

**PEMANFAATAN ZEP QUIZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MEINGKATKAN KUALITAS PENGAJARAN IPAS KELAS VI DI SD ISLAM
DARUT TAUHID**

Alda Amorita Azza¹, Firdaus Ainul Yaqin², Nur Fitri Amalia³,
PGMI, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong¹,
PGMI, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong²,
PGMI, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong³,
amoritaazza2@gmail.com¹, firdoz@gmail.com², nurfitriamalia188@gmail.com³

ABSTRACT

Natural and Social Sciences (IPAS) learning in elementary schools still faces problems in increasing student involvement and activeness during the learning process. This is due to the use of less varied learning media so that learning tends to be monotonous and less interesting. This study aims to describe the use of Zep Quiz as a digital learning medium and its role in improving the quality of teaching science in grade VI of SD Islam Darut Tauhid. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. The subjects of the study include teachers and students of grade VI of Darut Tauhid Islamic Elementary School. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. The data was analyzed using descriptive analysis techniques to describe the process and results of the use of learning media. The results of the study show that the use of Zep Quiz is able to increase student involvement and activeness in learning, create a more interactive learning atmosphere, and help teachers in delivering materials and evaluating learning more effectively. In addition, the use of this media also provides a fun learning experience for students. Thus, Zep Quiz can be used as an alternative digital learning media that supports improving the quality of teaching science in grade VI of elementary school.

Keywords: zep quiz, digital learning media, IPAS teaching quality

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih menghadapi permasalahan dalam meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Zep Quiz sebagai media pembelajaran digital serta perannya dalam meningkatkan kualitas pengajaran IPAS di kelas VI SD Islam Darut Tauhid. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian meliputi guru dan siswa kelas VI SD Islam Darut Tauhid. Teknik pengumpulan data

dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk menggambarkan proses dan hasil penggunaan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif. Selain itu, penggunaan media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, Zep Quiz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang mendukung peningkatan kualitas pengajaran IPAS di kelas VI sekolah dasar.

Kata Kunci: zep quiz, media pembelajaran digital, kualitas pengajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah komponen penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan diharapkan memberi siswa kesempatan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan perspektif mereka sendiri. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam membentuk kemampuan berpikir kritis serta kesiapan individu dalam menghadapi tantangan global. Seiring dengan perkembangan zaman, Dunia pendidikan harus terus berubah, termasuk menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran (Widyastuti et al., 2023). Integrasi teknologi dalam pendidikan juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Ismaya et al., 2024). Paradigma pembelajaran yang

berpusat pada guru (teacher-centered) berubah menjadi yang berpusat pada siswa (student-centered), peran teknologi menjadi semakin penting dalam mendukung proses belajar. Dalam situasi ini, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyedia informasi, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa. Peran tersebut menunjukkan bahwa guru dituntut untuk mampu berinovasi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

Perkembangan teknologi digital di abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan dasar. Untuk menyesuaikan proses pendidikan dengan karakteristik

kemajuan zaman dan siswa generasi digital, teknologi harus dimasukkan dalam pembelajaran. Pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa (Rusdi et al., 2025). Selain itu, Dengan menggunakan teknologi, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan interaktif, yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar (D. Lestari & Anshori, 2025). Peserta didik pada jenjang sekolah dasar umumnya memiliki karakteristik yang menyukai pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan menyenangkan. Akibatnya, penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif menjadi sangat penting untuk memenuhi kebutuhan dan fitur tersebut. Oleh karena itu, memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alternatif, namun telah berkembang menjadi bagian penting dalam membangun proses pembelajaran yang efektif.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar terus menghadapi banyak masalah, khususnya untuk

meningkatkan aktivitas siswa dan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada guru konvensional membuat siswa tidak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak tertarik, dan tidak terlibat secara aktif di kelas. Hal ini berdampak pada interaksi pembelajaran yang buruk dan pemahaman konsep siswa (Hermansah & Jakaria, 2025). Untuk membuat siswa lebih terlibat lebih aktif dan secara langsung dalam proses pembelajaran, diperlukan inovasi dalam pembelajaran (K. A. Lestari et al., 2024). Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang efektif diperlukan agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks tersebut, Salah satu solusi yang mungkin untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan alat pembelajaran digital. Media digital yang bersifat interaktif, seperti aplikasi berbasis kuis atau gamifikasi, terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan perilaku (Afina & Helsa, 2024). Selain itu, suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan membuat siswa lebih antusias dalam

mengikuti pembelajaran serta tidak mudah merasa bosan (Tobing et al., 2025). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang kompetitif dan kolaboratif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan menunjukkan kemampuan terbaik mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Zep Quiz, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi) yang memungkinkan siswa belajar melalui kuis interaktif secara real-time. Penggunaan media seperti Zep Quiz dinilai mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, meningkatkan interaksi dalam kelas, serta membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform kuis digital dapat meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan (Farazwati et al., n.d.).

Selain itu, media kuis interaktif juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa sehingga proses evaluasi menjadi lebih cepat dan efektif (Monalisa et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi digital juga membantu proses pendidikan menjadi lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Media digital mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan kontekstual sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak (Dian Syafitri et al., 2025). Dengan demikian, Zep Quiz sebuah alat pembelajaran digital, menjadi salah satu pendekatan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Rusdi et al., 2025). Hal ini sejalan dengan kebutuhan kurikulum, yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi di abad ke-21. Oleh karena itu, media pembelajaran digital harus terus dikembangkan untuk membantu mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini sangat penting untuk menjelaskan penggunaan Zep Quiz sebagai alat pembelajaran digital dalam pembelajaran IPAS dan fungsinya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas VI SD Islam Darut Tauhid. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, khususnya untuk membantu guru membuat inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, temuan penelitian ini akan menjadi sumber referensi untuk penelitian lain tentang penggunaan media digital di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dan menggambarkan proses pembelajaran di kelas, khususnya bagaimana Zep Quiz, media pembelajaran digital, digunakan dalam pembelajaran IPAS. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh data secara langsung dari situasi nyata di lapangan sehingga hasil penelitian lebih bersifat kontekstual (Waruwu, 2024).

Penelitian dilaksanakan di SD Islam Darut Tauhid pada kelas VI, dengan subjek penelitian terdiri dari guru sebagai pelaksana pembelajaran dan siswa sebagai pihak yang diamati terkait keterlibatan dan aktivitas belajar selama penggunaan media Zep Quiz.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung jalannya proses pembelajaran serta interaksi yang terjadi antara guru dan siswa di dalam kelas. Wawancara dilakukan kepada guru, siswa, dan kepala sekolah guna memperoleh informasi yang lebih mendalam terkait penggunaan media pembelajaran digital, khususnya Zep Quiz.

Wawancara dengan guru bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang cara mempersiapkan penggunaan media pembelajaran digital, serta kelebihan dan kendala dalam proses pembelajaran. Wawancara dengan siswa dilakukan untuk mengetahui pengalaman belajar, tanggapan, serta tingkat pemahaman mereka terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media digital. Sementara itu,

wawancara dengan kepala sekolah bertujuan untuk mengetahui kebijakan sekolah, bentuk dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital, serta pandangan mengenai efektivitas penggunaan Zep Quiz dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai data tambahan, yang mencakup foto kegiatan dan catatan proses pembelajaran. Peneliti berperan sebagai alat utama dalam penelitian ini, dan mereka didukung oleh pedoman observasi dan wawancara untuk memungkinkan proses pengumpulan data berjalan secara sistematis dan terarah. Selanjutnya Tahapan reduksi, penyajian, dan kesimpulan dibuat untuk menilai data yang dikumpulkan. Data yang relevan dengan subjek penelitian yang dipilih untuk direduksi, menyajikan data dalam bentuk yang mudah dipahami, dan kemudian, berdasarkan hasil analisis yang dilakukan secara menyeluruh, ditarik kesimpulan. Teknik triangulasi digunakan untuk membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk meningkatkan validitas dan kepercayaan data yang diperoleh.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Zep Quiz sebagai media pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap kualitas pengajaran IPAS di kelas VI SD Islam Darut Tauhid. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Siswa terlihat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran serta menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat membantu meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa dalam belajar (Pambudi et al., 2022)

Selain itu, penggunaan Zep Quiz juga mendorong terjadinya interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa. Dalam pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya

kegiatan belajar. Siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung melalui kegiatan kuis, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak bersifat satu arah. Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Kondisi tersebut dinilai mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam membangun pemahamannya sendiri (Hutahaean et al., 2025)

Dari segi evaluasi pembelajaran, Zep Quiz memberikan kemudahan bagi guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa. Hasil kuis yang ditampilkan secara langsung memungkinkan guru untuk melihat capaian belajar siswa dengan lebih cepat dan sistematis. Dengan demikian, guru dapat segera menentukan langkah tindak lanjut yang sesuai, seperti memberikan penguatan materi atau melakukan pengulangan pada bagian yang belum dipahami siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat mendukung efektivitas proses

penilaian dalam pembelajaran. Selain itu, sistem penilaian yang bersifat langsung juga membantu siswa dalam mengetahui hasil belajar mereka secara cepat sehingga dapat meningkatkan kesadaran belajar.

Respon siswa terhadap penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran IPAS juga menunjukkan hasil yang positif. Bagi siswa, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Unsur permainan yang terdapat dalam media ini mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena suasana pembelajaran yang lebih santai dan tidak menegangkan, siswa tampak lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Aisyaroh et al., 2026). Peningkatan motivasi belajar ini juga berpengaruh terhadap keterlibatan siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yang ditemukan. Kendala

tersebut antara lain keterbatasan jaringan internet. Kondisi ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang memadai diperlukan untuk menerapkan pembelajaran digital. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Zep Quiz memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pengajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, yang pada gilirannya meningkatkan keinginan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala, pemanfaatan media ini tetap dapat menjadi alternatif yang efektif apabila didukung dengan persiapan yang baik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital seperti Zep Quiz perlu terus dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Dengan demikian, Diharapkan integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Zep Quiz sebagai media pembelajaran digital memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kualitas pengajaran IPAS di kelas VI SD Islam Darut Tauhid. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton, sehingga siswa menjadi lebih fokus dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Keterlibatan siswa yang meningkat menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

Selain itu, penggunaan Zep Quiz juga memberikan dampak terhadap perubahan pola pembelajaran di kelas. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran. Sementara itu, siswa menjadi lebih aktif dalam merespon pertanyaan serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan

media digital dapat mendorong terwujudnya pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dari segi evaluasi pembelajaran, Zep Quiz memberikan kemudahan bagi guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa secara cepat dan sistematis. Hasil evaluasi yang diperoleh melalui media ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz tidak hanya mendukung proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan efektivitas dalam penilaian hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet. Kendala tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh media itu sendiri, tetapi juga oleh kesiapan sarana dan kompetensi pengguna. Oleh karena itu, diperlukan dukungan fasilitas yang memadai agar penggunaan media seperti Zep Quiz dapat berjalan secara optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Zep Quiz memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pengajaran IPAS di sekolah dasar. Pemanfaatan media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afina, I., & Helsa, Y. (2024). PERAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN BELAJAR SISWA SD. *Cendekia Pendidikan*, 15(1).
- Aisyaroh, A. M., Adiputra, S., & Badrun, M. (2026). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(3), 1273–1287.
- Dian Syafitri, Reni, K. N., Septiyana, Z., & Ningsih, Y. (2025). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5126–5134.
- Farazwati, A., Hariandi, A., & Risdalina. (n.d.). *Student Engagement in Digital Learning Platform Based Learning in Elementary Schools Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran berbasis Platform Pembelajaran*

- Digital di Sekolah Dasar.* 8(3), 1093–1106.
- Hermansah, & Jakaria. (2025). EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJARA SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2670–2680.
- Hutahaean, L. A., Resmi, Silalahi, P., Afnita, V., Arsana, I. K. S., & Manullang, D. R. (2025). KESIAPAN PEDAGOGIS DIGITAL GURU DALAM OPTIMALISASI GAMIFIKASI UNTUK PEMBELAJARAN MENDALAM: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW PADA TRANSFORMASI PENDIDIKAN DASAR DI INDONESIA. 10(04), 304–318.
- Ismaya, R., Salshabila, S., Ariyani, I. D., & Digital, M. P. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 13779–13785.
- Lestari, D., & Anshori, Y. Z. (2025). Media Pembelajaran Digital terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Pustaka. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 640–649.
- Lestari, K. A., Julia, A., Putri, N. A., Darussalam, M. R., Caturiasari, J., & Wahyudi, D. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Pembentukan Moral Anak Sekolah Dasar. 7(1).
- Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1953–1963.
- Pambudi, Y. R., Riski, D. F., Jannah, N., & Mawaddah, N. (2022). Gamifikasi: Peranan dalam Proses Pembelajaran. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 4565–4572.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnain, A. P. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 347–360.
- Tobing, F. B., Pinem, I., Vaforit Daeli, C., Afrinita Br Ginting, R., Mey Wendra Lala, K., Sitompul, M., Pasaribu Oktavia, L., Gloria Sinaga, M., & Marlina Br Tobing, I. (2025). Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 12147–12151.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211.
- Widyastuti, A., Info, A., & Islam, A. (2023). STUDI LITERATUR: TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA KELAS IV SD DALAM PEMBELAJARAN PAI. 1(1), 115–120.