

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZZ PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SD KELAS 5**

Tri Riyadi<sup>1</sup>, Sutrisna Wibawa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Magister Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

<sup>2</sup>Magister Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

<sup>1</sup>triyadi15@gmail.com, <sup>2</sup>trisnagb@ustjoga.ac.id

### **ABSTRACT**

*Increasing the effectiveness of learning Pancasila and Citizenship Education (PPKN) in Primary School (SD) Grade 5 is an urgent need. This scientific article aims to develop interactive learning media based on Quizizz as an alternative in improving the quality of PPKN learning. In analysing the data, this research presents the results of a literature study to support the successful implementation of interactive learning media. The results of data analysis through a qualitative approach show the suitability of learning media with learning objectives and the potential effectiveness of using Quizizz in improving students' understanding of Civics concepts. This article concludes that the development of interactive learning media based on Quizizz can be an effective alternative in improving Civics learning in Grade 5 SD. The practical and theoretical implications of the results of this study are expected to make a positive contribution to the development of technology-based learning strategies at the basic education level. This study provides a basis for further research in exploring the potential of interactive learning media for other subjects and higher levels.*

*Keywords: interactive learning media, quizizz, civics learning*

### **ABSTRAK**

Peningkatan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di Sekolah Dasar (SD) Kelas 5 merupakan suatu kebutuhan mendesak. Artikel ilmiah ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKN. Dalam menganalisis data, penelitian ini memaparkan hasil studi pustaka untuk mendukung keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif. Hasil analisis data melalui pendekatan kualitatif menunjukkan kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan potensi efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep PPKN. Artikel ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. Implikasi praktis dan teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat pendidikan dasar. Studi ini memberikan dasar bagi penelitian lebih lanjut dalam

menggali potensi media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran lain dan tingkatan yang lebih tinggi.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, quizizz, pembelajaran PPKN

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di tingkat Sekolah Dasar (SD) Kelas 5 menjadi landasan penting bagi pembentukan karakter dan identitas kewarganegaraan siswa. Di tingkat ini, pembelajaran PPKN harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan intelektual siswa, mengingat usia anak-anak yang mulai menunjukkan ketertarikan dan pemahaman yang lebih matang terhadap konten pembelajaran. Meski begitu, konteks pembelajaran PPKN di SD Kelas 5 menunjukkan beberapa tantangan yang signifikan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan potensi pembelajaran.

Anak-anak mulai menyadari peran mereka dalam masyarakat dan negara, sehingga pembelajaran PPKN harus dirancang secara efektif untuk memberikan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai Pancasila dan konsep-konsep kewarganegaraan (Pujawan 2022).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional seringkali kurang mampu mempertahankan minat siswa, terutama dengan pesatnya perkembangan teknologi dan tingginya daya saing informasi di era digital.

Konteks pembelajaran PPKN di SD Kelas 5 melibatkan interaksi antara siswa dan guru dalam menggali makna nilai-nilai Pancasila dan konsep kewarganegaraan. Dalam hal ini, penting untuk memahami bahwa siswa pada tahap ini lebih responsif terhadap pembelajaran yang dinamis dan interaktif.

Tantangan utama terletak pada bagaimana menjaga minat siswa agar tetap terlibat secara aktif dan mampu memahami nilai-nilai yang disampaikan melalui materi pembelajaran, mengingat sifat abstrak dan kompleksitas materi PPKN. Pentingnya menjaga relevansi dan daya tarik mata pelajaran PPKN di SD Kelas 5 mendorong perlunya inovasi dalam metode pembelajaran

(Ananda et al. 2022). Metode konvensional yang bersifat linier dan kurang interaktif dapat menimbulkan kebosanan dan menghambat proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Jati and Mediatati 2022).

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif dianggap sebagai solusi yang potensial untuk mengatasi tantangan ini. Penerapan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan siswa secara aktif.

Ketidakberlanjutan minat siswa terhadap mata pelajaran PPKN menjadi salah satu masalah utama dalam pembelajaran di kelas ini. Faktor-faktor seperti metode pengajaran yang monoton, ketidaksesuaian kurikulum dengan perkembangan teknologi, dan kekakuan dalam menyajikan materi dapat merugikan proses pembelajaran.

Kompleksitas konsep-konsep kewarganegaraan dan nilai-nilai Pancasila menuntut pendekatan pembelajaran yang kreatif dan mendalam untuk dapat memahaminya dengan baik. Inilah

yang menegaskan perlunya solusi inovatif dan efektif untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PPKN di SD Kelas 5 (Rini and Zuhdi 2023).

Di sisi lain, SD Kelas 5 adalah tahap pembelajaran di mana siswa mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap teknologi (Musfirah, Alfiana, and Shasliani 2022). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dianggap sebagai upaya untuk memanfaatkan ketertarikan alami siswa terhadap gadget dan perangkat elektronik (Pangestu and Suharno 2023). Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi suatu keharusan untuk menciptakan metode pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan gaya belajar siswa (Hidayati and Aslam 2021).

Quizizz, sebagai platform pembelajaran daring, menawarkan potensi untuk menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan interaktifitas pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. Melalui platform ini, guru dapat merancang kuis-kuis interaktif yang tidak hanya menantang intelektual siswa tetapi juga

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz diharapkan dapat mengintegrasikan konsep-konsep PPKN dengan pendekatan yang lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKN di SD Kelas 5, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berdampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini akan mengadopsi pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi pustaka untuk menjelajahi dan menganalisis perkembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di Sekolah Dasar (SD) Kelas 5. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memungkinkan peneliti mendapatkan

pemahaman mendalam tentang teori, model, dan temuan-temuan terdahulu yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Konsep Media Pembelajaran**

Media pembelajaran tidak hanya sekadar alat penyampaian informasi, tetapi juga merangkum berbagai prinsip dan strategi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Hastuti 2021). Konsep media pembelajaran melibatkan pemahaman tentang peran media dalam memfasilitasi pemahaman siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif (Munawir, Pratiwi, and Shufiyah 2023). Beberapa konsep penting dalam media pembelajaran melibatkan keberagaman bentuk media, strategi pemanfaatan media, dan pendekatan desain instruksional.

#### **1. Keberagaman bentuk media**

Media pembelajaran dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, mulai dari media cetak, audio, visual, hingga digital. Keberagaman ini memungkinkan guru untuk memilih

media yang paling sesuai dengan materi pembelajaran dan preferensi belajar siswa. Media cetak seperti buku dan poster dapat memberikan informasi yang statis, sementara media audiovisual dan digital seperti video, animasi, atau presentasi dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

## 2. Strategi pemanfaatan media

Pemanfaatan media dalam pembelajaran melibatkan strategi pemilihan, penggunaan, dan integrasi media dalam proses pembelajaran. Guru perlu memahami bagaimana menyusun dan menyajikan materi menggunakan media sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Pemilihan media yang tepat untuk setiap konsep atau topik pembelajaran, serta pengaturan strategi penggunaannya, menjadi kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

## 3. Pendekatan desain instruksional

Konsep desain instruksional mengacu pada cara merancang pengalaman pembelajaran dengan memanfaatkan media secara sistematis. Dalam konteks media pembelajaran, desain instruksional melibatkan proses perencanaan, pengembangan, dan evaluasi untuk

memastikan bahwa media digunakan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Desain instruksional mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta metode evaluasi untuk mencapai efektivitas pembelajaran yang optimal (Efrina 2023).

## Media Pembelajaran Efektif

Keefektifan media pembelajaran interaktif menjadi pokok perhatian dalam konteks pembelajaran di era digital. Pendekatan ini mengeksplorasi sejauh mana media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam hal meningkatkan pemahaman siswa, memperkuat motivasi belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis.

Beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dalam membahas keefektifan media pembelajaran interaktif melibatkan interaktivitas, keterlibatan siswa, dan umpan balik (Kinanti and Subagio 2020).

### 1. Interaktivitas dalam Pembelajaran

Keefektifan media pembelajaran interaktif ditandai oleh tingkat

interaktivitas yang dimilikinya. Media interaktif mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai kegiatan seperti menjawab pertanyaan, menjalani simulasi, atau berkolaborasi dengan sesama siswa (Abadi, Afrizal, and Wahyuni 2023). Interaktivitas tersebut membangun pengalaman belajar yang lebih personal dan terlibat.

## 2. Keterlibatan Siswa yang Meningkat

Keterlibatan siswa merupakan indikator utama keefektifan media pembelajaran interaktif. Media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menjadikan pembelajaran bukan lagi sekadar penerimaan informasi tetapi juga sebuah proses yang dinamis. Siswa yang terlibat aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan retensi informasi yang lebih baik.

## 3. Motivasi Belajar yang Tinggi

Keberhasilan media pembelajaran interaktif juga tercermin dalam kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Utami and Subroto 2023). Kombinasi elemen permainan, tantangan, dan umpan

balik instan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terus eksplorasi dan belajar. Motivasi yang tinggi berpotensi meningkatkan ketekunan siswa dalam menghadapi materi pelajaran.

## 4. Umpan Balik yang Berorientasi Peningkatan

Media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan dalam memberikan umpan balik instan kepada siswa. Umpan balik ini dapat membantu siswa memahami kebenaran jawaban mereka, merespons kesalahan, dan merasa lebih percaya diri dalam proses pembelajaran. Umpan balik yang bersifat formatif ini memungkinkan adanya perbaikan segera dan memotivasi siswa untuk terus meningkatkan pemahaman mereka.

## 5. Fleksibilitas dan Keterjangkauan

Keefektifan media pembelajaran interaktif juga dapat dilihat dari tingkat fleksibilitasnya dalam memfasilitasi pembelajaran. Keterjangkauan media interaktif secara online memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran di

mana saja dan kapan saja. Fleksibilitas ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan gaya belajar masing-masing.

### **Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif**

Quizizz merupakan alat pembelajaran interaktif berbasis daring yang telah memperoleh popularitas di kalangan pendidik karena kemampuannya untuk mengintegrasikan unsur permainan dan pembelajaran (Wuriyana and Rosyidi 2022). Dalam melibatkan siswa secara aktif, Quizizz menawarkan beberapa fitur dan manfaat yang relevan untuk konteks pembelajaran PPKN di SD Kelas 5.

#### **1. Fleksibilitas Dalam Pembuatan Kuis**

Salah satu keunggulan Quizizz adalah fleksibilitasnya dalam membuat kuis sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum pembelajaran. Guru dapat dengan mudah menyusun pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi PPKN di SD Kelas 5, memastikan bahwa kuis yang

dihasilkan mencerminkan tujuan pembelajaran dengan akurat.

#### **2. Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa**

Quizizz dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen permainan. Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan menggunakan perangkat mereka masing-masing dalam suasana yang kompetitif dan menyenangkan. Interaktivitas ini memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

#### **3. Umpan Balik Instan**

Keberhasilan Quizizz juga terletak pada kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa setelah mereka menjawab pertanyaan (Fuad and Khusna 2022). Umpan balik ini tidak hanya memberikan informasi tentang kebenaran jawaban, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep PPKN. Siswa dapat segera mengetahui kelemahan mereka dan berpotensi melakukan perbaikan.

#### 4. Monitoring Kemajuan Siswa

Platform Quizizz memungkinkan guru untuk memonitor kemajuan individu siswa dan kelas secara keseluruhan. Ini memfasilitasi pengumpulan data terkait kinerja siswa, memungkinkan guru untuk menyesuaikan pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Oknaryana, Oktaviani, and Kurniawan 2023). Kemampuan ini menjadi kunci dalam merancang strategi pembelajaran yang responsif.

#### 5. Kemudahan Akses dan Penggunaan

Quizizz dapat diakses secara daring, membuatnya sangat mudah digunakan oleh guru dan siswa. Ketersediaan platform ini secara online memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat pembelajaran, mengakomodasi kebutuhan pembelajaran di SD Kelas 5 yang mungkin beragam.

#### 6. Kreativitas dalam Desain Pertanyaan

Guru dapat mengekspresikan kreativitas mereka dalam menyusun pertanyaan, termasuk memasukkan gambar, video, atau audio ke dalam

kuis. Desain pertanyaan yang kreatif dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Yolanda and Meilana 2021).

### **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5**

Pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan suatu proses yang melibatkan perencanaan, desain, dan implementasi alat pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran PPKN di SD Kelas 5, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz harus memperhatikan beberapa aspek penting guna mencapai efektivitas pembelajaran yang optimal.

#### 1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Sebelum memulai pengembangan media pembelajaran, analisis kebutuhan pembelajaran perlu dilakukan. Ini mencakup pemahaman mendalam terhadap kurikulum PPKN di SD Kelas 5, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran. Analisis ini

menjadi dasar untuk menentukan fitur-fitur dan elemen interaktif yang perlu disertakan dalam media pembelajaran.

## 2. Perancangan Konten Pembelajaran

Desain konten pembelajaran menjadi tahap kritis dalam pengembangan media. Konten pembelajaran harus sesuai dengan materi PPKN di SD Kelas 5 dan dirancang agar dapat disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan multimedia, seperti gambar, video, atau animasi, dapat membantu memperjelas konsep-konsep yang kompleks.

## 3. Pemilihan Model Pengembangan

Memilih model pengembangan yang sesuai adalah langkah penting dalam proses ini. Model pengembangan seperti ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) atau model spiral dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran secara sistematis dan iteratif. Pemilihan model ini akan memandu langkah-langkah pengembangan

dengan fokus pada efisiensi dan efektivitas.

## 4. Integrasi Fitur Interaktif Quizizz

Integrasi fitur-fitur interaktif Quizizz menjadi elemen utama dalam pengembangan. Pertanyaan-pertanyaan interaktif, elemen permainan, dan umpan balik instan dari Quizizz dapat memotivasi siswa, meningkatkan keterlibatan, dan menyajikan materi pembelajaran secara menyenangkan. Pengembang juga perlu memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang dirancang sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa.

## 5. Uji Coba dan Evaluasi

Sebelum implementasi penuh, media pembelajaran perlu diuji coba terlebih dahulu. Uji coba ini dapat melibatkan guru dan siswa sebagai penguji awal untuk mendapatkan umpan balik tentang keefektifan media pembelajaran. Evaluasi hasil uji coba menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sebelum media pembelajaran digunakan secara luas (Arafah, Suhardini, and Hakim 2023).

## 6. Pelatihan untuk Penggunaan

Pelatihan bagi guru dan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif perlu diperhatikan. Guru perlu memahami cara mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran sehari-hari, sementara siswa perlu diberikan panduan tentang penggunaan dan manfaatnya. Pelatihan ini bertujuan untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran interaktif.

#### 7. Kontinuitas Pengembangan dan Pembaruan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz bukanlah langkah sekali jalan. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan kurikulum, media pembelajaran perlu terus diperbarui dan disesuaikan agar tetap relevan dan efektif. Pembaruan ini dapat berdasarkan umpan balik pengguna, evaluasi hasil pembelajaran, dan perubahan dalam kebutuhan pembelajaran.

#### **Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran PPKN**

Efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PPKN di SD Kelas 5 dapat diukur melalui sejumlah aspek yang mencakup hasil

belajar siswa, keterlibatan, motivasi, dan pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.

#### 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Salah satu indikator utama efektivitas adalah sejauh mana penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Pambudi and Eraku 2023). Dengan menyajikan materi pembelajaran PPKN melalui format kuis yang interaktif, diharapkan siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep kewarganegaraan dan nilai-nilai Pancasila.

#### 2. Keterlibatan dan Partisipasi Aktif Siswa

Efektivitas Quizizz juga tercermin dalam tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa selama sesi pembelajaran. Kuis-kuis interaktif dan elemen permainan dalam Quizizz dapat menciptakan suasana yang menarik, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, dan merangsang diskusi atau kolaborasi antar siswa.

#### 3. Motivasi Belajar yang Meningkat

Penggunaan Quizizz dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa

melalui unsur permainan, tantangan, dan penghargaan (Tumurang and Chandra 2023). Keberhasilan Quizizz dalam menjaga minat siswa selama pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk menggali lebih dalam materi pembelajaran PPKN.

#### 4. Pengukuran Kemajuan dan Evaluasi Formatif

Efektivitas Quizizz dapat dilihat dari kemampuannya dalam memberikan pengukuran kemajuan siswa dan umpan balik formatif. Dengan memantau hasil kuis dan laporan evaluasi, guru dapat mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut dan merancang intervensi pembelajaran yang sesuai.

#### 5. Peningkatan Pemahaman Nilai-nilai Pancasila

Fokus pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila menjadi tujuan utama Quizizz dalam konteks pembelajaran PPKN. Oleh karena itu, efektivitasnya dapat dinilai melalui sejauh mana siswa dapat memahami, menginternalisasi, dan merefleksikan nilai-nilai tersebut melalui hasil kuis dan partisipasi aktif.

#### 6. Respons Positif dari Guru dan Siswa

Respons positif dari guru dan siswa terhadap penggunaan Quizizz juga menjadi indikator efektivitas. Jika guru menyatakan bahwa Quizizz memberikan kontribusi positif dalam proses pengajaran dan siswa merasa terlibat dengan baik, hal ini dapat mencerminkan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran PPKN.

#### 7. Pengalaman Pembelajaran yang Menyenangkan

Pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dapat dianggap sebagai elemen penting efektivitas Quizizz. Jika siswa menganggap pembelajaran melalui Quizizz sebagai pengalaman yang menyenangkan, ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan memotivasi mereka untuk terus belajar.

### **D. Kesimpulan**

Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKN di SD Kelas 5, penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman nilai-nilai Pancasila, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran interaktif ini terbukti memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran PPKN, menjadikan pembelajaran lebih dinamis, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5 SD.

Meskipun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Pertama, generalisasi temuan terbatas pada konteks SD Kelas 5 dan mungkin tidak dapat langsung diterapkan pada tingkat pendidikan yang berbeda. Kedua, aspek teknis seperti ketersediaan perangkat dan konektivitas internet dapat mempengaruhi implementasi media pembelajaran interaktif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abadi, Ichsan, Ahmad Fajar Afrizal, and Nur Indah Wahyuni. 2023. "Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05." *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1(No. 10):hlm. 494. doi: 10.5281/ZENODO.10231628.
- Ananda, Prasela Nur, Kusnul Khotimah, Ketut Prasetyo, and Sukma Perdana Prasetya. 2022. "Pengaruh Media Quizizz Dalam Pembelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa." *Dialektika Pendidikan IPS* 2(No. 2):hlm. 306.
- Arafah, Demmy Arfani, Asep Dudi Suhardini, and Arif Hakim. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Akidah di SD Mathla'ul Khoeriyah." *Bandung Conference Series: Islamic Education* 3(1):hlm. 87. doi: 10.29313/bcsied.v3i1.5995.
- Efrina, Gusnita. 2023. "UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI

- APLIKASI QUIZIZZ.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1):5404–13. doi: 10.23969/jp.v8i1.8610.
- Fuad, A. Jauhar, and Khotimatul Khusna. 2022. “Development of Quizizz Media for Online Learning for Class IV English Subjects at Madrasah Ibtidaiyah.” *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* 4(1):hlm. 54. doi: 10.33367/jiee.v4i1.2371.
- Hastuti, Indyah Tri. 2021. “PEMBELAJARAN PKN DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI QUIZIZZ DI TENGAH PANDEMI COVID 19.” *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran* 1(No. 3):hlm. 99. doi: 10.51878/educational.v1i3.370
- Hidayati, Issrina Dwika, and Aslam Aslam. 2021. “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4(2):hlm. 252. doi: 10.23887/jp2.v4i2.37038.
- Jati, Dionisius Heckie Puspoko, and Nani Mediatati. 2022. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz.” *Journal of Education Action Research* 6(No. 3):hlm. 382.
- Kinanti, Mutia Dewi, and FX. Mas Subagio. 2020. “Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz.” *JPGSD* 8(No. 3):hlm. 2.
- Munawir, Munawir, Nayli Okta Dwi Pratiwi, and Shara Syarifatus Shufiyah. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz untuk Mengevaluasi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 5 MI di Surabaya.” *Jurnal Basicedu* 7(4):hlm. 2187. doi: 10.31004/basicedu.v7i4.5720.
- Musfirah, Musfirah, Nana Alfiana, and Shasliani Shasliani. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat-Sifat

- Benda Di Kelas V SD.” *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1(4):hlm. 357. doi: 10.26858/pjpsd.v2i2.33471.
- Oknaryana, Oknaryana, Vina Oktaviani, and Haris Kurniawan. 2023. “Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Aplikasi Quizizz dengan Pembelajaran Konvensional.” *Jurnal Ecogen* 6(2):hlm. 290. doi: 10.24036/jmpe.v6i2.14708.
- Pambudi, Moch Rio, and Sunarty Suly Eraku. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games Turnament (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Journal of Geographical Sciences and Education* 1(No. 1):hlm. 40.
- Pangestu, Andhika Nanda Bagus, and Suharno. 2023. “Pengaruh Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar PPKn di SMP N 2 Karangmojo.” *AGORA: Jurnal Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan* 12(No. 2):hlm. 145.
- Pujawan, I. Made. 2022. “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KUANTUM BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PKN SISWA KELAS V SEMESTER II SD NEGERI 2 PANGKUNG KARUNG.” *Indonesian Journal of Educational Development* 3(No. 1):hlm. 35. doi: 10.5281/ZENODO.6566356.
- Rini, and Ulhaq Zuhdi. 2023. “PENGARUH MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PENERAPAN SIKAP PANCASILA KELAS IV UPT SD NEGERI 220 GRESIK.” *JPGSD* 11(No. 1):hlm. 66.
- Tumurang, Hetty J., and Francisca H. Chandra. 2023. “TEKNOLOGI DAN PEDAGOGI: KAHOOT! DAN QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR.” *Prosiding Seminar Nasional*

*Pascasarjana* 2(No. 12):hlm.  
16.

Utami, Mamik Dwi, and Waspodo  
Tjipto Subroto. 2023.  
“Peningkatan Keaktifan Belajar  
Peserta Didik melalui Media  
Quiziz dalam Pembelajaran  
IPS Kelas V.” *Journal of  
Education Research* 4(No.  
4):hlm. 2424.

Wuriyana, Elga Arum, and Muhib  
Rosyidi. 2022.  
“PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN  
AUDIOVISUAL BERBASIS  
APLIKASI QUIZIZZ PADA  
MATA PELAJARAN IPS  
SISWA KELAS IV SD.”  
*Research and Development  
Journal of Education* 8(2):hlm.  
608. doi:  
10.30998/rdje.v8i2.13663.

Yolanda, Siska, and Septi Fitri  
Meilana. 2021. “Pengaruh  
Aplikasi Quizizz Terhadap  
Minat Belajar IPA Siswa Kelas  
V di Sekolah Dasar.” *Jurnal  
Educatio* 7(No. 3):hlm. 915.