

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI ZEP QUIZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MURID
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V-B SDN DUKUH KUPANG V
SURABAYA**

Putri Apriliyah¹, Noviana Desiningrum², Desi Eka Pratiwi³
^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
1putriapriliyah04@gmail.com, 2noviana10@uwks.ac.id,
3desipratiwi_fbs@uwks.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the validity, practicality, and effectiveness of developing Zep Quiz learning media in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, students' responses after using the Zep Quiz learning media, students' activities during the learning process using Zep Quiz, and students' IPAS learning outcomes after using Zep Quiz on the topic of the human respiratory system. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The research subjects were 23 fifth-grade students of class V-B at SDN Dukuh Kupang V Surabaya. The results showed that the material expert validation obtained a percentage of 84%, categorized as very valid, while the Zep Quiz media validation obtained a percentage of 97.33%, categorized as very valid. Students' responses toward the use of Zep Quiz achieved a percentage of 91.41%, categorized as very practical, and students' learning activities reached 100%, categorized as very practical. The IPAS learning outcomes showed an increase from an average Pretest score of 54.78 to an average Posttest score of 88.47 after using Zep Quiz, with an N-gain value of 0.745, which falls into the high category. Therefore, it can be concluded that the development of Zep Quiz learning media in the IPAS subject is effective in improving the learning outcomes of fifth-grade elementary school students.

Keywords: Zep Quiz learning media, IPAS, learning outcomes, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media Zep Quiz pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), respon murid setelah menggunakan media pembelajaran Zep Quiz, aktivitas murid selama proses pembelajaran menggunakan media Zep Quiz, serta hasil belajar IPAS murid setelah menggunakan media Zep Quiz pada materi organ pernapasan manusia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 23 murid kelas V-B di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria sangat valid, sedangkan validasi ahli media Zep Quiz memperoleh persentase sebesar 97,33% dengan kriteria sangat valid. Respon

murid terhadap penggunaan media *Zep Quiz* memperoleh persentase sebesar 91,41% dengan kriteria sangat praktis, dan aktivitas murid selama pembelajaran memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat praktis. Hasil belajar IPAS murid menunjukkan peningkatan dari skor rata-rata *Pretest* sebesar 54,78 menjadi skor rata-rata *Posttest* sebesar 88,47 setelah menggunakan media *Zep Quiz*, dengan nilai *N-gain* sebesar 0,745 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Zep Quiz* pada mata pelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran *Zep Quiz*, IPAS, hasil belajar, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Teknologi informasi yang berkembang sangat cepat pada masa globalisasi tidak dapat dipisahkan dampaknya terhadap semua sektor, salah satu nya sektor pendidikan. Kemajuan teknologi yang berfungsi guna meningkatkan standar kualitas pendidikan, khususnya melalui adaptasi terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran menjadi tantangan global pada dunia pendidikan (Salsabila & Agustian, 2021).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki karakteristik tersendiri. Sebagai mata pelajaran yang menggabungkan unsur-unsur sains dan sosial. Proses pembelajaran IPAS secara tradisional di SD didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penggunaan media pembelajaran

yang kurang interaktif. Hal ini menyebabkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berbagai penelitian, salah satunya temuan (Linda & Kristin, 2024) kondisi nyata yang terjadi di SD Negeri Pakopen 01, capaian hasil belajar murid masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil kegiatan pra-siklus, di mana dari total 27 murid hanya 10 murid yang mencapai ketuntasan belajar. Sehingga dapat disimpulkan persentase ketuntasan yang diperoleh baru sebesar 37,03%.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di kelas V-B di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Pada tanggal 25 September 2025 peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Endang Supriyatin S.Pd selaku guru kelas V-B. Ibu Endang menunjukkan bahwa

dari total 23 murid, terdapat 13 murid yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi IPAS, ditandai dengan perolehan nilai di bawah rata-rata Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sebesar 75. Lebih lanjut, ibu Endang selaku guru kelas V-B juga menjelaskan bahwa penyebab utamanya adalah kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar murid. Beberapa faktor lain yang memengaruhi rendahnya hasil belajar antara lain masih menggunakan metode pembelajaran konvensional serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif terutama media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan hal tersebut hasil penelitian Mahande et al., (2023) yang menyatakan bahwa murid menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran ketika didukung oleh penggunaan media pembelajaran interaktif. Media interaktif ini merupakan sarana yang memfasilitasi keterlibatan antara murid dengan materi pembelajaran, guru, serta teknologi yang digunakan. Media pembelajaran interaktif terdiri

atas berbagai jenis yang beragam, di antaranya adalah platform seperti *Wayground*, *Kahoot*, *Educaplay*, *Bamboozle*, dan *Zep Quiz*, serta platform media interaktif lainnya.

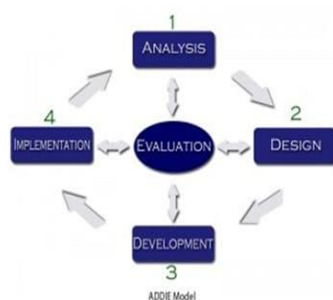
Zep Quiz merupakan sebuah platform kuis berbasis metaverse yang dikembangkan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif serta menyenangkan bagi murid (Astandi, 2025). Penggunaan aplikasi *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan alternatif inovatif yang menggabungkan metode pembelajaran dengan elemen gamifikasi. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Yasmina & Komalasari (2025) yang mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dan media interaktif selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam pengembangan literasi digital, kemampuan kolaborasi, dan kreativitas murid.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V-B SDN Dukuh Kupang V Surabaya adalah dengan mengembangkan media interaktif berbasis *Zep Quiz*. Berdasarkan latar

belakang dan analisis di atas, maka peneliti berencana untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V-B SDN Dukuh Kupang V Surabaya ”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang mencakup beberapa tahapan yang saling berhubungan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi) (Anafi et al., 2021).



Gambar 1 Tahapan model
ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada bulan Januari 2026, subjek dalam

penelitian ini, yakni murid kelas V-B di SDN Dukuh Kupang V Surabaya sejumlah 23 murid.

Teknik pengumpulan data ini terdiri atas wawancara, tes, dan angket. Pada wawancara bertujuan untuk menggali informasi secara mendalam, khususnya terkait subjek penelitian yang memiliki karakteristik kompleks atau bersifat personal. Pada tes dilakukan untuk memperoleh informasi terkait tingkat pengetahuan subyek atau variabel yang diteliti (Saat & Mania, 2020). Tes dalam penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk *Pretest* dan *Posttest*. Sementara itu, pada angket bertujuan untuk mengumpulkan masukan dan penilaian terkait kualitas media pembelajaran, relevansi materi, serta pengalaman belajar murid selama menggunakan aplikasi *Zep Quiz*, serta aktivitas murid.

Instrumen pengumpulan data yaitu lembar wawancara, kisi-kisi tes dengan menggunakan 15 butir soal *Pretest* dan juga 15 butir soal *Posttest* agar dapat mengetahui perolehan hasil belajar murid sebelum dan setelah Penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* pada mata pelajaran IPAS, angket ahli materi, angket ahli media, angket respon

murid untuk mengetahui tanggapan murid setelah menggunakan media, dan angket aktivitas murid selama pembelajaran IPAS dengan media *Zep Quiz*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *Pre-Eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Secara sederhana desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut Sugiono (dalam Dony et al., 2025).

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O_1 = tes awal (*Pretest*)

O_2 = tes akhir (*Posttest*)

Penggunaan aplikasi *Zep Quiz* terhadap hasil belajar murid

$$= (O_2 - O_1)$$

Dalam angket validasi media dinilai oleh dosen ahli di bidang media pembelajaran. Sedangkan angket validasi materi terdiri atas dosen dan guru kelas ahli di bidang mata pelajaran IPAS khususnya materi organ pernapasan manusia. Untuk mengetahui persentase validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Zep Quiz* yang dikembangkan serta menilai kevalidan kualitas materi.

Dapat menggunakan rumus berikut (Handayani & Rahayu, 2020).

Persentase

$$= \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Setelah mendapatkan hasil nilai kevalidan dari masing-masing ahli validator, apabila hasil validasi memperoleh interval 81%-100%, maka kualitas materi dan media termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Sehingga layak digunakan untuk uji coba penelitian.

Analisis kepraktisan dapat dilakukan dengan menghitung persentase responden, sehingga memudahkan penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran interaktif berdasarkan respon dari murid dan aktivitas murid selama proses pembelajaran, penilaian dapat menggunakan rumus sebagai berikut (Septiana & Firdonsyah, 2025).

Rumus Index %

$$= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100$$

Hasil dari persentase tersebut dapat ditentukan apabila memperoleh nilai interval 80%-100% termasuk dalam kriteria sangat praktis pada kegiatan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *Zep Quiz*.

Tes uji coba produk jenis *one-group pre-test* dan *post-test* dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS. Hasil tes kemudian diperiksa dengan menggunakan rumus N-Gain untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* (Indrian et al., 2025). Analisis keefektifan dapat dihitung dengan cara mencari jumlah skor yang diperoleh murid, agar dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti menggunakan rumus sebagai berikut (Indrian et al., 2025).

N – Gain

$$= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

Skor *Posttest* = nilai setelah perlakuan

Skor *Prestest* = nilai sebelum perlakuan

Skor ideal = nilai maksimal

Tabel 1 Kriteria penilaian N-Gain

N-gain (g)	Kriteria
N-Gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < \text{N-Gain} \leq 0,70$	Sedang
N-Gain $\leq 0,30$	Rendah

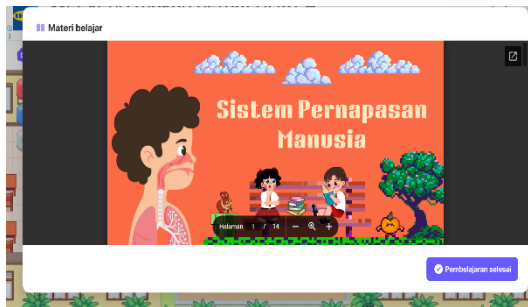
1. Hasil

Hasil pengembangan produk awal dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Zep Quiz yang digunakan pada mata pelajaran IPAS kelas V-B SDN Dukuh Kupang V Surabaya. sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas V-B SDN Dukuh Kupang V Surabaya dilakukan validasi. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi, yaitu guru kelas V-B dan dosen yang ahli di bidang mata pelajaran IPAS. Serta melibatkan satu ahli media dari dosen PGSD Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Ahli media dan ahli materi diberikan lembar angket validasi untuk menilai.

Ahli media menvalidasi berkaitan dengan aspek penyajian platform, desain isi, tampilan, dan fungsi secara keseluruhan. Hasil validitas media diperoleh hasil sebesar 97,33% dengan kriteria sangat valid . Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran *Zep Quiz* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Berikut

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

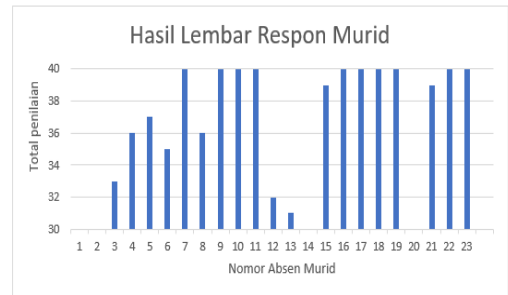
gambar media Zep Quiz setelah mendapat hasil validasi.



Gambar 2 Media Zep Quiz

Sementara itu, ahli materi memvalidasi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, materi, bahasa, penyajian dan ilustrasi, tingkat kesulitan, kesesuaian materi dengan kurikulum. Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli materi diperoleh hasil 84% dengan kriteria sangat valid, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki dan ditambahkan. Meskipun demikian, saran dan masukan dari ahli materi dapat dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan sebelum digunakan.

Respon murid terhadap media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh melalui pengisian angket setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Berikut ini adalah hasil penilaian dari respon murid:



Gambar 3 Diagram Hasil Respon Murid

Berdasarkan hasil respon murid, dapat disimpulkan bahwa total skor respon murid berada pada rentang 31 hingga 40. Sebagian besar murid memperoleh skor yang mendekati skor maksimum, yaitu 40, yang menunjukkan respon positif terhadap media pembelajaran yang digunakan.

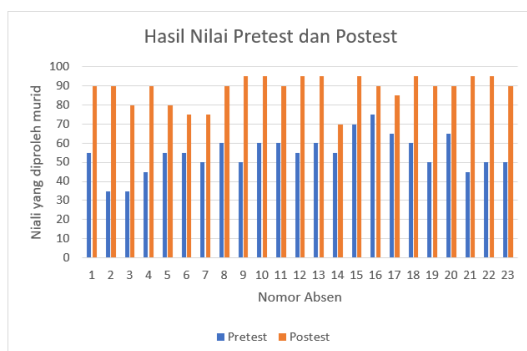
Aktivitas murid selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan diamati melalui lembar aktivitas murid. Pengamatan ini dilakukan untuk mengamati Tingkat keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Hasil penilaian aktivitas murid sebagai berikut:

No.	Aspek Kegiatan	Jumlah Indikator	Skor Tertinggi	Total Skor
1.	Kegiatan awal	6	24	24
2.	Penyampaian Tujuan dan Motivasi	2	8	8
3.	Penyampaian Informasi	2	8	8
4.	Pengorganisasian Kelompok	2	8	8
5.	Membimbing Kelompok dalam Belajar	3	12	12
6.	Evaluasi	4	16	16
7.	Pemberian Penghargaan	2	8	8
8.	Kegiatan akhir	4	16	16
	Jumlah	25	100	100

Gambar 4 Tabel Hasil Aktivitas
Murid

Secara keseluruhan, Nilai yang diperoleh sebesar 100%. Hasil lembar aktivitas murid menunjukkan bahwa murid sangat aktif, terlibat penuh dalam proses pembelajaran, dan seluruh aspek aktivitas tercapai.

Hasil belajar murid dalam penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Zep Quiz* untuk mengetahui awal murid, sedangkan *Posttest* diberikan setelah menggunakan media pembelajaran *Zep Quiz* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid setelah menggunakan *Zep Quiz*. Adapun hasil belajar murid sebagai berikut:



Gambar 5 Diagram Hasil Belajar
Murid

Berdasarkan dari data tersebut, hasil *Pretest* murid memperoleh rata-rata 54,78 kurang dari 75 nilai KKTP, sedangkan hasil nilai dari *posttest* murid memperoleh rata-rata sebesar 88,47. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari hasil rata-rata tersebut. Peningkatan *Pretest* dan *Posttest* diperhitungkan dengan rumus N-gain dibawah ini:

Tabel 2 Hasil N-Gain

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	N-Gain	Tingkat Hasil Belajar
54,78	88,47	0,745	Tinggi

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS dari rata-rata nilai *Pretest* murid sebesar 54,78 sebelum menggunakan media pembelajaran. Sedangkan peningkatan nampak terlihat pada nilai IPAS rata-rata *Posttest* sebesar 88,47 setelah menggunakan media *Zep Quiz* pada proses pembelajaran. Nilai pada hasil N-gain murid pada kelas V-B di SDN Dukuh Kupang V Surabaya menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan hasil nilai 0,745 termasuk dalam kategori tinggi.

2. Pembahasan

Media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila telah mendapatkan hasil validasi materi dan hasil validasi media. Berdasarkan validitas media diperoleh hasil sebesar 97,33% dengan kriteria sangat valid dari segi penyajian platform, isi, tampilan, dan fungsi. Media pembelajaran *Zep Quiz* dikembangkan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif serta menyenangkan bagi murid (Astandi, 2025). Sementara itu, hasil validasi dari kedua ahli materi, dapat disimpulkan bahwa materi organ pernapasan manusia yang telah disusun diperoleh hasil 84% dengan kriteria sangat valid.

Proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *Zep Quiz* dirancang untuk mengamati tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran materi organ pernapasan manusia pada kelas V-B SD. Berdasarkan hasil penilaian aktivitas murid mendapatkan jumlah persentase sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Dengan demikian menunjukkan bahwa murid aktif, termotivasi, dan terlibat penuh

dalam seluruh rangkaian pembelajaran.

Respon murid setelah menggunakan media *Zep Quiz* menunjukkan respon positif, hal ini didukung oleh hasil penilaian murid setelah menggunakan media *Zep Quiz* yaitu sebesar 91,41%. Dengan demikian, media pembelajaran *Zep Quiz* dinilai menarik, mudah digunakan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Melalui penelitian pengembangan media *Zep Quiz* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Alam (IPAS) cara mengetahui peningkatan hasil belajar murid setelah menerapkan media *Zep Quiz*, ini diperoleh melalui pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Zep Quiz* untuk mengetahui awal murid, sedangkan *Posttest* diberikan setelah menggunakan media pembelajaran *Zep Quiz* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid setelah menggunakan *Zep Quiz*. Berdasarkan nilai rata-rata *Pretest* IPAS murid yaitu 54,78 sebelum

menerapkan media pembelajaran *Zep Quiz*.

Sementara itu, peningkatan hasil belajar terlihat pada nilai rata-rata *Posttest* murid sejumlah 88,47, nilai tersebut didapatkan setelah murid menerapkan media pembelajaran *Zep Quiz* pada mata pelajaran IPAS materi Organ Pernapasan manusia.

Selanjutnya, pada perhitungan N-gain hasil belajar murid kelas V-B di SDN Dukuh Kupang V Surabaya menunjukkan peningkatan dengan hasil nilai 0,745 yang termasuk dalam kriteria tinggi. Hal ini sesuai dengan (Dola et al., 2025) Penggunaan *Zep Quiz* memungkinkan murid mengikuti pembelajaran secara menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar murid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media *Zep Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Zep Quiz* untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Dukuh Kupang V Surabaya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Zep Quiz* pada materi organ pernapasan manusia kelas V dinyatakan layak digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 97,33% dan validasi ahli materi sebesar 84%, yang keduanya termasuk dalam kriteria *sangat valid*. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. Respon murid kelas V-B SDN Dukuh Kupang V Surabaya terhadap penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* memperoleh persentase sebesar 91,41% dengan kriteria sangat praktis.
3. Penggunaan media *Zep Quiz* mampu meningkatkan aktivitas murid selama proses pembelajaran IPAS. Murid menunjukkan keaktifan, partisipasi, dan antusiasme yang tinggi, yang didukung oleh hasil penilaian aktivitas murid

sebesar 100% dengan kriteria
sangat praktis.

4. Penerapan media *Zep Quiz* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar murid. Peningkatan tersebut dari hasil rata-rata *Pretest* 54,78 menjadi hasil rata-rata *posttest* 88,47 setelah menggunakan media *Zep Quiz*. Hasil analisis N-Gain dari nilai *Pretest* dan *Posttest* pada 23 murid kelas V-B menunjukkan skor sebesar 0,745 yang termasuk dalam kriteria tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Astandi, E. (2025). *Membuat Asesmen Menarik dengan Platform Zep Quiz*. NU DELTA. <https://www.nusidoarjo.or.id/membuat-asesmen-menarik-dengan-platform-zep-quiz/>
- Dony, P. M. T., A, A., Lily, N. M., Maarang, M., & Alboin, S. (2025). Pengaruh Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di UPTD SD Inpres Lauuky Kecamatan Pantar Tengah Kabupaten Alor. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 31–45. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.2049>
- Dola, D., Wardani, H., Siregar, N., & Warahma, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V. *JIPP: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 527–535. <https://journalversa.com/s/index.php/jipp/article/view/1368>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN I-SPRING DAN APK BUILDER. *MATHLINE JURNAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Indrian, C. T., Suastika, I. K., & Sesanti, N. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Wordpress Pada Materi Persegi Panjang Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 1347–1356.
- Linda, E. N. M., & Kristin, F. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 melalui Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(6), 6408–6413. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7703>

- Mahande, R. D., Hidayat, W., & Samad, M. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru SD di Kabupaten Takalar. *LP2M-Universitas Negeri Makassar*, 1964–1971.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian* (Muzakkir (ed.)). Pusaka Almaida.
<https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Salsabila, U., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 102–115.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Septiana, K. A., & Firdonsyah, A. (2025). Analisis kelayakan Wi-Fi Coin Cleon di PT Saranalnsan MudaSelaras menggunakan Skala Likert. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 932–940.
- Yasminda, F., & Komalasari, M. (2025). Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 3(2), 524–532.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9504> ISSN