
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ BERBASIS KEARIFAN LOKAL
TERHADAP HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH**

Putri Alfiani¹, Sultan², Muhammad Ahyar Rasidi³.

¹²³Universitas Islam Mataram, Mataram, Indonesia

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in Indonesian language subjects and the suboptimal use of innovative digital learning media in the learning process. One alternative that can be used to improve students' learning outcomes is a local wisdom-based Quizizz media that integrates elements of Sasak culture into learning activities. The purpose of this study was to determine whether there is an effect of using local wisdom-based Quizizz media on students' learning outcomes in Indonesian language learning. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental research design, specifically a pretest-posttest control group design. The population consisted of 74 fourth-grade students divided into Class IVA and Class IVB. The sampling technique used was saturated sampling, in which all members of the population were selected as research samples. Class IVB served as the experimental class, while Class IVA served as the control class, with 37 students in each class. Data were collected through learning outcome tests and observations. Data analysis included validity testing, reliability testing, normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing using the Independent Samples T-Test. The results showed that the data met the requirements for analysis based on the normality and homogeneity tests. The hypothesis test using the Independent Samples T-Test revealed that the significance value (Sig. 2-tailed) was less than 0.05, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. These findings indicate that the use of local wisdom-based Quizizz media has a significant effect on students' learning outcomes in Indonesian language learning. The implication of this study is that local wisdom-based Quizizz media can be used as an innovative learning medium to improve Indonesian language learning outcomes among elementary school students.

Keywords: Quizizz, Local Wisdom, Learning Outcomes, Indonesian Language Learning, Elementary School Students.

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah media Quizizz berbasis kearifan lokal yang mengintegrasikan unsur budaya Sasak ke dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui apakah adanya pengaruh penggunaan media Quizizz berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment dan desain pretest-posttest control group design. Populasi penelitian berjumlah 74 peserta didik kelas IV yang terdiri atas kelas IVA dan IVB. Sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel, dengan kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 37 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan observasi. Analisis data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data memenuhi syarat analisis melalui uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a di terima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media Quizizz berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Quizizz, Kearifan Lokal, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru merancang, menyajikan, dan mengelola materi pembelajaran di kelas (Suprijono, 2021). Materi yang disajikan secara menarik, kontekstual, dan sesuai kebutuhan peserta didik akan membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal (Hamalik, 2022). Sebaliknya, jika materi disampaikan secara monoton dan kurang melibatkan siswa, maka pencapaian hasil belajar cenderung rendah. Oleh karena itu, kualitas pengajaran yang dilakukan guru serta cara penyampaian materi menjadi faktor utama dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran memiliki cakupan kompetensi keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan memahami bacaan (Tarigan, 2021). Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menjadi persoalan yang sering muncul dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Suprijono, 2021). Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi Bahasa Indonesia karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media yang mampu membantu siswa membangun pengalaman belajar yang bermakna. Kondisi seperti itu, menyebabkan hasil belajar Bahasa Indonesia belum mencapai standar yang diharapkan, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan relevan dengan hasil

belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut mendasari adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, tetapi juga dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan dan budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Penggunaan media pembelajaran digital yang dipadukan dengan unsur kearifan lokal menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Melalui integrasi teknologi dan budaya lokal, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, menarik, serta mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media Quizizz berbasis kearifan lokal menjadi bentuk integrasi pembelajaran modern dengan nilai budaya daerah. Melalui pengemasan soal dan ilustrasi yang memuat unsur kearifan lokal, peserta didik dapat memaknai pembelajaran sebagai pengalaman yang relevan dengan kehidupan mereka. Integrasi kearifan lokal juga selaras dengan prinsip pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pembentukan karakter dan kecintaan terhadap budaya bangsa sejak dini. Dengan demikian, penerapan Quizizz berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga berperan dalam pelestarian nilai budaya (Harjanto et al., 2021). Berdasarkan hasil observasi awal, pelaksanaan pembelajaran di MIN 3 Kota Mataram masih didominasi metode konvensional, sementara pemanfaatan media digital belum optimal. Selain itu, sebagian peserta didik kelas IV menunjukkan hasil belajar Bahasa Indonesia yang belum memuaskan, ditandai dengan rendahnya nilai evaluasi pada beberapa materi bahasa seperti memahami teks dan

mengembangkan paragraf.

Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi media. Selain itu, MIN 3 Kota Mataram memiliki lingkungan sosial dan budaya yang sarat dengan kearifan lokal masyarakat Lombok. Potensi budaya tersebut dapat menjadi sumber belajar yang kaya apabila diintegrasikan secara kreatif dalam proses pembelajaran. Namun, selama ini nilai kearifan lokal belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam penyampaian materi Bahasa Indonesia. Pengembangan media Quizizz berbasis kearifan lokal diharapkan mampu menghubungkan pembelajaran dengan budaya daerah sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal

Penelitian mengenai penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif terhadap motivasi maupun hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian tentang pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran juga menunjukkan bahwa integrasi budaya daerah dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik (Harjanto et al., 2021). Namun demikian, penelitian yang mengombinasikan media Quizizz dengan kearifan lokal Sasak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media Quizizz berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan uraian tersebut, tampak bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital inovatif seperti Quizizz berbasis kearifan lokal sangat berpotensi meningkatkan hasil belajar

peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Oleh karena itu, atas dasar-dasar itulah peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan media quizizz berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran bahasa indonesia kelas IV di MIN 3 Kota Mataram 2025/2026.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Quizizz berbasis kearifan lokal, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MIN 3 Kota Mataram Tahun Pelajaran 2025/2026 yang terdiri atas kelas IVA dan IVB dengan jumlah keseluruhan 74 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel yang menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, seluruh peserta didik kelas IVA dan IVB dijadikan sampel penelitian, dengan kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol, yang masing-masing berjumlah 37 peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2026 di MIN 3 Kota Mataram.

Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif untuk memberikan gambaran awal mengenai hasil penelitian (Fauzi et al., 2024). Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan tes dan observasi (Nartin et al., 2024). Selanjutnya, dilakukan pengujian instrumen yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah instrumen dinyatakan layak, data dianalisis menggunakan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Tahap akhir analisis dilakukan dengan menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui serangkaian tahapan analisis yang meliputi uji instrumen, analisis deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV MIN 3 Kota Mataram. Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai korelasi yang lebih besar dibandingkan nilai r tabel sebesar 0,339 sehingga seluruh item dinyatakan valid. Selanjutnya, hasil pengujian reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha memperoleh nilai sebesar 0,925.

Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi sehingga dapat digunakan untuk mengukur hasil

belajar peserta didik secara konsisten. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian. Setelah instrumen dinyatakan layak, analisis dilanjutkan pada statistik deskriptif untuk memberikan gambaran awal mengenai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Me	Std.
		imu	imu	an	Dev
		m	m		iation
Pretest_	3	35	88	55.	13.7
Eksperi	7			19	80
men					
Posttest	3	68	98	85.	8.94
_Eksperi	7			92	5
men					
Pretest_	3	31	75	52.	11.8
Kontrol	7			32	96
Posttest	3	40	87	63	12.4
_Kontrol	7			SS.	16
				19	

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa jumlah peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 37 siswa. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai pretest sebesar 55,19 dengan standar deviasi 13,780. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Quizizz berbasis kearifan lokal, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 85,92 dengan standar deviasi 8,945. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar

52,32 dengan standar deviasi 11,896. Setelah proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode konvensional, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 63,19 dengan standar deviasi 12,416. Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol, peningkatan yang diperoleh masih lebih rendah dibandingkan dengan peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen.

Perbandingan hasil rata-rata posttest antara kedua kelompok menunjukkan adanya selisih yang cukup besar. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 85,92, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 63,19. Selisih rata-rata sebesar 22,73 poin tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media Quizizz berbasis kearifan lokal memiliki capaian hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Penggunaan cerita rakyat Putri Mandalika sebagai materi pembelajaran tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena menghubungkan konsep akademik dengan pengalaman nyata peserta didik (Putra & Wahyuni, 2025)

Berdasarkan hasil uji normalitas, seluruh data yang meliputi pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi

normalitas ini, maka data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik, yaitu uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji t. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji Levene adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

Berdasarkan hasil uji Levene, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,397. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas ini, maka data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada analisis uji hipotesis menggunakan uji t independen.

Setelah asumsi prasyarat normalitas dan homogenitas awal terpenuhi, selanjutnya data diproses melalui *Independent Samples Test*. Berdasarkan output analisis statistik pada tabel *Independent Samples Test*, ditemukan angka-angka kunci sebagai berikut:

- Nilai koefisien t-hitung sebesar 9,035 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 72.
- Nilai signifikansi dua arah (Two-Sided p) menunjukkan angka <0,001.

Oleh karena nilai signifikansi dua arah menunjukkan nilai yang jauh di bawah ambang batas kesalahan ($p < 0,05$), maka keputusan statistik yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini membuktikan secara empiris bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang sangat nyata dan signifikan antara siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol setelah masing-masing

perlakuan selesai diberikan. Lebih lanjut, nilai Mean Difference mencatat angka sebesar 22,730. Selisih positif yang cukup besar ini memberikan makna yang mendalam bahwa penerapan metode perlakuan baru pada Kelas Eksperimen secara substansial mampu mendongkrak capaian akademis siswa hingga unggul sebesar 22,73 poin di atas Kelas Kontrol. Intervensi pembelajaran yang humanis dan berpusat pada siswa terbukti secara ilmiah memberikan dampak psikopedagogis yang jauh lebih efektif dibandingkan pendekatan satu arah konvensional.

Berdasarkan keseluruhan rangkaian analisis data statistik yang telah dipaparkan pada subbab sebelumnya, ditemukan bukti empiris yang sangat kuat dan meyakinkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap capaian hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di MIN 3 Kota Mataram. Penerimaan hipotesis alternatif (H_a) didasarkan pada perolehan nilai t -hitung sebesar 9,035 dengan signifikansi dua arah (Two-Sided p) sebesar $<0,001$ (atau 0,000), yang berada jauh di bawah ambang batas penolakan statistik sebesar 0,05. Lonjakan ini dipertegas oleh nilai selisih rata-rata (Mean Difference) yang mencatat angka positif sebesar 22,730.

Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam penelitian ini, penggunaan media Quizizz berbasis kearifan lokal memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan materi Bahasa Indonesia dengan pengalaman budaya yang dekat dengan kehidupan mereka, sehingga proses pembentukan

pengetahuan berlangsung lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Aulia & Handayani, 2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui mekanisme gamifikasi dan umpan balik langsung. Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Nisa & umpan balik langsung. Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Nisa & Kurniawati, 2021) yang menyatakan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan capaian akademik peserta didik karena menghadirkan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan dibandingkan tes konvensional. Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian (Harjanto et al., 2021) yang menjelaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan kebermaknaan belajar karena peserta didik lebih mudah menghubungkan konsep pembelajaran dengan realitas sosial dan budaya di lingkungan sekitarnya.

Dalam konteks penelitian ini, cerita rakyat Putri Mandalika tidak hanya berfungsi sebagai materi pendukung, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan identitas budaya lokal kepada peserta didik. Hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan bahwa model pembelajaran kolaboratif seperti Think-Pair-Share (TPS) mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh (Hidayat & Lestari, 2023), kombinasi aktivitas diskusi berpasangan dengan media digital interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengintegrasian media

Quizizz dengan kearifan lokal Sasak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya mengkaji efektivitas Quizizz atau pembelajaran berbasis kearifan lokal secara terpisah, penelitian ini memadukan kedua unsur tersebut dalam satu desain pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital, tetapi juga mendukung upaya pelestarian budaya lokal melalui proses pendidikan formal. Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik abad ke-21.

D. Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran interaktif Quizizz berbasis kearifan lokal suku Sasak (Cerita Rakyat Putri Mandalika) terbukti memberikan dampak positif yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di MIN 3 Kota Mataram. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji Independent Samples T-Test pada nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menghasilkan nilai koefisien t-hitung sebesar 9,035 dengan nilai signifikansi (Two-Sided p) sebesar $<0,001$ (atau 0,000). Nilai signifikansi yang berada jauh di bawah ambang batas kesalahan ($0,000 < 0,05$) menjadi bukti empiris kuat untuk menolak Hipotesis Nol (H_0) dan menerima Hipotesis Alternatif (H_a). Terdapat perbedaan capaian prestasi akademik yang sangat kontras antara kelas yang mendapatkan pembelajaran berbasis gamifikasi digital kontekstual dengan kelas yang menggunakan metode konvensional. Nilai Mean Difference

(selisih rata-rata) mencatat angka sebesar 22,730, yang menegaskan bahwa akumulasi nilai akhir kelompok eksperimen mengungguli menegaskan bahwa akumulasi nilai akhir kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol sebesar 22,73 poin. Integrasi model *Think-Pair-Share* (TPS) berbantuan Quizizz tidak sekadar bertindak sebagai media hiburan, melainkan bertransformasi menjadi jembatan kognitif yang efektif menurunkan kecemasan belajar (*test anxiety*) anak, memperpanjang durasi fokus, serta memperkuat retensi memori jangka panjang (*long-term memory*) siswa dalam memahami unsur intrinsik dan amanat moral teks cerita rakyat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R., & Handayani, T. (2021). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–156.
<https://doi.org/10.21009/JPD.122.04>
- Fauzi, A., Nisa, B., Napitupulu, D., Abdillah, F., Zonyfar, C., Nuraini, R., Setyawati, I., Permana, S., Utama, A. A. G. S., Purnia, D., & Sumartiningsih, M. (2024). Metodologi penelitian.
- Hamalik, O. (2022). Proses belajar mengajar. Bumi Aksara.
- Harjanto, A., K, P., & Elvadolla, C. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan aplikasi Prezi di sekolah dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6, 1094–1102.
<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i1.1600>
- Hidayat, A., & Lestari, D. (2023). Penerapan model Think Pair Share (TPS) berbantuan

-
- media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 78–89. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i1.3995>
- Nartin, Faturrahman, Deni, A., Santoso, Y. H., Paharuddin, Suacana, I., Indrayani, E., Utama, F. Y., Tarigan, W., & Eliyah. (2024). Metode penelitian kualitatif.
- Nisa, S., & Kurniawati, I. (2021). Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 34–42.
- Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2021). Bahasa Indonesia: Lihat sekitar! untuk SD/MI kelas IV. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Nurul, U., & Probolinggo, J. (2022). *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4202–4209.
- Pohan, A. E. (2020). Konsep pembelajaran berbasis teknologi informasi. Sinar Grafika.
- Pradana, I. G. W., & Mataram, I. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 8(3), 612–623. <https://doi.org/10.33394/jk.v8i3.5421>
- Purwanto, E. A., & Sulistyastuti, D. (2023). Metode penelitian kuantitatif. Gava Media.
- Putra, B. P., & Wahyuni, S. (2025). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan literasi sains siswa: Kajian literatur. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).
- Rahmawati. (2022). Pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Mataram. Universitas Mataram.
- Safitri, S. (2024). Analisis kemampuan guru dalam menggunakan media Quizizz pada pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 22 Ampenan. Universitas Mataram.
- Saputra, D., & Rahayu, R. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 56–67.
- Sari, M. P., & Setiawan, Y. (2020). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1025–1033. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.498>
- Suprijono, A. (2021). Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM. Pustaka Pelajar.
- Suryani, N., & Khaironi, M. (2021). Nilai-nilai edukatif cerita rakyat Putri Mandalika khas suku Sasak Lombok. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1890–1901. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.978>
- Tarigan, H. G. (2021). Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa. Angkasa.
-