

**PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN IPA
UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Syarifah Alawiyah, Yosi Gumala

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email: 202210615021@mhs.ubharajaya.ac.id, yosi.gumala@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi siswa dengan media pembelajaran berbasis quizizz yang dapat meningkatkan minat belajar IPA. Metode yang digunakan adalah literature review. Melalui pencarian pada Google Scholar (Google Cendekia) terdapat 30 artikel yang kemudian diseleksi sehingga terdapat artikel yang dianalisis. Hasil penelitian ini menunjukkan quizizz merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk menciptakan kuis online interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Aplikasi quizizz dilengkapi dengan berbagai fitur seperti umpan balik, papan skor, pemberian waktu, dan lain-lain.

Kata kunci : Aplikasi Quizizz; Media Pembelajaran; Pembelajaran Ipa

PENDAHULUAN

Pada revolusi teknologi Industri 4.0 khususnya, teknologi akan menjadi solusi. Memasuki abad ke-21 dunia sudah mulai memasuki Revolusi Industri 4.0. Era Industri 4.0 saat ini lebih fokus menyoroti kemajuan teknologi dan kemajuan di bidang tertentu. Abad ke-21 memunculkan paradigma baru dalam masyarakat yang lebih sering disebut dengan “era globalisasi”, antara lain karena perubahan yang terjadi begitu cepat dan kompleks. Hingga saat ini, pendidikan Indonesia masih jauh dari mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan. Tantangan yang dihadapi sistem pendidikan Indonesia cukup banyak dan kompleks sehingga menyulitkan proses penyelesaiannya.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar aktif di kelas. Pembelajaran aktif dapat difasilitasi oleh guru dengan cara menyesuaikannya dengan hasil pembelajaran yang diinginkan. Partisipasi aktif peserta didik menjamin pembelajaran mengikuti kurikulum yang telah disetujui oleh guru. Tingkat keaktifan siswa tersebut dapat dilihat pada aktivitas individu atau kelompoknya. Partisipasi Aktif Peserta didik mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial, emosional, dan berpikir. Salah satu

cara seorang guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan menciptakan motivasi belajar melalui media pendidikan yang menginspirasi siswa untuk belajar. Keterlibatan siswa dalam belajar, menjadikan seorang anak lebih terlibat dalam proses belajar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pengajaran di kelas, disimpulkan bahwa meskipun metode pengajaran tradisional masih digunakan, metode ceramah masih digunakan oleh guru. (N. Wibowo 2016).

Penerapan pembelajaran IPA di Sekolah dasar merupakan sarana mendidik siswa agar dapat mengembangkan pemahaman tentang lingkungan hidup yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA di sekolah dasar berkaitan dengan metode pengumpulan informasi suatu mata pelajaran tertentu secara sistematis, sehingga tidak selalu perlu mengajarkan fakta, konsep, atau prinsip; sebaliknya, ini juga merupakan proses pembelajaran. Secara umum pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada suatu mata pelajaran tertentu yang mempunyai batas waktu yang tidak dilanggar sebelumnya.(Novayuliyanti Reza 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan inovasi baru dengan memanfaatkan bahan ajar berbasis e-learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, siswa memerlukan berbagai metode pengajaran yang inovatif dalam menggunakan media pendidikan. Sebagai alternatif dari Penilaian, Quizizz dapat digunakan sebagai stimulan yang “fun” namun tetap “learningr” yang dapat meningkatkan minat siswa, mempertajam daya ingat, dan memberikan informasi yang bermanfaat. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Quizizz adalah platform online untuk membuat permainan edukasi interaktif yang dapat digunakan dalam pengajaran di kelas, seperti untuk penilaian formatif. Quizizz adalah platform online untuk membuat permainan interaktif yang digunakan dalam pengajaran di kelas dengan cara daring. (Sofiyati, Suad, and Surachmi 2021).

Berdasarkan beberapa penelitian, perlu adanya guru untuk menggunakan media dalam pembelajarannya. Salah satu teknologi digital tersebut adalah media Quiziz yang berupa game online. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang mengajarkan aktivitas multi-pemain di ruang kelas dan menjadikannya menarik dan interaktif. (Purba 2019). Melalui penggunaan permainan Quizizz, siswa dapat mempraktikkan keterampilannya di kelas melalui perangkat elektroniknya. Berbeda dengan aplikasi edukasi lainnya, Game Quizizz menghadirkan fitur-fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang membantu

proses pembelajaran. Quizizz juga membantu siswa tetap termotivasi dan terlibat sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Siswa kuis saat sama di kelas dan melihat peringkat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Seorang instruktur atau mentor dapat memandu proses dan memberikan umpan balik ketika siswa siap untuk mengevaluasi kinerja kerjanya. Quizizz merupakan permainan yang dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. (Noor 2020).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk literature review yang menggunakan artikel dari Google Cendekia sebagai sumbernya. Penelitian ini mengungkap mengenai Penggunaan Media Berbasis quizizz Dalam Pembelajaran IPA Untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa Di sekolah dasar. Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan menelaah buku, jurnal, dokumen, dan sumber internet yang relevan dengan topik ini. Teknik pengumpulan data melibatkan analisis mendalam dari isi buku dan jurnal sesuai dengan pemikiran peneliti. Selain itu, metode analisis data yang digunakan adalah analisis isi untuk mendapatkan informasi yang akurat, yang kemudian dapat diteliti ulang dalam konteksnya hingga ditemukan data yang valid dan relevan.

Tahapan penelitian ini meliputi: a) Merumuskan masalah, yaitu Penggunaan media Pembelajaran quizizz di Sekolah Dasar. b) Menentukan kata kunci, dan proses pencarian,serta artikel yang di pilih; c) Menetapkan kriteria pustaka yang akan dikaji, yang meliputi: artikel yang diterbitkan di jurnal penelitian yang minimal terindeks pada Google Scholar, artikel yang diterbitkan minimal dalam 10 tahun terakhir (2014-2024), artikel yang memuat unsur penggunaan media berbasis quizizzdalam pembelajaran IPA untuk menumbuhkan motivasi siswa di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah artikel jurnal hasil analisa yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Artikel jurnal tersebut berasal dari google scholar sebanyak 30 artikel jurnal yang sesuai dengan penelitian ini.

No.	Nama peneliti & tahun	Nama jurnal	Jenis penelitian	Hasil temuan
1.	(Anofa 2023)	Jurnal Pendidikan	Penelitian	Hasil PTK menunjukkan

	Taman Widya Humaniora (JPTWH)	tindakan kelas	bahwa penggunaan Quizizz sebagai pembelajaran inovatif dapat meningkatkan proses pembelajaran
2.	(Aini 2019) Jurnal kependidikan	Penelitian tindakan kelas	Quizizz bisa menghasilkan pembelajaran yang kreatif inovatif dan menyenangkan
3.	(Wardana, Saddhono, and Rakhmawati 2022) Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan(JDMP)/	Penelitian tindakan kelas	hasil uji coba penggunaan metode serta media tersebut bisa terjadi peningkatan
4.	(Anofa 2023) Jurnal pendidikan tambusai	Penelitian tindakan kelas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai 60,00 dengan KKM yang ditetapkan sekolah 70.
5.	(Aini 2019) Journal Education and Counseling	Penelitian tindakan kelas	Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Tingkat hasil belajar siswa masih belum terlalu maksimal, hal ini disebabkan karena pemahaman siswa terhadap materi kurang.
6.	(Ray et al. 2024) Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Penelitian tindakan kelas	Dinyatakan bahwa setelah memainkan game edukasi Quizizz hasil belajar siswa meningkat..
7.	(Ni Ketut Swari, Mega Suci Yati 2023) Journal of Science Instruction and Technology	Penelitian tindakan kelas	Hasil penelitian tersebut, media Quizizz dapat meningkatkan motivasi.
8.	(Madiun 2024) Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar	Penelitian tindakan kelas	Hasil penelitian Quizizz pada kurikulum IPAS dirangkum dalam rangkaian

				pembelajaran yang digunakan untuk evaluasi kelas.
9.	(Eisen, Rang, and Talvari 1975)	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Penelitian tindakan kelas	Hasil penelitian tersebut Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan
10.	(SHELEMO 2023)	Jurnal ilmiah Pendidikan	Penelitian tindakan kelas	Hasil penelitian tersebut Quizizz, dalam pemahaman konsep IPA siswa meningkat.
11.	(Irawan et al. 2023)	Journal of Science Instruction and Technology	Penelitian tindakan kelas	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media media game edukasi quizizz dapat meningkatk.
12.	(F. S. Wibowo, Dharmawati, and Witanto 2024)	Jurnal Basicedu	Penelitian tindakan kelas	Berdasarkan hasil proyek Teaching at the Right Level menggunakan Quizizz sebagai alat pendukung untuk siswa kelas IV, dapat disimpulkan bahwa proyek tersebut berhasil.
13.	(Muhajirin 2023)	Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP)	Penelitian tindakan kelas	Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
14.	(Indrayani 2023)	Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah	Penelitian tindakan kelas	Dari hasil akumulasi nilai kuesioner diperoleh hasilpeningkatan motivasi belajarsiswa.
15.	(Husniyah et al.	Jurnal Pendidikan	Penelitian	Hasil penelitian ini

	2023)	Guru Madrasah Ibtidaiyah	tindakan kelas	Penelitian	menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pengajaran pendidikan Islam memberikan dampak positif.
16.	(Cemerlang et al. 2024)	Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah	Penelitian tindakan kelas	Penelitian tindakan kelas	Hasil dalam penelitian ini dalam pembelajaran menggunakan bantuan video pembelajaran dan aplikasi quizizz meningkat.
17.	(Rosdiana, Gianistika, and Rakeyan Santang 2023)	Jurnal Plamboyan Edu(JPE)	Penelitian tindakan kelas	Penelitian tindakan kelas	Pemanfaatan media pembelajaran quizizz adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia
18.	(Nurhasanah et al. 2024)	Journal of Elementary Education	Penelitian tindakan kelas	Penelitian tindakan kelas	Berdasarkan hasil seorang guru harus mampu mengembangkan dan meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan berbagai cara.
19.	(Harahap et al. 2024)	VE: Journal Of Social Science Research	Penelitian tindakan kelas	Penelitian tindakan kelas	Berdasarkan nilai rata-rata 66 yang diperoleh dari kegiatan pra siklus, terdapat 10 siswa atau 40% dari total siswa yang sudah mulai belajar..
20.	(Eraristian and Dewi 2021)	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,	Penelitian tindakan kelas	Penelitian tindakan kelas	Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan media Quizizz.
21.	(Utomo 2020)	Jurnal Kualita	Penelitian	Penelitian	Temuan penelitian

		Pendidikan		tindakan kelas	menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif dan memberikan hasil yang terbaik bagi siswa.
22.	(Rimayani and Raharjo 2024)	Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya		Penelitian tindakan kelas	penggunaan media Paper Mode Quizizz terbukti efektif untuk mengembangkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS.
23.	(Susanti, Suyoto, and Azizah 2024)	Jurnal Kewarganegaraa		Penelitian tindakan kelas	Hasil menunjukkan penggunaan media belajar quizizz dapat meningkatkan partisipasi peserta didik.
24.	(Arista et al. 2024)	Jurnal pendidikan		Penelitian tindakan kelas	Hasil penggunaan berbantu Quizizz bisa membantu siswa dalam mencapai pemahaman konsep dasar IPA.
25.	(Inovasi, Pendidikan, and Vol 2024)	Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang		Penelitian tindakan kelas	Dari hasil penelitian ini media digital quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa.
26.	(Fatimah, Briliyanti, and Wahyuni 2023)	Jurnal ilmiah multidisiplin		Penelitian tindakan kelas	Peran teknologi sangat penting untuk meningkatkan pembelajaran dan inovasi..
27.	(Legi 2011)	Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang		Penelitian tindakan kelas	Hasil peneitian penerapan pendekatan TaRL dengan bantuan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa
28.	(Alyadani, Sofyan, and Nurlaela 2024)	Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang		Penelitian tindakan kelas	hasil, kriteria keberhasilan penelitian ini mencapai tahap kedua. Kemampuan berpikir

					kritis siswa mengalami peningkatan dari tahap pertama ke tahap kedua.
29.	(Dwi Magfiroh, Amalia Bil Qisti, and Julianto 2024)	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Penelitian tindakan kelas	Temuan penelitian menunjukkan hasil belajar siswa setelah menggunakan mode kertas Quizizz. Meningkatkan.	
30.	(Pitaloka and Raharjo 2024)	Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya	Penelitian tindakan kelas	Menggunakan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.	

Berdasarkan hasil identifikasi dan peninjauan terhadap artikel yang telah dikumpulkan terkait penggunaan aplikasi Quizizz dan pengaruhnya terhadap resiliensi, yang disajikan dalam tabel 1 diatas, Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk menciptakan kuis online interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Aplikasi quizizz dilengkapi dengan berbagai fitur seperti umpan balik, papan skor, pemberian waktu, dan lain-lain. Hal ini selaras dengan argumen yang menyatakan bahwa Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang dapat memberikan umpan balik instan untuk siswa, yang mampu menumbuhkan motivasi serta keterlibatan saat proses belajar (Wulandari and Lestari 2023)

Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan tempat atau ruang penyampaian materi atau pesan pembelajaran, beserta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Hasiru, Badu, and Uno 2021). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang tidak dapat di pisahkam dari dunia pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyebarkan ilmu pengetahuan dari seseorang ke orang lain, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta perasaan, pikiran, dan perhatiannya..

Dari sudut pandang pendidikan, media merupakan alat yang sangat strategis yang turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pasalnya, hal ini dapat memberikan sudut pandang yang unik terhadap peserta didik. Karena keterbatasan tersebut, seringkali manusia

tidak mampu memahami dan menyikapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah dibahas dalam suatu argumentasi. Untuk menunjang internalisasi pembelajaran, diperlukan media pendidikan yang jelas dan mudah dipahami siswa ketika menganalisis materi pendidikan yang disajikan. Dengan demikian, semakin banyak siswa yang terpapar pada berbagai media dan prasarana menarik, sehingga semakin besar kemungkinan pembelajaran dapat dipahami dan diterapkan.(Arsyad A 2011).

Quizizz

Quizizz merupakan media alternatif yang dapat digunakan untuk menilai pemahaman dan pengetahuan siswa secara fleksibel dan interaktif.(Ganesha 2022) Aplikasi Quizizz memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur kemajuan belajar siswa, seperti kemampuannya menampilkan data pekerjaan siswa dan grafik setelah mereka selesai menulis makalah. Data ini dapat membantu guru menilai seberapa baik siswa memahami materi. materi pembelajaran yang telah disajikan. Memanfaatkan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan penilaian atau analisis selama proses pembelajaran.(Ap, Said, and Latief 2022).

Aplikasi Quizizz berpotensi meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses evaluasi. Hal ini dikarenakan setiap pertanyaan dan respon dijawab secara otomatis oleh sistem, sehingga siswa kurang memiliki kemampuan berkomunikasi dan merespon siswa lainnya. Hasilnya, Quizizz menjadi alat yang sangat berguna dan efektif untuk menilai hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran dengan cara yang tepat dan memberikan hasil yang dapat diandalkan.(Ramadhani and Rukmana 2022)

Pembelajaran IPA

Ipa, disebut juga sains, adalah suatu jenis pengetahuan yang didasarkan pada penelitian sistematis terhadap fenomena-fenomena dunia dan didasarkan pada hasil penelitian dan analisis manusia. (BUJURI and BAITI 2019). Memahami dan memiliki wawasan tentang ilmu pengetahuan alam memberikan banyak kegunaan atau manfaat bagi kehidupan manusia, karena sangat jelas manusia hidup berdampingan dengan alam. Oleh karena itu pendidikan IPA diberikan sejak masih dini dimulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar.

Pemanfaatan teknologi sebagai alat pengajaran merupakan salah satu cara inovatif

untuk meningkatkan taraf pendidikan di Indonesia agar mampu bersaing dalam skala global. Hal ini terlihat dari Kementerian Pendidikan pemerintah Indonesia yang mulai memanfaatkan teknologi sebagai alat di bidang pendidikan yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah. (Effendi and Wahidy 2019).

Saat ini materi pendidikan yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran sangat beragam dan berteknologi maju, sehingga memungkinkan guru dapat menggunakannya secara efektif dalam proses pembelajaran IPA. Jenis teknologi yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran antara lain video, film, presentasi PowerPoint, permainan, animasi, bahkan buku digital.

KESIMPULAN

Penggunaan media berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPA dapat memberikan beberapa manfaat untuk menumbuhkan motivasi siswa. Quizizz memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, karena bentuknya yang menyerupai permainan kuis. Hal ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar. Selain itu, fitur penilaian otomatis di Quizizz juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Namun, penting juga untuk mengevaluasi bagaimana efektivitas penggunaan Quizizz dalam konteks tertentu, seperti apakah platform ini sesuai dengan materi IPA yang diajarkan dan apakah seluruh siswa memiliki akses yang memadai untuk menggunakan teknologi ini. Bagaimana menurut Anda, apakah ada kendala khusus yang dihadapi di sekolah ini terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu." *Kependidikan 2* (25): 1–6.
- Alyadani, Syifa, Dedi Sofyan, and Epon Nurlaela. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10 (1): 2191–2204.
- Anofa, Elia Rovi Luddi. 2023. "Penggunaan Media Interaktif Aplikasi Quizizz Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Gaya Ddan Gerak Kelas 4 SDN Dadaprejo 01 Kota Batu." *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, no. 4, 1861–96. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>.
- Ap, Nurfaizah, Andi Amparita Said, and Nurlaela Latief. 2022. "JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V," 375–82.

- Arista, Yeni, Galih Istiningsih, Septiyati Purwandari, Nurhidayah Eko, and Budi Utami. 2024. "Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar IPA Siswa Kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz." *Jurnal Pendidikan* 12 (1): 1–10. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikan/article/view/4973>.
- Arsyad A. 2011. "Media Pembelajaran," 23–35.
- BUJURI, DIAN ANDESTA, and MASNUN BAITI. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Ipa Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual." *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5 (2): 184–97. <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i2.3173>.
- Cemerlang, Sri Handayani, Mufarizuddin Mufarizuddin, Rizki Ananda, Iis Aprinawati, and Putri Hana Pebriana. 2024. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Video Pembelajaran Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8 (1): 429. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.3196>.
- Dwi Magfiroh, Hilda, Dwi Amalia Bil Qisti, and Julianto. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Media Quizizz Paper Mode Pada Siswa Kelas IV Di SDN Suko No. 363 Sidoarjo." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* (09) 02 (363): 800–811. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13310>.
- Effendi, Darwin, and Dan Achmad Wahidy. 2019. "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–29.
- Eisen, O, S Rang, and A Talvari. 1975. "Масс-Спектры 1- И 3-Фенил-, 1- И 3-Бензил -1-Циклопентенов И Фенилциклопентана." *Eesti NSV Teaduste Akadeemia Toimetised. Keemia. Geoloogia* 24 (2): 168. <https://doi.org/10.3176/chem.geol.1975.2.10>.
- Eraristian, Kharisma, and Candra Dewi. 2021. "Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Siswa Kelas V Sdn Sukolilo 01." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (02): 5731–40.
- Fatimah, Meila Nur, Amalia Rahmah Briliyanti, and Nur Indah Wahyuni. 2023. "Penerapan Power Point Interaktif Dan Quizizz Paper Mode Pada Topik 'Pancasila Kebiasaan Hidupku' Di Kelas V Sekolah Dasar." *Madani: Jurnal ...* 1 (11): 304–10. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1185%0Ahttps://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/download/1185/1248>.
- Ganesha, Universitas Pendidikan. 2022. *International Education of Elementary. International Journal of Elementary Education*. Vol. 6 (2).
- Harahap, Alfi Rahmi, Bambang Nur Alamsyah, Rahmat Mushlihuddin, and Enniy Purba. 2024. "Penerapan Pendekatan TARKL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Bantuan Media Quizizz Di Kelas I SD Negeri 067240 Medan Tembung." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4:11625–41. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Hasiru, Dewasni, Syamsu Qamar Badu, and Hamzah B. Uno. 2021. "Media-Media Pembelajaran Efektif Dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh."

- Husniyah, Nur Iftitahul, Moh. Ansori, Fawaidatun R.N, Miss Ula Qothifatul, and Erna Zumrotun. 2023. “Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Anak.” *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6 (2): 311–20. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.562>.
- Indrayani, Ni Nyoman Sri. 2023. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 18 Sesetan Dengan Media Quizizz.” *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1 (2): 21–30.
- Inovasi, Jurnal, Penelitian Pendidikan, and Pembelajaran Vol. 2024. “Recolecta - 2020 - Unknown - 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1” 4 (2): 361–66.
- Irawan, Asep, Luqman Abdul Majid, Amalia Islamiati Putri, Dwi Kartika Yanti, Sekolah Tinggi, Ilmu Tarbiyah, Al Mubarak, and Lampung Tengah. 2023. “4 1,2,4” 08 (September): 5081–91.
- Legi, Riedel dan W Y Rompas dan Jericho d. Pombengi. 2011. “Implementasi Pendekatan.” *Pranata Hukum* 6 (2): 117–32.
- Madiun, Universitas PGRI. 2024. “Implementasi Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas VI SD” 5.
- Muhajirin, Muhammad. 2023. “Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP) Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui” 2 (3).
- Ni Ketut Swari, Mega Suci Yati, Baiq Niswatul Khair. 2023. “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Di Kelas III SDN 7 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023.” *Journal of Science Instruction and Technology* 3 (2): 32–40.
- Noor, Sugian. 2020. “Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin.” *Jurnal Pendidikan Hayati* 6 (1): 1–7.
- Novayuliyanti Reza, Syofyan Harlinda. 2021. “Analisis Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Sdn Duri Kepa 05 Dalam Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 2 (3): 987–96.
- Nurhasanah, Sintia, Fajar Nugraha, Febri Fajar Pratama, Universitas Perjuangan Tasikmalaya, and Jawa Barat. 2024. “Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD” 07 (05): 821–27.
- Pitaloka, Fifit, and Makmum Raharjo. 2024. “BERBANTUAN PAPER MODE QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 78 PALEMBANG” 20 (2): 273–80.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. 2019. “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.” *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12 (1): 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>.
- Ramadhani, Saphira Aulia, and Diki Rukmana. 2022. “Pengaruh Model Pembelajaran Picture

- and Picture Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 8 (3): 937. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.937>.
- Ray, Swati, Joyati Das, Ranjana Pande, and A Nithya. 2024. “Swati Ray 1 , Joyati Das 2* , Ranjana Pande 3 , and A. Nithya 2” 09:195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>.
- Rimayani, Dwi, and Makmum Raharjo. 2024. “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA QUIZIZZ DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 78 PALEMBANG” 20 (2): 265–72.
- Rosdiana, Dian, Chika Gianistika, and Stit Rakeyan Santang. 2023. “Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Aplikasi Quizizz.” *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)* 1 (2): 116–23.
- SHELEMO, ASMAMAW ALEMAYEHU. 2023. “No Titleبليب.” *Nucl. Phys.* 13 (1): 104–16.
- Sofiyati, Sofiyati, Suad Suad, and Sri Surachmi. 2021. “Manajemen Pembelajaran Dari Rumah Dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran Dan Quizizz Pada Siswa Kelas VI SD N Karangasem 1.” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 4 (2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.7251>.
- Susanti, Hana Juhar, Suyoto Suyoto, and Mira Azizah. 2024. “Peningkatan Pembelajaran Matematika Bangun Datar Dengan Menggunakan Media Quizizz Kepada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sarirejo Semarang.” *Jurnal Kewarganegaraan* 8 (1): 1304–12. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/1529>.
- Utomo, Hendro. 2020. “Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang.” *Jurnal Kualita Pendidikan* 1 (3): 37–43. <https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6>.
- Wardana, Muhammad Aditya Wisnu, Kundharu Saddhono, and Ani Rakhmawati. 2022. “Peningkatan Pemerolehan Dan Pembelajaran Bahasa Pada Siswa Disleksia Melalui Metode Team Games Tournament Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz.” *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)* 7 (1): 71–82. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v7n1.p71-82>.
- Wibowo, Fajar Setya, Awalia Dharmawati, and Yuli Witanto. 2024. “Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Pendekatan Tarl Berbantuan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong Di Kelas 4 Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8 (3): 1760–70. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7464>.
- Wibowo, Nugroho. 2016. “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari.” *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 1 (2): 128–39. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>.
- Wulandari, Alya, and Andika Setyo Budi Lestari. 2023. “Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quizizz Pada Materi Statistika.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (3): 30265–71.