk membentuk manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan tersebut tujuan pendidikan yang tertuang dalam undang-undang Republik Indonesia dapat tercapai, salah satunya adalah peningkatan jumlah manusia yang berkualitas. Fokus utama dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah adalah pembelajaran yang bertujuan untuk mengubah perilaku yang mencakup ketiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa harus aktif belajar, berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan berkomunikasi secara interaktif dengan guru.

Keberhasilan proses belajar mengajar sangat bergantung pada peran guru sebagai salah satu komponen terpentingnya. Penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan, pemahaman konsep, dan kinerja siswa merupakan indikator kunci dalam mengukur keberhasilan tersebut. (Yelani, 2022). Selain itu, ketelitian guru dalam menerapkan model dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan keuntungan tersendiri bagi pemanfaatan teknologi komputer dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan terjadinya inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran. Selain itu juga berdampak pada dunia pendidikan dimana terjadi proses komunikasi. Komunikasi dalam hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan penggunaan media sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau materi dalam proses belajar mengajar (Wijaya, 2021). Perkembangan dunia pendidikan saat ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang berbeda (Martati dalam Najib, 2022). Media pembelajaran berperan mengarahkan perhatian siswa, sehingga mempengaruhi aktivitas siswa dan hasil belajar (Saniah dalam Utami, 2023). Dampak positif teknologi dengan berbagai media yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berjalan dengan baik apabila guru mengetahui nilai, fungsi, kegunaan dan manfaat suatu media sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran di kelas (Anitah dalam Wijaya, 2021). Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di era digital ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital tersebut merupakan media audiovisual yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar (Mariyah dalam Sitepu, 2021). Media digital tersebut dapat digunakan dalam bentuk *e-book*, *e-modul*, multimedia interaktif dan permainan pembelajaran. Media audiovisual ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang berkemampuan digital ini dapat memberikan solusi baru terhadap metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Inovasi dan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran digital salah satunya diterapkan melalui media interaktif berupa permainan pembelajaran Quizizz. Penggunaan media pembelajaran Quizizz merupakan upaya untuk mendamaikan permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan keaktifan siswa sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menghibur.

Game berbasis edukasi ini terintegrasi dengan soal evaluasi yang dapat menghubungkan pembelajaran dan mendorong keterlibatan siswa. Secara keseluruhan, Quizizz menggabungkan permainan dan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan untuk digunakan. Jadi, dapat dikatakan bahwa suasana belajar dengan Quizizz membuat siswa lebih menyenangkan ketika berlatih dan menyelesaikan soal-soal yang diajukan. Hal ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, Quizizz dapat memotivasi siswa untuk berkompetisi dan berlatih untuk mencapai hasil kuis yang memuaskan. Dengan menggunakan kuis, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Panggabean & Harahap dalam Ananda, 2022).

METODE PENELITIAN

Metode literatur deskriptif-analitis digunakan dalam penelitian ini. Metode deskriptif-analitis adalah pendekatan yang menggambarkan subjek penelitian berdasarkan data atau sampel yang dikumpulkan, tanpa melakukan analisis mendalam atau menarik kesimpulan umum (Sugiono, 2009: 29 dalam Wijaya, 2021). Literatur yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari artikel, buku dan jurnal online yang relevan dengan topik penelitian. Langkah-langkah tinjauan pustaka ini meliputi: menentukan ruang lingkup topik yang akan diteliti, mengidentifikasi sumber-sumber yang relevan, mengkaji literatur, menuliskan hasil penelitian, dan menerapkan literatur pada penelitian yang akan dilakukan.

PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena dapat menyajikan materi pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat siswa secara efektif dan melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan memasukkan media pembelajaran ke dalam proses pengajaran, guru dapat memberikan pelajaran yang lebih mendalam kepada siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Sukiman, 2012). Sedangkan pendapat lain dari Nurrita, (2018) memaparkan bahwa penggunaan media pendidikan dapat memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang telah dijelaskan oleh pendidik. Media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dapat mempengaruhi proses berpikir peserta didik selama proses pembelajaran.

Menurut Mais (2016) media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pendidikan untuk membantu siswa dan guru berkomunikasi dalam rangka memenuhi tujuan pendidikan. Tujuan penggunaan media adalah untuk menginspirasi siswa. Dalam hal ini, media sering kali mendorong siswa untuk mendiskusikan pelajaran yang telah diajarkan selain mengkritiknya. Media yang baik juga dapat memberikan saran dan bimbingan yang baik dan mendorong mereka untuk bekerja keras. Definisi lain dari media pendidikan menyatakan bahwa media dapat meningkatkan pemahaman dan informasi siswa dalam komunikasi guru-siswa (Fadjarajani, 2020).

Menurut (Tafonao, 2018) media adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pengumpulan informasi. Dalam konteks pendidikan, media dapat digunakan sebagai (1) alat bantu untuk membantu siswa dalam memahami apa yang diajarkan oleh guru; (2) alat bantu untuk membantu siswa dalam memahami apa yang diajarkan oleh guru; (3) alat bantu untuk membina hubungan yang positif antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran; dan (4) salah satu cara untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini mengartikan bahwa peran guru tidak hanya terbatas pada menjelaskan materi, tetapi juga dapat menggunakan teknologi sebagai alat bantu mengajar (Nissa & Renoningtyas, 2021).

Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan dan menjunjung tinggi kualitas materi adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Memanfaatkan lingkungan belajar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Bahkan media edukasi dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Penggunaan lingkungan belajar yang interaktif juga dapat membuat siswa lebih terlibat dan aktif dalam aplikasi kelas dengan menggunakan materi edukasi, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu hal terpenting yang dibutuhkan seorang guru saat menjelaskan materi pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya adalah media. Baik komponen fisik maupun non-fisik dapat ditemukan dalam media pendidikan.

Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran digital memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan penyajian yang menarik, disertai dengan fitur-fitur interaktif yang mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Sebagai

contoh, digunakan media pembelajarandigital seperti Wordwall, Modul Digital, Powtoon, Adobe Flash, Quizizz, Video Animasi Montion, Nearpod, dan lain-lain.

Holzberger (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media digital misalnya teks atau gambar melalui internet. Konten pembelajaran yang disediakan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan menambah pengetahuan serta keterampilan pribadi peserta didik. Media pembelajaran digital mempunyai banyak manfaat bagi seorang guru di antaranya yaitu sebagai alat belajar yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dan merupakan sebuah metode baru untuk meningkatkan pembelajaran dan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Saat ini di dalam proses belajar seorang guru harus mampu menciptakan berbagai cara untuk membuat siswanya semangat dalam belajar agar apa yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dandi mengerti siswa. Guru juga harus bisa meningkatkan minat belajar siswanya dengan cara menarik perhatian siswa. Minat belajar yang dimiliki oleh siswa merupakan hal paling utama yang harus dimiliki siswa untuk melancarkan proses pembelajaran, apabila siswa tidak memiliki minat untuk belajar sudah pasti siswa tersebut tidak akan mendapatkan hasil apa pun dari pembelajaran yang sudah dilakukannya

Keaktifan Belajar Siswa

Di dalam proses pembelajaran, dibutuhkan metode pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa, karena pembelajaran konvensional saat ini kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar. Maka, dibutuhkan aktivitas yang dapat merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Aktivitas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang. Aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran disebut dengan aktivitas belajar siswa, yang meliputi keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan dan memperoleh manfaat dari proses belajar mengajar tersebut. Jadi, dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar ini merupakan kegiatan dalam proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Semakin tinggi tingkat aktivitas belajar siswa, maka siswa telah belajar dengan aktif.

Dalam setiap pembelajaran, seringkali muncul masalah-masalah yang dialami oleh siswa terutama masalah keaktifan, pemahaman materi, dan ketelitian siswa. Permasalahan tersebut adalah poin penting bagi siswa sekolah dasar yang akan mempengaruhi hasil belajarnya. Misalnya, dalam hal keaktifan siswa dalam merespon kegiatan pembelajaran. Keaktifan merupakan bagian dari karakter manusia yang mana tingkat keaktifan dibentuk karena kebiasaan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan belajar terdiri dari kata "Aktif" dan "Belajar". Keaktifan belajar merupakan suatu usaha atau kegiatan belajar yang dilakukan dengan sungguh-sungguh.

Menurut Hamalik (dalam Hasanah, 2021) keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar (Prasetyo, 2021). Bentuk bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti mendengarkan penjelasan, didiskusikan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas membuat laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Nurhayati, 2020) faktor-faktor keaktifan belajar adalah (a) memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa; (b) menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa); (c) mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari); (d) memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya; (e) memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, (f) memberi umpan balik (*feedback*);

(g) melakukan tes singkat diakhir pembelajaran; (h) menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran. Adapun indikator keaktifan belajar adalah mampu memecahkan masalah, mampu bekerjasama, mampu mengemukakan pendapat, mampu mengemukakan gagasan atau ide dan perhatian.

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan mendasar yang harus dipahami, disadari, dan dikembangkan oleh setiap guru di dalam proses pembelajaran dan dapat diterapkan oleh siswa dalam setiap kegiatan belajarnya, yang ditandai dengan adanya keterlibatan siswa secara optimal baik intelektual, emosional, dan fisik (Aunurrahman dalam Putri, 2018). Menurut Herwandannu (2018), ciri-ciri siswa yang aktif dalam pembelajaran adalah mereka selalu ingin mengemukakan pendapatnya dan selalu berpikir sebelum mengambil keputusan.

Soedjana dalam Putri, 2018 juga berpendapat bahwa siswa yang aktif memiliki ciri-ciri yaitu (1) Ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) Terlibat aktif dalam pemecahan suatu masalah; (3) Bertanya pada guru atau siswa lain apabila terdapat persoalan yang tidak dipahaminya; (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan guna pemecahan masalah; (5) Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk yang diberikan guru; (6) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis.

Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran, sehingga siswa dapat aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Dengan adanya kemajuan IPTEK, kemudian melahirkan suatu aplikasi bernama *Quizizz*, yang merupakan media pembelajaran berbasis game sebagai penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar siswa. Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi *Quizizz* ini berbentuk multimedia interaktif. *Quizizz* adalah media berbasis permainan edukasi yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, dimana hal itu dibuktikan oleh pendapat Nurhayati dalam Utami (2023) bahwa melalui media *Quizizz* dapat membuat pembelajaran lebih interaktif karena dapat mendorong keaktifan belajar siswa. Penggunaan aplikasi interaktif berbasis game seperti *Quizizz* di dalam suatu pembelajaran dapat membantu guru dalam mengelola kelas dan memberikan informasi kepada siswa.

Quizizz adalah web yang berisi kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai alat media pembelajaran sekaligus alat evaluasi pembelajaran di kelas (Pranoto, 2020). Yang membedakan aplikasi ini dengan aplikasi lain yaitu desain yang terdapat pada *quizizz* menggabungkan karakter tema, meme, avatar, serta musik, serta memiliki fitur-fitur menarik lainnya yang dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran dan juga siswa dapat fokus dan aktif sekaligus juga bersenang-senang. Pemanfaatan game edukasi *Quizizz* adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan (Aini, 2019).

Dalam penggunaan aplikasi ini, guru maupun siswa dapat menggunakan *smartphone* atau laptop mereka di rumah. Namun, untuk penggunaannya di sekolah sebagai media pembelajaran, guru dapat menampilkannya pada layar proyektor, sehingga dapat menjangkau seluruh siswa untuk terlibat aktif di dalam pembelajaran. Langkah-langkah dalam membuat kuis interaktif *Quizizz* secara garis besar dapat dilakukan dengan cara seperti: (1) Buka browser, lalu ketik www.quizizz.com dan pilih "Sign up" untuk mendaftar; (2) Masukkan *e-mail* atau akun Google; (3) Pilih peran anda, karena disini akan kita gunakan sebagai media pembelajaran di kelas, maka pilih sebagai guru; (4) Isi dan lengkapi data yang diperlukan; (5) Jika akun *quizizz* siap,

bisa langsung “create” untuk membuat kuis; dan (6) lengkapi formulir seperti pertanyaan, pilihan jawaban, dan jawaban yang benar, lalu *quizizz* siap digunakan di kelas.

Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan, tidak terkecuali media pembelajaran *quizizz* ini. Penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran di kelas memiliki sejumlah keunggulan yaitu: (1) pembelajaran dapat lebih efektif; (2) membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efisien; (3) proses belajar siswa menjadi lebih interaktif; (4) meningkatkan motivasi belajar siswa; (5) meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih baik (Br Naipospos dalam Andy, 2023). Sedangkan kelemahan yang ada pada *platform quizizz* diantaranya yaitu jaringan internet yang tidak stabil mungkin akan menjadi kendala selama proses penggunaan berlangsung dan memakan banyak data.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *quizizz* untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Andy, D. S. P., Setiawan, F., & Naila, I. (2023). Studi Deskriptif: Evaluasi Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Melalui Aplikasi *Quizizz*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 747-757.
- Asrorul Mais. 2016. Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK): Buku Referensi untuk Guru, Mahasiswa dan Umum. *Jember: CV Pustaka Abadi*.
- Fadjarajani, S., Indrianeu, T., Haekal, T. M., Purnama, Y. I., Abdullah, G., Saleh, M., ... & Rahmat, A. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. *Gorontalo: Ideas Publishing*.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Herwandannu, B. (2018). Penerapan model pembelajaran word square untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 2 Slempit Kedamean Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(12), 2201-2210.
- Najib, A., Martati, B., & Faradita, M. N. (2024). ANALISIS KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1964-1978.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/880>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Putri, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 198/I Pasar Baru. *JURNAL Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 198/I Pasar Baru*.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning *quizizz* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas xii IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25-38.

- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Sukiman. (2012). Pengembangan media pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogja.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420-2425.
- Wijaya, A. M. R., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media pembelajaran digital sebagai sarana belajar mandiri di masa pandemi dalam mata pelajaran sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1-10.
- Yelani, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI. *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(1), 10-19.