

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME (ZEEP QUIZ)

Halawatul Azmaniyah¹, Maya Tarwiya², Syailin Nichla Choirin Attalina³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

231330001411@unisnu.ac.id¹, 231330001418@unisnu.ac.id², syailin@unisnu.ac.id³

Abstrak

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN 1 Menganti, keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran interaktif belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media interaktif berbasis game Zeep Quiz serta meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi Bentang Alam dan Keberagaman Sosial mata pelajaran IPAS. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas III SDN 1 Menganti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes, sedangkan data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis game Zeep Quiz mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada setiap siklus, yang ditunjukkan melalui peningkatan partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengerjakan tugas, serta antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan Zeep Quiz menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media interaktif berbasis game Zeep Quiz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: keaktifan belajar, media interaktif, game-based learning, Zeep Quiz, IPAS.

Abstract

Learning activeness is a crucial indicator of successful learning in elementary schools. Preliminary observations conducted in Grade III of SDN 1 Menganti revealed that students' learning activeness was relatively low due to teacher-centered instruction and the limited use of interactive learning media. This study aimed to describe the implementation of the Zeep Quiz game-based interactive learning media and to improve students' learning activeness in the topic of Natural Landscapes and Social Diversity in the IPAS subject. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consisted of two cycles involving planning, action, observation, and reflection. The participants were 35 third-grade students of SDN 1 Menganti. Data were collected through observation, interviews, documentation, and tests, and analyzed using descriptive qualitative and quantitative

techniques. The results indicated that the implementation of the Zeep Quiz interactive game-based learning media successfully improved students' learning activeness in each cycle, as reflected in increased participation in asking and answering questions, engaging in group discussions, completing learning tasks, and demonstrating enthusiasm during classroom activities. Furthermore, the use of Zeep Quiz created a more interactive, enjoyable, and competitive learning environment that encouraged active student participation. Therefore, the Zeep Quiz game-based interactive learning media can be recommended as an effective alternative for enhancing learning activeness among elementary school students.

Keywords: learning activeness, interactive learning media, game-based learning, Zeep Quiz, elementary school, IPAS.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi serta mendorong siswa memahami dan mengomunikasikan informasi secara lisan maupun tulisan. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh hasil belajar, tetapi juga oleh keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Keaktifan belajar memungkinkan siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Susanto, 2018). Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu materi IPAS kelas III adalah *Pengaruh Bentang Alam terhadap Keberagaman Budaya* yang menuntut siswa untuk memahami hubungan antara kondisi bentang alam dengan keragaman budaya di berbagai daerah di Indonesia. Melalui materi ini, siswa mampu menemukan informasi penting seperti, menjelaskan pengaruh bentang alam terhadap mata pencaharian, rumah adat, pakaian adat, makanan khas, serta tradisi masyarakat, kemudian mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Materi ini juga berperan dalam menanamkan sikap menghargai keberagaman budaya, contohnya dalam menumbuhkan rasa bangga terhadap kekayaan budaya bangsa, meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Namun, dalam pelaksanaan proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga interaksi berlangsung satu arah. Akibatnya, siswa kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, bertanya, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, serta kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu mengembangkan keaktifan siswa secara optimal (Hamalik, 2017).

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran membantu penyampaian materi agar lebih jelas,

menarik, dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa (Arsyad, 2019). Seiring perkembangan teknologi, media interaktif berbasis *game* (*game-based learning*) menjadi salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis *game* mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik secara langsung (Yaumi, 2018). Penelitian Setyaningrum et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *game* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, dan berpartisipasi selama pembelajaran.

Hasil observasi awal di kelas III SDN 1 Menganti yang berjumlah 35 siswa menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS masih rendah. Berdasarkan lima indikator keaktifan, sebagian besar siswa belum aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, mengerjakan tugas secara optimal, maupun menunjukkan antusiasme selama pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa rendahnya keaktifan siswa dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dominasi metode ceramah, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta belum optimalnya pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media Zeep Quiz mampu meningkatkan keaktifan, minat, maupun pemahaman belajar siswa. Namun, penelitian tersebut dilaksanakan pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan fokus penelitian yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan media interaktif berbasis *game* Zeep Quiz pada materi *Pengaruh Bentang Alam dan Keberagaman Budaya* mata pelajaran IPAS di kelas III SDN 1 Menganti untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui Penelitian Tindakan Kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media interaktif berbasis *game* Zeep Quiz serta meningkatkan keaktifan siswa pada materi *Pengaruh Bentang Alam dan Keberagaman Budaya* mata pelajaran IPAS di kelas III SDN 1 Menganti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Arikunto yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2021). Model ini digunakan karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui setiap siklus hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Menganti, Kecamatan

Kedung, Kabupaten Jepara pada semester II tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 35 siswa.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada setiap siklus, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, melaksanakan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *game* Zeep Quiz, melakukan observasi terhadap keaktifan siswa, serta melaksanakan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya. Tindakan difokuskan pada materi Bentang Alam dan Keberagaman Sosial mata pelajaran IPAS sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan siswa selama pembelajaran menggunakan media Zeep Quiz. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah tindakan, sedangkan dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, dan data hasil belajar digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Data analisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil tes dianalisis menggunakan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar. Rata-rata nilai dihitung menggunakan rumus : $\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$, Sedangkan persentase ketuntasan belajar dihitung dengan rumus: $P = \frac{N}{n} \times 100\%$, Data observasi dianalisis menggunakan rumus: $Nilai = \frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100$, Selanjutnya hasil observasi dikategorikan ke dalam kriteria sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Data wawancara dianalisis secara kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan tes. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), nilai rata-rata kelas meningkat pada setiap siklus, serta keaktifan siswa berada pada kategori baik atau sangat baik berdasarkan hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa sebelum penerapan media interaktif Zeep Quiz pada pembelajaran IPAS materi Bentang Alam dan

Keragaman Budaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa cenderung pasif selama pembelajaran, kurang berani bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta belum berpartisipasi secara optimal dalam diskusi kelas. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa belum berlangsung secara maksimal.

Hasil observasi terhadap 35 siswa menunjukkan bahwa 14 siswa (40%) berada pada kategori cukup, sedangkan 21 siswa (60%) berada pada kategori rendah. Nilai rata-rata keaktifan belajar sebesar 51, dengan nilai minimum 35, nilai maksimum 75, median 50, serta modus 45 dan 50.

Tabel 1. Hasil Keaktifan Belajar Siswa pada Pra Siklus

Nilai	Frekuensi
35	4
40	5
45	6
50	6
55	5
60	3
65	3
70	2
75	1
Jumlah	35
Nilai Minimal	35
Nilai Maksimal	75
Mean	51
Median	50
Modus	45 dan 50

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa keaktifan belajar siswa masih rendah sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran interaktif Zeep Quiz.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan dengan menerapkan media interaktif Zeep Quiz dalam pembelajaran IPAS materi Bentang Alam dan Keragaman Budaya.

Pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, dilanjutkan penyajian materi secara singkat, kemudian siswa mengikuti kuis interaktif menggunakan Zeep Quiz sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar dibandingkan kondisi awal. Siswa mulai menunjukkan keberanian dalam menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, serta berpartisipasi dalam diskusi. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri sehingga keterlibatannya dalam pembelajaran belum optimal.

Tabel 2. Hasil Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I

Nilai	Frekuensi
43	3
47	5
52	6
58	4
64	5
69	4
74	3
81	3
88	1
95	1
Jumlah	35
Nilai Minimal	43
Nilai Maksimal	95
Mean	60
Median	58
Modus	52

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I diperoleh nilai rata-rata keaktifan belajar sebesar 59,43. Sebanyak 2 siswa (6%) berada pada kategori sangat tinggi, 9 siswa (26%) kategori tinggi, 10 siswa (29%) kategori cukup, dan 14 siswa (40%) kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra siklus, namun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai sehingga tindakan diperbaiki pada Siklus II.

Perbaikan tindakan pada Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Perbaikan meliputi pemberian kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa untuk

berpartisipasi, optimalisasi penggunaan fitur Zeep Quiz, pemberian motivasi dan penghargaan, serta penyajian soal yang lebih bervariasi.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan belajar yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Sebagian besar siswa aktif bertanya, menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung.

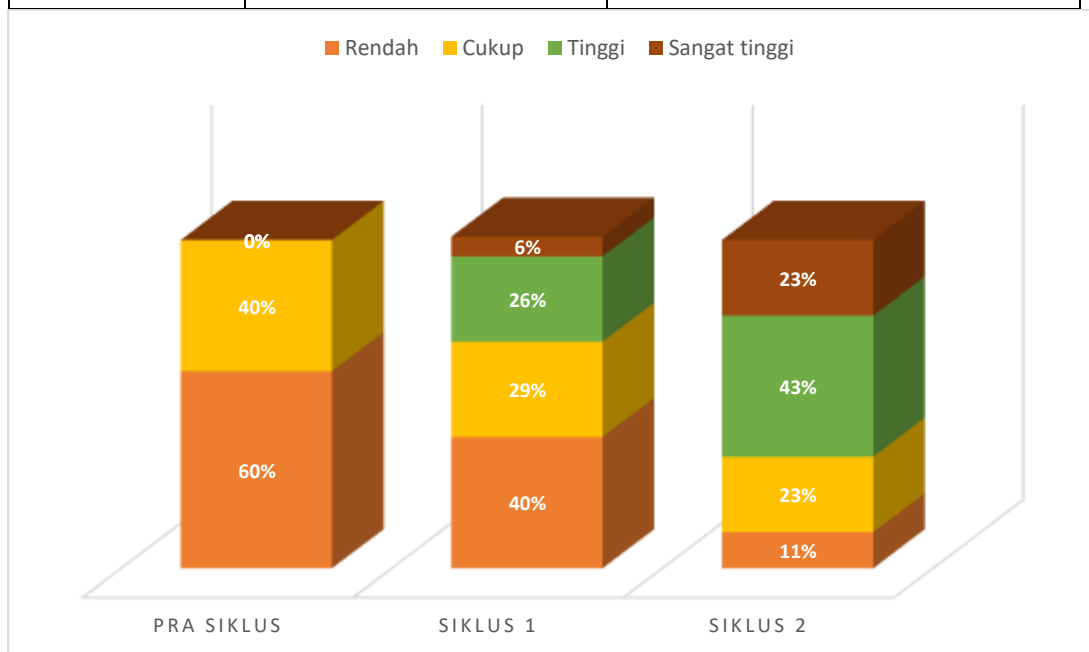
Tabel 3. Hasil Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus II

Nilai	Frekuensi
58	2
60	2
72	3
75	5
82	5
85	6
88	4
92	4
96	3
98	1
Jumlah	35
Nilai Minimal	58
Nilai Maksimal	98
Mean	81
Median	85
Modus	85

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II diperoleh nilai rata-rata keaktifan belajar sebesar 81 dengan nilai minimum 58, nilai maksimum 98, median 85, dan modus 85. Sebanyak 8 siswa (23%) berada pada kategori sangat tinggi, 15 siswa (43%) kategori tinggi, 8 siswa (23%) kategori cukup, dan 4 siswa (11%) kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Tabel 4. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa

Tahap	Rata-Rata Nilai	Persentase Keaktifan
Pra Siklus	51,00	0%
Siklus I	59,43	31%
Siklus II	81,00	66%



Gambar 1. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa persentase siswa yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat secara bertahap. Pada pra siklus belum terdapat siswa yang mencapai kategori tersebut (0%). Setelah penerapan media Zeep Quiz, persentasenya meningkat menjadi 31% pada Siklus I dan mencapai 66% pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif Zeep Quiz mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran IPAS.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis game Zeep Quiz mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN 1 Menganti pada mata pelajaran IPAS materi *Pengaruh Bentang Alam dan Keragaman Budaya*. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata skor keaktifan belajar yang meningkat secara bertahap, yaitu dari 51,00 pada pra siklus menjadi 59,43 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 81,00 pada siklus II.

Selain itu, persentase siswa yang berada pada kategori keaktifan tinggi dan sangat tinggi juga mengalami peningkatan setelah tindakan diberikan. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis game memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Peningkatan keaktifan belajar terjadi karena Zeep Quiz mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Pada kondisi awal, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa berlangsung secara satu arah. Akibatnya, sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Setelah media Zeep Quiz diterapkan, siswa mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, aktif mengikuti kuis, berani menyampaikan pendapat, serta lebih berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan mampu meningkatkan motivasi sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Game-Based Learning yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa melalui adanya unsur tantangan, kompetisi, penghargaan (*reward*), dan umpan balik (*feedback*) secara langsung. Menurut Yaumi (2018), pembelajaran berbasis game mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Arsyad (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hasil penelitian ini juga memperkuat teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan Zeep Quiz, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri melalui aktivitas menjawab soal, berdiskusi, dan berinteraksi dengan teman maupun guru. Aktivitas tersebut menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*), sehingga keaktifan belajar meningkat secara bertahap pada setiap siklus tindakan.

Peningkatan keaktifan belajar yang diperoleh dalam penelitian ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Sinaga et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Zeep Quiz mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian Alfarizi et al. (2025) juga menyimpulkan bahwa media berbasis *Game-Based Learning* menggunakan Zeep

Quiz layak digunakan karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Setyaningrum et al. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan partisipasi siswa melalui aktivitas yang mendorong interaksi, kerja sama, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, pelaksanaan tindakan pada siklus I masih menemui beberapa kendala. Sebagian siswa belum terbiasa menggunakan media berbasis game sehingga masih kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapat. Selain itu, pengelolaan waktu pembelajaran juga belum optimal karena siswa masih memerlukan penjelasan mengenai mekanisme penggunaan Zeep Quiz. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, antara lain memberikan petunjuk penggunaan media yang lebih jelas, memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi, memberikan penguatan dan penghargaan kepada siswa yang aktif, serta mengoptimalkan kegiatan diskusi kelompok. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya keaktifan belajar siswa pada siklus II.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis game Zeep Quiz efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor keaktifan belajar dari 51,00 pada pra siklus menjadi 59,43 pada siklus I dan 81,00 pada siklus II. Dengan demikian, penerapan media Zeep Quiz dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif berbasis game **Zeep Quiz** mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN 1 Menganti pada mata pelajaran IPAS materi *Pengaruh Bentang Alam dan Keragaman Budaya*. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh rata-rata keaktifan belajar siswa yang meningkat dari **51,00** pada pra siklus menjadi **59,43** pada siklus I dan **81,00** pada siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang berada pada kategori keaktifan tinggi dan sangat tinggi juga mengalami peningkatan pada setiap siklus. Dengan demikian, penggunaan media **Zeep Quiz** terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti **Zeep Quiz** sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan media berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, sedangkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, maupun variabel yang berbeda sehingga diperoleh temuan yang lebih luas mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, M., Pratama, D. L., & Hasanudin, C. (2025). *Desain Media Game-based Learning Berbasis Zep Quiz sebagai Sarana Pembantu dalam Pembelajaran Teks Prosedur di SMP*. (November), 1662–1672.
- Angela Merici Sinaga, Ridwanto, Horia Siregar, D. R. S., & Nur. (2025). Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran. *Jurnla Inovasi Metode Pembelajaran*, 7(2), 196–210.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revi).
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran (Edisi revisi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Setyaningrum, D. P., Zaeni, I. A. E., & Afrian, R. (2025). Penerapan Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Materi Berbantuan Quizizz. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 31–36. <https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p31-36>
- Susanto, A. (2018). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.