



Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Cipinang Melayu 10 Pagi

Prayoga Yulistiadi¹, Lelly Qodariah²

^{1,2} Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

Email: ¹ prayoga16.edu@gmail.com

² lelly_qodariah@uhamka.ac.id

Abstrak. Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis dan mengetahui terdapat maupun tidaknya pengaruh rata-rata hasil belajar peserta didik kelas 5 dalam penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran Ilmu Pengatahuan Alam (IPA) di SDN Cipinang Melayu 10 Pagi. Penggunaan metode yang dilakukan dengan menggunakan metode *True Experimental Design* desain *Pretest-Posttest Control Group*. Sampel penelitian dilakukan terdiri dari 48 siswa, kelas 5A dan 5B. Jenis instrumen tes yang dilakukan merupakan tes pilihan ganda. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*, dan juga SPSS 26.0 dalam tes normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, uji *Levene*, dan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian diperoleh tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPA dengan menggunakan platform Quizizz dan juga metode konvensional, didapat pada pengujian hipotesis uji-t menunjukkan nilai 0,482 pada $\alpha = 0,05$. Sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga menunjukkan tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPA di kelas 5 SDN Cipinang Melayu 10 Pagi yang signifikan.

Kata kunci: Hasil Belajar; IPA; Media Pembelajaran; Quizizz

Abstract. This study is intended to analyze and find out whether or not there is an average influence of the learning outcomes of grade 5 students in the use of the Quizizz platform in learning Sciences (IPA) at SDN Cipinang Melayu 10 Pagi. The use of the method is carried out using the True Experimental Design method of the Pretest-Posttest Control Group design. The sample of the study was carried out consisting of 48 students, classes 5A and 5B. The type of test instrument performed is a multiplechoice test. Data analysis techniques were carried out using the help of Microsoft Excel, and also SPSS 26.0 in normality tests using the Kolmogorov-Smirnov test, levene test, and independent sample t-test. The results of the study obtained there was no difference in the average learning outcomes of science using the Quizizz platform and also conventional methods, obtained in the t-test hypothesis test showed a value of 0.482 at $\alpha = 0.05$. So that H_0 is accepted and H_1 is rejected so that it shows that there is no difference in the average results of learning science in grade 5 SDN Cipinang Melayu 10 Pagi which is significant.

Keywords: Learning Outcomes; Sciences; Learning Media; Quizizz

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu bentuk eksplorasi terhadap suatu obyek yang diolah untuk kegiatan yang melibatkan seluruh indra yang dapat mengubah perilaku terhadap dirinya sendiri (Lefudin, 2017).

(Khanifatul, 2019) menegaskan proses perubahan perilaku agar mendapatkan ilmu dan kemampuan yang terarah pada suatu tujuan diantaranya dengan pengalaman yang dialami seperti melihat, mamahami, dan mengamati sesuatu yang dilakukan secara individu sehingga dapat dipelajari maupun

ada terlibatnya dengan orang lain dapat disebut sebagai belajar. Pengertian belajar yang dijelaskan oleh (Andianto, 2016), yaitu sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan merupakan bentuk proses peningkatan perubahan dalam tingkah laku salah satunya dengan melibatkan proses kognitif. Penulis menyimpulkan dari beberapa sumber tersebut belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri seseorang untuk memperoleh kepandaian atau ilmu melalui eksplorasi terhadap suatu obyek, peristiwa maupun kejadian yang terjadi untuk memperoleh suatu hasil berupa pengalaman yang dialami baik berupa pemahaman, keterampilan, dan juga sikap.

Pembelajaran IPA mempunyai sifat yang dinamis dan juga dapat berkembang seiring diikuti dengan perkembangan ilmu teknologi. Ilmu IPA sendiri memahami mengenai konsep hidup dan kehidupan dengan segala keterkaitannya, dapat diperoleh melalui percobaan sehingga dihasilkan temuan-temuan baru (Agustina, 2018). Biologi, kimia, dan fisika merupakan salah satu bentuk kajian dalam pembelajaran IPA dimana kajian tersebut merupakan susunan sistematis dari hasil temuan yang telah dilakukan oleh para ilmuwan. bentuk hasil tersebut dapat berupa fakta, konsep, hukum, maupun teori (Wedyawati & Lisa, 2019). Menurut (Hazmiwati, 2018) IPA merupakan ilmu pengetahuan yang memahami objek-objek alam semesta beserta isinya. Dalam pembelajaran IPA peserta didik harus diberikan kesempatan untuk mengalami dan menemukan sendiri tentang makna dan materi yang diajarkan dengan berpikir kritis sehingga mudah dipahami siswa dalam mata pelajaran IPA. Pembelajaran IPA sendiri berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam, sehingga IPA tidak hanya difokuskan pada penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, maupun prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Devi, 2010).

Hasil interaksi belajar mengajar berdasarkan pandangan guru, evaluasi belajar merupakan proses akhir dari suatu pembelajaran. Sedangkan dari pandangan peserta didik, bentuk berakhirnya proses proses belajar merupakan hasil belajar

(Andianto, 2016). Dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku pada orang tersebut, dimana seseorang yang sebelumnya tidak mengetahuinya akan menjadi tahu, dan yang belum memahami akan menjadi paham akan pembelajaran tersebut. Keberhasilan mengajar juga dapat dilihat dari guru, yaitu dari pemilihan bahan ajar serta model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas untuk menciptakan atmosfer kelas yang menyenangkan, aktif, dan kondusif (Nagara et al., 2020).

Dapat dinyatakan bahwa proses belajar mengajar IPA dikatakan berhasil apabila kompetensi dasar yang dilakukan dapat tercapai, yaitu: (1) kemampuan peserta didik menggunakan pengetahuan dalam bentuk bahasa, dapat berbentuk lisan maupun tulisan; (2) kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan konsep lambang; (3) kecakapan peserta didik dalam menyalurkan dan mengarahkan kegiatan kognitifnya sendiri; dan (4) keterampilan motorik peserta didik. Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan dari peserta didik dapat dilakukan tes penilaian. Beberapa tes penilaian yang dapat dilakukan, diantaranya: (1) tes diagnostik; (2) tes formatif; dan (3) tes sumatif.

Hasil belajar peserta didik dapat meningkat salah satunya pada pembelajaran IPA maka diperlukannya alat bantu dalam menunjang pembelajaran. Salah satunya penggunaan media pembelajaran. Media merupakan bentuk perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, seperti video bergambar, televisi, komputer dan alat sebagainya. Media pembelajaran menurut (Sanjaya, 2012) merupakan pemanfaatan tiap orang dalam segala bentuk dapat berupa alat, lingkungan, dan bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah ilmu, mengubah sikap perilaku dan dapat juga menanamkan keterampilan.

Pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk memberi dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran. Teknik pengembangan sederhana yang peneliti lakukan, yaitu media internet (*e-learning*). Media berbasis web, yaitu media untuk berbagi informasi dan dapat berinteraksi

dengan kapan dan diamna saja. Internet terdiri dari berbagai jaringan yang dapat menghubungkan jutaan komputer di dalam jaringan tersebut (Hasanudin, 2017). Penggunaan akses internet yang cepat dan mudah membuka kesempatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu model pembelajaran, yaitu *e-learning* diperkirakan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dengan memanfaatkan internet, *e-learning* mempermudah siswa untuk melatih dan menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan (Kustandi & Darmawan, 2021).

Salah satu faktor yang dapat membentuk keberhasilan belajar yakni penggunaan media yang digunakan sebagai sumber belajar. Hal ini didukung oleh (Lestari, 2022) media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, dan juga peserta didik dapat berkonsentrasi secara penuh dalam belajar, serta menjadikan pembelajaran lebih memiliki nilai. Penggunaan media pembelajaran dengan basis web yang akan peneliti lakukan, yaitu dengan penggunaan platform Quizizz. Quizizz merupakan media digital berbentuk *game* atau latihan soal maupun presentasi daring yang dapat membantu pendidik dapat memberikan bahan ajar agar dapat mudah dipahami oleh siswa, dan juga dapat menambah minat dan semangat belajar peserta didik pada materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital dengan menggunakan Quizizz (Ulhusna et al., 2021). Quizizz juga salah satu media pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Quizizz dapat dimainkan di dalam kelas secara langsung (*live*), maupun dijadikan sebagai pekerjaan rumah (*homework*). Quizizz dapat menampilkan bahan ajar dalam bentuk *quiz* dan *game*, serta dibuat dengan efektif, efisien dan meningkatkan eksplorasi peserta didik, sehingga dalam pembelajaran peran aktif peserta didik dengan sesama temannya dapat tampil secara kompetitif (Safitri et al., 2019).

Dalam penggunaan Quizizz ini pasti ada kelebihan dan kekurangan. (Nuramanah et al., 2020) menjelaskan kelebihan dalam menggunakan platform quizizz, diantaranya: (1) pembelajaran yang dilakukan terasa lebih seru dan semakin interaktif sehingga tidak

membuat jenuh bagi peserta didik; (2) mudah dalam melaksanakan tugas pembelajaran dengan waktu yang telah ditentukan; (3) dalam melaksanakan pengerjaan *quiz*, setiap siswa akan mendapatkan soal latihan yang berbeda dengan siswa lainnya dikarenakan *quiz* tersebut dibuat dalam bentuk Pekerjaan Rumah (*homework*) sehingga soal latihan akan diacak setiap peserta didik dan soal yang diberikan akan berbeda-beda; dan (4) setelah selesai mengerjakan *quiz*, pada akhir *quiz* akan ada tampilan *Review Question* dimana fitur tersebut untuk mengulas kembali jawaban yang telah dipilih oleh peserta didik. Lalu, (Haddar & Juliano, 2021) mempertegas kendala ataupun kekurangan dalam penggunaan platform Quizizz, salah satunya pendukung jaringan internet. Ketika guru memberikan soal pada aplikasi Quizizz, yaitu tidak bisa *log in* dan bisa keluar dari platform Quizizz. Penggunaan kuota internet dalam penggunaan platform Quizizz sangat diperlukan. Apabila kuota internet atau jaringan yang digunakan tidak stabil kedepannya akan menyebabkan penggunaannya tidak dapat mengakses platform tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di SDN Cipinang Melayu 10 Pagi, peneliti menyimpulkan dari hasil observasi dan wawancara, yaitu dibutuhkannya peran media pembelajaran yang sebaik mungkin. Mengikuti perkembangan zaman, pendidik yang berada di SDN Cipinang Melayu 10 Pagi berusaha semaksimal mungkin dengan penggunaan media pembelajaran agar siswa dapat memiliki semangat belajar dan menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap pembelajaran tersebut. Namun, penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik juga kurang maksimal, faktor usia guru SD yang mayoritas di atas usia 40 tahun menjadi hambatan internalisasi teknologi dalam pembelajaran di SD (Qodariah & Armiyati, 2012). Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional hanya memanfaatkan penggunaan papan tulis, buku paket maupun modul cetak (Dinar et al., 2022) sehingga peserta didik yang berada di sekolah tersebut merasa bosan dan tidak memiliki semangat belajar yang tinggi.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Widayanti & Purrohman, 2021) dengan permasalahan pengaruh penggunaan media aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas 5 dengan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas 5. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Yolanda & Meilana, 2021) dengan permasalahan pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar IPA siswa kelas 5 di sekolah dasar juga menunjukkan hasil adanya pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar IPA siswa kelas 5.

Banyak orang menggunakan platform *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran saja. Kali ini peneliti memanfaatkan platform *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang hampir mirip dengan *Power Point* dan juga evaluasi pembelajaran. Pada penelitian kali ini, peneliti akan melakukan analisis pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar IPA di SDN Cipinang Melayu 10 Pagi dengan tujuan penelitian mengukur perbedaan rata-rata hasil belajar dengan penggunaan Quizizz dan metode konvensional.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian metode kuantitatif *True Experimental Design* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group* untuk melakukan penelitian. Pada penelitian ini menggunakan subjek penelitian yang digunakan pada semua kelas 5 di SDN Cipinang Melayu 10 Pagi yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 48 siswa. Dua kelas penelitian yang peneliti lakukan diantaranya terdiri dari kelompok eksperimen di kelas 5B berjumlah 22 siswa, dan kelompok kontrol di kelas 5A berjumlah 26 siswa.

Table 1. Desain Penelitian

Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kelompok Kontrol	O ₂		O ₄

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran dengan platform Quizizz. Lalu, pada kelompok kontrol yang merupakan kelompok pembelajaran yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode konvensional. Sebelum diberikan perlakuan pada kedua kelompok tersebut, kedua kelompok akan diberikan latihan soal (*pretest*) sebagai bentuk pemanasan sebelum memukai pembelajaran. Dilakukannya *pretest* agar dapat mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok. Selanjutnya, masing-masing kelompok diberikan *treatment* (perlakuan) yang berbeda. Selanjutnya kepada kedua kelompok tersebut akan diberikan tes akhir (*posttest*) agar dapat mengetahui apakah ada pengaruh rata-rata hasil belajar yang signifikan pada penggunaan platform Quizizz dan metode konvensional yang telah diberikan terhadap masing-masing kelompok.

Peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen tes. tes tersebut digunakan untuk melihat apakah ada pengaruh rata-rata hasil belajar yang signifikan penggunaan platform Quizizz dan metode konvensional yang diberikan terhadap masing-masing kelompok. Peneliti menggunakan tes dalam bentuk pilihan ganda (a, b, c, dan d), dengan total 40 pertanyaan. sebelum instrumen tes dapat dipakai dalam penelitian, instrumen telah melewati serangkaian proses, diantaranya melakukan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

Analisis pengukuran instrumen tes pada penelitian ini, yaitu dengan melakukan pengujian menggunakan bantuan *Microsoft Excel*, dan *SPSS 26.0*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen tes penelitian yang sudah dirancang, sebelumnya sudah diuji cobakan kepada peserta didik diluar dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen tes yang telah diuji coba berjumlah 40 butir soal dalam bentuk soal berupa pilihan ganda. Hasil yang telah didapatkan dengan dilakukannya perhitungan uji validitas menggunakan rumus *korelasi point biserial*

dari 40 butir soal yang telah diuji cobakan menghasilkan 21 butir soal yang dinyatakan valid dan 19 butir soal dinyatakan tidak valid.

Dalam pengujian reliabilitas dengan menggunakan rumus KR-20 diperoleh $r_{hitung} = 0,823$ yang berarti soal tersebut termasuk dalam kategori realibilitas sangat tinggi. Setelah uji instrumen telah dilakukan, peneliti mulai melakukan penelitian. Penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Cipinang Melayu 10 Pagi dengan menggunakan platform Quizizz pada

kelompok eksperimen, dan metode konvensional yang dilakukan pada kelompok kontrol.

Hasil uji normalitas yang peneliti lakukan dengan perhitungan memakai uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 26.0 for windows dengan $\alpha = 0,05$. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 2. Pada kedua kelompok tersebut didapatkan signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti pada data tersebut dinyatakan data berdistribusi normal.

Table 2. Hasil Pengukuran Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

Hasil Belajar	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
		Statistik	df	Sig.
Hasil Belajar IPA	Pretest Eksperimen 5B	0,159	22	0,152
	Posttest Eksperimen 5B	0,144	22	0,200
	Pretest Kontrol 5A	0,126	26	0,200
	Posttest Kontrol 5A	0,161	26	0,083

Selanjutnya data yang telah berdistribusi normal tersebut dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan taraf signifikan sebesar 0,05. Hasil dalam pengukuran uji homogenitas disajikan pada tabel 3. Pada kedua kelompok tersebut diperoleh nilai $0,188 > 0,05$ dinyatakan pada data kedua kelompok *posttest* tersebut merupakan homogen.

Table 3. Uji Homogenitas

Posttest	Tes Statistik	df	Sig
Eksperimen	<i>Levene Test</i>	46	0,666
Kontrol			

Selepas melakukan uji homogen, peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah ada pengaruh rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok yang peneliti lakukan. Dalam pengujian hipotesis peneliti menggunakan hasil *Posttest* pada kedua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikan 5% dengan menggunakan bantuan SPSS 26.0 for

windows yang dapat digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil dalam pengukuran uji-t tersaji dalam tabel 4. Pada hasil kedua kelompok tersebut diperoleh nilai $0,48 > 0,05$ maka uji tersebut mengarahkan kepada H_0 artinya tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam rata-rata hasil belajar IPA di kelas 5, dan H_1 adanya perbedaan rata-rata hasil belajar IPA yang signifikan di kelas 5.

Table 4. Uji Hipotesis

Hasil Statistik	<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol
Uji T	0,709
df	46
Sig (2-tailed)	0,482

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang peneliti sudah lakukan, simpulan dari penelitian ini yaitu hasil perhiungan uji validitas dengan

menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dengan 40 butir soal didapatkan 21 butir soal valid dan 19 butir soal tidak valid. Selanjutnya, dalam perhitungan reliabilitas dengan menggunakan rumus KR-20 instrumen soal dinyatakan reliabel dengan hasil yang didapat $r_{hitung} = 0,823$. Pada uji normalitas peneliti menggunakan bantuan SPSS 26.0 for windows dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dimana kedua kelompok tersebut didapatkan nilai taraf signifikan lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut memiliki data yang berdistribusi normal. Pada uji homogenitas peneliti menggunakan uji *Levene* dengan menggunakan bantuan SPSS 26.0 for windows. Didapatkan kedua kelompok tersebut didapatkan nilai $0,188 > 0,05$ yang berarti data kedua kelompok *post-test* tersebut homogen. Pengujian hipotesis yang peneliti lakukan dengan menggunakan uji-t pada hasil *posttest* pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan uji *independent sample t-test* ($\alpha = 0,05$). Pada hasil data kedua kelompok tersebut diperoleh nilai $0,48 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga menunjukkan tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPA di kelas 5 SDN Cipinang Melayu 10 Pagi yang signifikan. Dengan demikian, berdasarkan hasil akhir pada penelitian penggunaan platform Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN Cipinang Melayu 10 Pagi tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas 5.

Saran peneliti dari hasil penelitian ini yang harus diperhatikan, diantaranya penggunaan platform Quizizz ini cukup sulit dikarenakan dibutuhkanannya peran gadget pada peserta didik. Disamping itu, penggunaan jaringan internet yang stabil sangat penting agar pembelajaran menggunakan media tersebut dapat berjalan secara optimal. Kemudian, pentingnya guru dalam menguasai atau paham dalam penggunaan platform Quizizz baik penggunaan evaluasi pembelajaran, maupun penggunaan materi pembelajaran dalam bentuk seperti *Power Point*.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, M. (2018). Peran Laboratorium Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dalam Pembelajaran IPA Madrasah Ibtidaiyah (MI) / Sekolah Dasar (SD). *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam, Mi*, 1–10. <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/110>
- Andianto, T. (2016). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (Laduny (ed.); 1st ed.). Laduny Creative.
- Devi, P. K. (2010). *METODE-METODE DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK GURU SD* (E. Herliani, M. Phill, Y. Ariyana, & Y. S. Rahayu (eds.)). Pusat Pengembangan dan Perberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA).
- Dinar, H., Putra, W., Setiawan, D., Dasar, P. P., Pascasarjana, P., Semarang, U. N., Inspire, L., & Pembelajaran, M. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Lectora Inspire dan Macromath Terhadap Hasil Belajar Matematika. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 267–273.
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240–2246.
- Hasanudin, C. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN: Kajian Teoretis dan Kemanfaatan* (H. Rahmadhani & C. M. Sartono (eds.); 1st ed.). Deepublish.
- Hazmiwati, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 178. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5359>
- Khanifatul. (2019). *PEMBELAJARAN INOVATIF* (R. K. Ratri (ed.); 1st ed.).

AR-RUZZ MEDIA.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Ria & I. Fahmi (eds.); 2nd ed.). Kencana.
- Lefudin. (2017). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metod Pembelajaran* (C. M. Sartono & H. Rahmadhani (eds.); 1st ed.). Deepublish.
https://books.google.co.id/books/about/Belajar_dan_Pembelajaran_Dilengkapi_deng.html?id=adwwDwAAQB-AJ&redir_esc=y
- Lestari, E. S. dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Video Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6, 8–15.
- Nagara, B. O., Qodariah, L., & Jumardi, J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMK Grafika Yayasan Lektur. *Jurnal Patingalloang*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.26858/patingalloang.v7i1.13292>
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Qodariah, L., & Armiyati, L. (2012). Studi Kasus Dampak Pelatihan Media Pembelajaran IPS terhadap Kompetensi Pedagogis Guru di Sekolah Dasar Negeri 04 Susukan. *Majalah Ilmiah Widya*. <https://e-journal.jurwidyakop3.com/index.php/majalah-ilmiah/article/view/27>
- Safitri, D., Sujarwo, & Putra, Z. F. F. (2019). Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6. [http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/laporan/\(nonklasikal\)_ZE_Ferdiauzan_-_PTIK_-_FT_-_Jurnal_Pengabdian_Masyarakat_2019_\(2\).pdf](http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/laporan/(nonklasikal)_ZE_Ferdiauzan_-_PTIK_-_FT_-_Jurnal_Pengabdian_Masyarakat_2019_(2).pdf)
- Sanjaya, W. (2012). *MEDIA KOMUNIKASI PEMBELAJARAN* (Pena Grafika & K. P. Utama (eds.); 1st ed.). Kencana.
- Ulusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandemi. *Pekodimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 156–165. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas/article/view/11463/pdf>
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR* (N. Wedyawati, Y. Lisa, Y. A. E. Tuah, & A. D. Nabila (eds.); 1st ed., Vol. 1). Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=ZhyZDwAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Widayanti, & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio*, 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>