

ANALISIS PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK BELAJAR SISWA

Laeli Mualinda Hikmah^{1*}, Harto Nuroso¹, Lilik Poncowati², Iin Purnamasari¹

¹Pendidikan Profesi Guru Prajabatan PGSD Universitas PGRI Semarang, Indonesia

²SD Negeri Wonotingal Semarang, Indonesia

e-mail: ppg.laelihikmah00628@program.belajar.id

Abstract: One of the main challenges teachers face is a lack of student interest during the learning process, especially in science subjects in elementary school. To address this challenge, this study seeks to analyse the effectiveness of using Quizizz as an interactive learning medium in increasing students' interest in learning. This study uses a qualitative descriptive approach involving 26 fifth-grade students at SDN Wonotingal Elementary School in Semarang. Data were collected through observation, documentation, questionnaires, and formative tests, then analysed descriptively, emphasising patterns of change in student activities and learning outcomes. The findings show that Quizizz can significantly increase student participation. The questionnaire results reinforced this finding with an average score of 4.34 (very high category). In addition, the average score of the students' formative tests also increased, indicating improved learning outcomes. This study confirms that Quizizz is a technology-based entertainment medium that effectively increases students' interest, activity, and academic achievement. The implication of this study is the importance of teachers being more creative in utilising digital media to create interactive, enjoyable, and meaningful learning experiences for students.

Keywords: learning appeal; learning media; student learning outcomes; Quizizz.

Abstrak: Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru adalah kurangnya minat siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, terutama pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini berupaya menganalisis efektivitas penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya tarik belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan 26 siswa kelas V SDN Wonotingal Kota Semarang. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, kuesioner, serta tes formatif, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menekankan pada pola perubahan aktivitas dan hasil belajar siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Hasil kuesioner memperkuat temuan ini dengan skor rata-rata 4,34 (kategori sangat tinggi). Selain itu, nilai rata-rata tes formatif siswa juga meningkat, yang menandakan adanya perbaikan pada hasil belajar. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan berbasis teknologi, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat, keaktifan, dan capaian akademik siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya guru untuk lebih kreatif memanfaatkan media digital dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, sekaligus bermakna bagi peserta didik.

Kata kunci: daya tarik belajar; hasil belajar siswa; media pembelajaran; *Quizizz*.



Lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Internasional

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK berdampak besar pada semua aspek pendidikan. Oleh karena itu, semua orang yang bekerja di dunia pendidikan, termasuk guru, harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membantu meningkatkan pendidikan. (Arrosyad et al., 2023; Sapta & Safari, 2025). Salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan pendidikan Indonesia adalah kemajuan zaman. Pendidikan sangat penting bagi setiap orang dalam kehidupan mereka agar dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan canggih. Ini telah dibuktikan dengan adanya perubahan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum mandiri dirancang untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan dengan memberikan siswa fleksibilitas, kreativitas, dan kemampuan untuk beradaptasi. (Najichah et al., 2024).

Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran bukan hanya alat tetapi juga sarana untuk membuat lingkungan belajar yang lebih menarik, inklusif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. (Abdullah et al., 2024). Untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik, dibutuhkan pendukung pembelajaran seperti media interaktif. Sumber daya pendidikan yang tepat dapat membuat perbedaan besar dalam bagaimana siswa belajar (Ummah et al., 2025). Media pembelajaran dapat membantu menjelaskan isi mata pelajaran dapat membantu guru dan siswa berkomunikasi dengan baik. (Sapta et al., 2025).

Dunia pendidikan memiliki beberapa tantangan bagi guru (Sadriani et al., 2023). Salah satunya yang umumnya

terjadi yaitu siswa merasa kurang memiliki daya tarik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang membosankan dan tidak memiliki elemen perangsang yang mendorong minat siswa (Nasri, 2024). Minat belajar siswa didefinisikan sebagai keadaan, tindakan, atau kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Minat ini ditentukan oleh kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, seperti menyelesaikan tugas, bekerja dalam kelompok, mengajukan pertanyaan, memberikan umpan balik, dan menjawab pertanyaan guru. (Afidah et al., 2024). Dampak yang mengakibatkan kurangnya pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah kurangnya daya tarik siswa terhadap pembelajaran, media pembelajaran harus menarik (Arrosyad et al., 2023). Penggunaan media yang menarik, interaktif, dan menyenangkan dapat mempercepat pembelajaran siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang positif. Guru harus mampu membuat bahan pelajaran menjadi menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswanya. (Andini et al., 2024).

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan dalam penerapan kurikulum Merdeka Belajar. Dalam kurikulum mandiri, IPA menjadi IPAS yang merupakan gabungan antara IPA dan IPS. Mata pelajaran IPAS juga tidak kalah pentingnya dalam pendidikan, karena mata pelajaran IPAS mempelajari alam semesta beserta isinya serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya, yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Oleh karena itu, mata pelajaran IPAS diajarkan kepada peserta didik sejak sekolah dasar. Diharapkan peserta didik

dapat memahami berbagai hal yang berkaitan dengan alam disekitarnya sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajarinya. Dalam proses penyampaian materi pembelajaran guru minim sekali menggunakan metode pembelajaran yang menarik (Nirwana et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai kondisi dan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi peserta didik, sehingga guru perlu mengatahui kriteria media yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh peserta didik (Marditillah et al., 2023). Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik terlibat aktif pada saat pembelajaran. Perlu adanya pembaruan media pembelajaran berupa media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik peserta didik secara maksimal. Seperti halnya penggunaan *Quizizz*. *Quizizz* merupakan *platform* berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. *Quizizz* memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Selain itu, *Quizizz* menjadikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. *Quizizz* dapat diakses dan digunakan oleh guru ataupun peserta didik melalui gawai, laptop, ataupun komputer.

METODE

Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dalam pendekatan

ini, peneliti berperan langsung sebagai instrumen utama yang mengamati, mencatat, dan menafsirkan setiap peristiwa yang muncul selama proses berlangsung.

Subjek penelitian melibatkan 26 siswa kelas V di SDN Wonotingal Kota Semarang, terdiri dari 13 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Jumlah yang seimbang ini memberikan peluang bagi peneliti untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai dinamika kelas, baik dari sisi interaksi sosial maupun partisipasi akademik.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan dokumentasi. Melalui observasi, peneliti dapat menangkap aktivitas siswa secara alami, termasuk respons spontan yang sering kali tidak muncul jika hanya menggunakan instrumen tes tertulis. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil pengamatan sehingga data yang terkumpul lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Data yang berhasil dihimpun tidak dituangkan dalam angka-angka statistik, melainkan diolah dan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif. Setiap temuan diuraikan dengan kata-kata yang mencoba merepresentasikan situasi nyata di lapangan. Dari uraian tersebut, peneliti kemudian menarik kesimpulan yang bersumber langsung dari data empiris yang diperoleh.

Proses penulisan artikel ini ditempuh melalui beberapa langkah sistematis. Pertama, peneliti mengidentifikasi masalah yang muncul di lapangan. Kedua, dipilih metode penelitian yang paling sesuai untuk menjawab permasalahan tersebut. Ketiga, data yang terkumpul dianalisis secara mendalam, sehingga mampu menggambarkan kondisi yang sebenarnya. Terakhir, peneliti menyusun kesimpulan

yang merangkum jawaban atas permasalahan penelitian sekaligus memberikan pijakan bagi penelitian berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada PPL 1 mengenai daya tarik siswa kelas V dalam mata pelajaran IPAS, peneliti mendapatkan informasi saat pembelajaran berlangsung siswa kurang tertarik saat proses pembelajaran, siswa asik sendiri, guru hanya menggunakan media buku bacaan materi IPAS yang cenderung banyak tulisan sehingga siswa bosan dan kurang adanya minat untuk belajar, guru hanya menggunakan metode ceramah. Artinya guru belum bisa menggunakan media yang bervariasi dan menyenangkan untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi ajar. Ketika siswa kurang memiliki daya tarik mengikuti proses pembelajaran, maka guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, seperti media pembelajaran *Quizizz*. *Quizizz* sendiri merupakan salah satu jenis media pembelajaran digital yang dapat digunakan guru pada saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran, terutama karena kemudahan penggunaan media pembelajaran digital *Quizizz*. mudah diakses dan digunakan oleh para guru.

Kegiatan pembelajaran melibatkan dua belah pihak yaitu peserta didik sebagai penerima pendidikan dan pendidik sebagai pemberi fasilitas. Keutamaan dalam kegiatan pembelajaran

adalah terjadinya proses belajar. Sejalan dengan itu, Paratiwi dan Ramadhan (2023) dalam penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa apabila aktivitas pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran berpusat kepada guru sehingga guru lebih aktif dalam menyampaikan informasi dan siswa hanya menerima materi yang disampaikan tanpa berusaha ingin tahu lebih dengan upayanya sendiri maka akan berdampak kepada aktivitas dan hasil belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan guru dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru diharuskan mampu menyusun strategi pembelajaran dan memilih media yang tepat, karena proses belajar mengajar dengan menggunakan media menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa media pembelajaran. Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Semakin inovatif guru dalam menggunakan media dan menerapkan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat siswa merasa tertarik dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Penggunaan strategi yang kreatif, inovatif, seperti melibatkan teknologi, terbukti efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik (Prasetyo et al., 2024). Guru dapat menggunakan *Quizizz* sebagai daya tarik untuk menarik siswa saat belajar. (Candrasari & Munandar, 2023). Dengan fitur-fitur yang menarik pada kuis yang dikemas menggunakan *Quizizz*, dengan menggunakan media *Quizizz* siswa memiliki daya tarik materi pembelajaran dan motivasi belajar siswa

dalam proses pembelajaran. Melalui pengembangan media interaktif berupa *Quizizz* dapat melakukan pendekatan yang lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan teknologi (Pakudu & Safaat, 2024).

Dari hasil penelitian dan didukung oleh penelitian Rosyidah & Badriyah (2024) diperoleh kelebihan menggunakan media kuis dalam bentuk *Quizizz* sebagai berikut: (1) Pada saat mengerjakan *Quizizz* terdapat batasan waktu sehingga siswa dilatih supaya berpikir secara cepat juga cepat, (2) Dalam *Quizizz* tidak ada batasan jumlah kata saat menjawab pertanyaan.

Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk melihat daya tarik siswa saat menggunakan media kuis yang menggunakan *Quizizz*. Kondisi kelas saat proses pembelajaran sebelum menggunakan *Quizizz*, siswa berbicara sendiri dengan teman, siswa kurang memiliki daya tarik saat materi diajarkan, siswa terlihat bosan, dan hanya menggunakan media buku. Hal mengakibatkan siswa kurang memiliki daya tarik saat proses pembelajaran

Setelah menggunakan *Quizizz*, saat proses pembelajaran, siswa terlihat aktif saat pembelajaran, siswa lebih memiliki daya tarik saat proses pembelajaran menggunakan *Quizizz* dibandingkan hanya mendengarkan guru ceramah, dan siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan materi dan bermain sendiri menjadi siswa lebih semangat saat pembelajaran. Media *Quizizz* menjadi lebih menyenangkan yang berakibat menambah daya tarik siswa karena media ini berisi musik dan gambar-gambar materi yang membuat siswa memiliki

daya tarik pada mata pelajaran IPAS.

Hasil Kuesioner Daya Tarik Belajar

Penelitian ini melibatkan 26 siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran *Quizizz* mampu menarik perhatian, meningkatkan keaktifan, sekaligus memberi dampak pada hasil belajar, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu kuesioner, observasi, dan tes formatif.

Hasil kuesioner menunjukkan respon yang sangat positif dari siswa. Sebagian besar siswa merasa senang ketika pembelajaran dilakukan dengan *Quizizz*, kondisi ini juga mendukung hasil penelitian Ernawati et al. (2024). Dari 26 siswa, 14 orang memberi skor tertinggi (5) dan 8 orang memberi skor 4 untuk pernyataan “saya merasa senang belajar menggunakan *Quizizz*”. Tidak ada siswa yang memilih skor rendah, yang berarti tidak seorang pun merasa keberatan dengan metode ini. Pada aspek semangat belajar, 13 siswa memilih skor 5, sedangkan 9 siswa memilih skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa *Quizizz* mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa selama proses pembelajaran.

Kesan positif juga muncul pada pemahaman materi. Sebanyak 12 siswa menilai sangat terbantu dengan adanya kuis interaktif, sementara 10 lainnya menilai cukup terbantu. Begitu pula pada aspek preferensi belajar, 15 siswa lebih menyukai pembelajaran dengan *Quizizz* dibandingkan cara konvensional. Selain itu, dalam hal keaktifan, 11 siswa merasa jauh lebih aktif, 10 menilai cukup aktif, dan hanya 5 siswa yang masih merasa keaktifannya biasa saja. Dari keseluruhan pernyataan, rata-rata skor mencapai 4,34 (kategori sangat tinggi). Angka ini memperlihatkan bahwa mayoritas siswa

menilai pembelajaran dengan *Quizizz* lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi.

Hasil observasi lapangan memperkuat temuan Pramita & Sudibyo (2023). Sebelum menggunakan *Quizizz*, hanya 6 siswa yang aktif bertanya atau menjawab selama pembelajaran. Setelah penggunaan media ini, jumlahnya meningkat tiga kali lipat menjadi 18 siswa. Antusiasme siswa pun mengalami lonjakan dari 9 orang sebelum perlakuan menjadi 22 orang sesudahnya. Sebaliknya jumlah siswa yang terlihat bosan turun drastis dari 10 orang menjadi hanya 2 orang. Perubahan ini menunjukkan bahwa *Quizizz* tidak hanya memengaruhi pemahaman, tetapi juga suasana emosional siswa di kelas.

Dampak penggunaan *Quizizz* juga tampak pada hasil tes formatif, seperti halnya hasil penelitian Pamungkas & Raharjo (2024). Sebelum diterapkannya media ini, nilai rata-rata siswa berada pada angka 70. Setelah pembelajaran berbasis *Quizizz*, rata-rata nilai meningkat menjadi 81. Dengan demikian, terdapat kenaikan sebesar 11 poin yang memperlihatkan bahwa penggunaan media kuis interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan hasil akademik siswa.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan pada sikap dan perilaku siswa setelah penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran. Sebelum penerapan media ini, hanya 6 siswa yang terlihat aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan di kelas. Namun setelah *Quizizz* digunakan, jumlah siswa yang terlibat aktif meningkat menjadi 18 orang. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa

pembelajaran berbasis kuis interaktif mampu mendorong keberanian siswa untuk berpartisipasi lebih jauh dalam diskusi kelas.

Tidak hanya dalam hal keaktifan, antusiasme siswa juga mengalami lonjakan yang cukup tajam. Jika sebelumnya hanya 9 siswa yang tampak bersemangat mengikuti kegiatan belajar, setelah penggunaan *Quizizz* jumlahnya meningkat menjadi 22 siswa. Sebaliknya, rasa bosan yang semula dialami oleh 10 siswa turun drastis hingga hanya tersisa 2 siswa saja. Perubahan suasana kelas ini memperlihatkan bagaimana media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus menumbuhkan motivasi dari dalam diri siswa.

Efektivitas penggunaan *Quizizz* juga tercermin pada hasil tes formatif. Sebelum menggunakan media ini, rata-rata nilai siswa berada di angka 70. Setelah pembelajaran berbasis *Quizizz*, rata-rata nilai meningkat menjadi 81. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 11 poin yang menandakan adanya dampak positif tidak hanya pada aspek afektif, tetapi juga pada ranah kognitif.

Jika melihat keseluruhan data, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* berhasil meningkatkan daya tarik belajar siswa, yang ditunjukkan dengan skor rata-rata 4,34 dari skala 5. Selain itu, media ini juga terbukti mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, sekaligus memperbaiki capaian hasil belajar. Dengan karakter interaktifnya, *Quizizz* sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran modern yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik serta menumbuhkan suasana kelas yang lebih hidup dan bermakna.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz*, platform kuis berbasis permainan yang inovatif dan kreatif, merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran sains. Guru dapat menggunakan *Quizizz*, yang merupakan platform kuis berbasis permainan, untuk memberikan hiburan, kompetisi, dan elemen pengajaran untuk menarik siswa selama proses pembelajaran. *Quizizz* menawarkan materi pembelajaran dalam bentuk kuis yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan *Quizizz* disukai siswa karena di dalam media itu terdapat tema yang menarik, ada gambar-gambar, dan music hiburan yang menambah siswa memiliki daya tarik proses pembelajaran. Sebelum menggunakan media *Quizizz* siswa malas mengikuti pembelajaran IPAS karena banyak tulisan-tulisan yang mengakibatkan siswa bosan, kemudian setelah menerapkan kuis menggunakan media *Quizizz* siswa lebih memiliki daya tarik saat kegiatan pembelajaran, seperti siswa aktif bertanya mengenai materi pembelajaran, siswa berani menjawab pertanyaan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91-100.

Afidah, S. N., Nuroso, H., & Wijayanti, A. (2024). Analisis Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Menggunakan Model Pbl Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*

- STKIP Subang*, 10(1), 1708-1807.
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2298-2305.
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., & Belitung, B. (2023). Analisis penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran terpadu untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa di sekolah dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(2), 414-423.
- Candrasari, P., & Munandar, K. (2023). Pemanfaatan Media Quizizz pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biologi*, 1(2), 1–10.
- Ernawati, E., Raharjo, M., & Rudiansyah, R. (2024). Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Paper Mode Quiziz IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 864-872.
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, N., Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98-105.
- Najichah, A., Subekti, E. E., & Sofiati, R. N. (2024). Analisis respon peserta didik penggunaan media crossword puzzle keragaman budaya kelas IV SD Supriyadi 02. *Jurnal Pendidika Dasar*, 12(1), 12-17.
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H.

- (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 155-164.
- Nasri, Z. (2024). Peran Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah IPA dan Matematika (JIIM)*, 2(4), 89-94.
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56-83.
- Pamungkas, M. A., & Raharjo, T. J. (2024). Pengaruh penggunaan Quizizz paper mode terhadap penilaian formatif dan motivasi belajar peserta didik kelas VI dalam kurikulum merdeka sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 12449-12460.
- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 603-610.
- Pramita, C. V., & Sudibyo, E. (2023). Penerapan Tipe Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Memanfaatkan Media Quizizz Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(2), 122-126.
- Prasetyo, S., Sumarno, S., & Khasanah, S. K. (2024). Analisis Pembelajaran Matematika Materi FPB menggunakan Media Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Rosyidah, A., & Badriyah, L. (2024). Studi Komparasi Tentang Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Game Kahoot Dan Quizizz. *Al-Itibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 1-10.
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023, July). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. In *Seminar Nasional Dies Natalis 62* (Vol. 1, pp. 32-37).
- Sapta, A., & Safari, D. I. R. (2025). Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa SD. *Epistema*, 6(1), 60-71.
- Ummah, I., Saputra, E. E., & Ahmad, A. (2025). Integrasi linguistik dalam pendidikan multikultural di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 20-33.