

# Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Android pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 1 Pijot

Dina Fadilah <sup>1\*</sup>, Mijahamuddin Alwi <sup>2</sup>, Sofia Apriliana Safitri <sup>3</sup>, Dina Apriliana<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Universitas Hamzanwad, Indonesia

\* [dinafadilah@hamzanwadi.ac.id](mailto:dinafadilah@hamzanwadi.ac.id)

## Abstrak

Permasalahan yang kerap terjadi didalam proses pembelajaran adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif yang dapat membangkitkan semangat belajar para peserta didik Ketika belajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk *quizizz*, mengetahui validitas media pembelajaran dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android dalam bentuk *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 1 Pijot. Jenis penelitian menggunakan desain penelitian pengembangan *ADDIE* yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementasion*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V dengan jumlah 21 peserta didik. Instrumen penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media dan angket respon peserta didik. Hasil uji validasi ahli materi dengan jumlah skor 69 dengan rentang nilai  $X > 67,2$  dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji validasi ahli media dengan jumlah skor sebesar 42 dengan rentang nilai  $36 < X \leq 48$  (Baik) berada pada kategori “*valid*”. Hasil dari angket respon siswa yang dilakukan pada saat uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata siswa sebesar 93,714 rentang nilai  $X > 83,94$  (Sangat setuju). Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran android dalam bentuk *quizizz* dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 1 Pijot Kec. Keruak.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran Quizizz, Android, Pembelajaran IPAS, Siswa Sekolah Dasar

## Pendahuluan

Undang-undang No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan tentang, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Disamping itu pendidikan merupakan hal yang penting untuk meningkatkan kesejahteraan manusia dan mencapai tujuan untuk meningkatkan kemakmuran bersama. Sejalan dengan pendapat menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang sangat penting dalam upaya pengembangan sumber daya manusia dan merupakan kebutuhan dasar bagi seluruh lapisan masyarakat Indonesia yang ingin maju (Aulia, 2025). Sebagai proses pembelajaran, pendidikan dasar sangat penting sebagai pondasi utama dalam mendapatkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta potensi yang di miliki oleh peserta didik (Cahyaningtyas, 2023).

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia, artinya setiap orang Indonesia berhak memilikinya dan perlu selalu berkembang di dalamnya, pendidikan tidak

pernah berakhir, pendidikan pada umumnya merupakan proses hidup dalam perkembangan setiap individu sehingga ia dapat hidup dan melanjutkan hidupnya menjadi orang yang lebih bermanfaat baik untuk lingkungan sekitar bahkan untuk dirinya sendiri (Astuti et al., 2024). Berbagai pendapat yang telah dikemukakan mengenai pendidikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkelanjutan, di mana setiap individu diberikan kesempatan untuk belajar, mengeksplorasi, dan menggali berbagai pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai karakter melalui proses pendidikan sehingga, mereka mampu berperan aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Suhartatik, 2020). Dalam upaya mengembangkan sebuah proses pendidikan tentu membutuhkan alur dan batasan yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar selama di sekolah, dalam hal ini tentu seorang pendidik membutuhkan kurikulum dalam setiap proses belajar (Wuriyana et al., 2022).

Kurikulum sangat di butuhkan sebagai pedoman dalam pembelajaran. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa “kurikulum sebagai pedoman dalam pelaksanaan pendidikan (Riskawati et al., 2025). Dikatakan demikian, karena kurikulum menjadi dasar pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Sudah barang tentu, tidak ada proses pembelajaran tanpa kurikulum. Kurikulum merupakan alat yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga bisa dikatakan bahwa kurikulum merupakan rujukan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia (Ramdhani et al., 2024). Sejalan dengan hal tersebut, kurikulum sebagai alat dan acuan tempat para pelaksana pendidikan untuk melaksanakan proses pendidikan terbaik demi mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum di Indonesia selalu mengalami dinamika seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi dan serta sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Kurikulum terus di perbaharui dan melakukan perbaikan seperti peralihan dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka (Permatasari et al., 2024).

Kurikulum merdeka memiliki esensi bahwa peserta didik nantinya akan memiliki kebebasan dalam berpikir baik secara individu ataupun kelompok, sehingga di masa mendatang dapat melahirkan peserta didik yang unggul, kritis, kreatif, kolaboratif, inovatif, serta partisipasi (Azizah et al., 2023). Salah satu hal esensial pada kurikulum merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia ialah adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). menjelaskan bahwa penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu (Mayangsari et al., 2024). Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir sederhana/konkret dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Realita yang ditemukan di dalam kelas ketika pembelajaran IPAS yakni guru bersifat dominan dengan mengajarkan IPAS secara terpisah antara IPA dan IPS serta materi yang disampaikan hanya bersifat informatif dan menghafal (Andreani et al., 2023). Pembelajaran IPAS yang dilakukan guru hanya menghafal konsep, istilah, dan teori sehingga pelajaran yang seharusnya secara terpadu dalam satu kesatuan sebagai proses, sikap, dan aplikasi menjadi terabaikan. Cakupan mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar ada disetiap fase A, B, dan C dengan sebaran, sebagai berikut fase A kelas 1 dan 2 IPAS dilebur dengan mata pelajaran lain, sedangkan untuk fase B kelas 3 dan 4, serta fase C kelas 5 dan 6 capaian pembelajaran IPAS dipisah dan disajikan dalam mata pelajaran bernama IPAS. Yang kemudian dirancang untuk membekali peserta didik dengan pemahaman konsep-konsep alam dan sosial di sekitar mereka. Dengan adanya pendekatan yang lebih, IPAS tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada

aplikasi praktis yang relevan dengan perkembangan zaman. Dalam implementasinya, keberhasilan pembelajaran IPAS sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai pelaksana pendidikan.

Guru sebagai pelaksana pendidikan mempunyai andil besar atas keberhasilan implementasi kurikulum yang berlaku. Bahwa guru dengan kompetensi pendidik yang baik memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional dan diharapkan pembelajaran berlangsung secara optimal sehingga mampu merangsang perkembangan anak di sekolah dan sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan (Eliza et al., 2022). Disamping peran seorang guru dibutuhkan untuk tercapainya pembelajaran IPAS khususnya di sekolah dasar maka diperlukan unsur-unsur pendukung di dalamnya seperti metode, model, strategi, serta berbagai pendekatan dan media pembelajaran dalam proses pelaksanaan pembelajaran (Citra et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Sementara itu mamfaat media pembelajaran meliputi empat macam di antaranya sebagai berikut: 1). Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2). Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3). Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Wuriyana et al., 2022). Adapun di antaranya meliputi beberapa hal sebagai berikut: a). Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model. b). Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar. c). Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman vidio, film, foto, slide, disamping secara verbal. d). Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, *slide* atau simulasi komputer. e). Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video. f). Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu bisa disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, *slide* atau simulasi komputer.

4). Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Pusparani, 2020). Berdasarkan keempat pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah di karenakan dapat mempermudah dan memperlancar guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Namun, pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering kali menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya minat belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta dominasi metode ceramah yang kurang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Fakta yang terjadi dari hasil observasi dan wawancara pada tanggal 20 februari 2025, dengan sekolah SDN 1 Pijot terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Diantara kendala yang ditemukan yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*), dalam proses pembelajaran guru hanya menyampaikan materi dengan cara penyampaian satu arah dari pengajar. *Question & Answer* (tanya jawab) dan pemberian tugas

yang membuat peserta didik kurang paham mengenai pesan yang diberikan kepada mereka (Prawito, 2022). Dikarenakan siswa masih kesulitan memahami materi khususnya materi sistem pencernaan manusia yang sangat kompleks terlihat jelas dengan siswa kesulitan menjelaskan fungsi dari masing-masing organ dengan hasil evaluasi atau latihan soal tentang sistem pencernaan manusia banyak yang belum mencapai KKM.

Permasalahan yang lainya yaitu tidak tersedianya media lain yang mampu membuat peserta didik tertarik memperhatikan yang menyebabkan siswa hanya menerima informasi secara pasif dengan mengamati gambar dan membaca tanpa interaksi langsung yang membuat siswa menjadi bingung akan materi yang diberikan karena hanya melihat gambar yang ada di buku paket. Guru masih kurang menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dalam prose pembelajaran, guru hanya menggunakan bahan ajar yang sudah disiapkan oleh sekolah atau departemen pendidikan nasional yang disusun secara umum untuk digunakan secara umum juga di seluruh Indonesia. Merujuk pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah berikut dirancang untuk mengarahkan fokus penelitian ini: 1). Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 1 Pijot? 2). Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 1 Pijot? 3). Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 1 Pijot? Mewujudkan solusi dari permasalahan yang ditemukan, maka media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis *android* dengan bentuk *quizizz* yang dilengkapi dengan materi serta soal evaluasi yang memadai sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sebuah aplikasi yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui kuis interaktif, siswa aktif terlibat berpartisipasi dalam kuis dan adanya umpan balik secara langsung setelah menjawab dan siswa tahu dimana letak kesalahannya sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menantang. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi yang berbentuk soal yang jika diintegrasikan dengan materi atau soal-soal penilaian bisa menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Yuliantoro, 2022). Dalam pembelajaran, *quizizz* sangat mudah dirancang dan dimainkan sebagai media pembelajaran. penggunaan *aps quizizz* ini sangat sesuai jika digunakan di sekolah dasar sebab di dalam *aps* tersebut menyajikan gambar, video pembelajaran hingga *game* yang pastinya mampu membuat peserta didik lebih berkonsentrasi untuk meraih peringkat atas *quizizz* tersebut (Maesaroh, 2020). Penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan guru untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dan melakukan evaluasi pembelajaran dengan lebih efektif. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk *quizizz* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS khususnya pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 1 Pijot.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* dengan bentuk *quizizz* dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan oleh peneliti terdahulu seperti, penelitian yang dilakukan oleh dengan judul penelitian analisis penggunaan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi pembelajaran online, yang menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran IPA kelas 5 SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional (Rahmawati, 2020). Penelitian lainnya oleh, dengan judul pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas V di sekolah dasar, tujuan untuk melihat pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SDN 19 Kramat

Jati (Yolanda at al, 2021). Terdapat pengaruh yang dapat terlihat terhadap minat belajar siswa IPA yang menggunakan aplikasi *quizizz* pada kelas 5B dengan yang tidak diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *quizizz* 5A. Selanjutnya, pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* juga memberikan dampak yang positif pada ketertarikan siswa pada pembelajaran IPA. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti menganggap perlu melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 1 Pijot” (Putra, 2023).

Kebaharuan penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan memiliki keunikan dibandingkan penelitian terdahulu, yaitu terletak pada pengintegrasian *quizizz* ke dalam aplikasi android yang dirancang tidak hanya sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang lengkap dan sistematis. Aplikasi ini memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi dalam bentuk teks, gambar, dan video, serta dilengkapi dengan fitur remedial, kesimpulan, dan soal evaluasi interaktif. Selain itu, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka, khususnya materi sistem pencernaan manusia, yang masih jarang dikaji pada penelitian sebelumnya. Kebaharuan lain ditunjukkan dengan konteks penerapan di SDN 1 Pijot yang memberikan kontribusi nyata terhadap kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan media pembelajaran berbasis android yang inovatif, valid, praktis digunakan, serta mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran IPAS sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

## Metode

Model penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2019). Penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan produk dengan kualitas tertentu dan dapat melihat hasil pembelajaran dari produk yang dikembangkan di sekolah tersebut dan dapat berfungsi untuk masyarakat luas. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia sekolah dasar. Agar produk yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan, maka penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Metode *research and development* ini dapat menciptakan sebuah terobosan yang dapat berupa produk lama yang disempurnakan sehingga memiliki daya tarik lebih ataupun menghasilkan produk baru yang dapat diuji keefektifan dari produk itu sendiri. Adapun terdapat lima tahapan dalam pelaksanaan model ADDIE ini yang dimulai dengan tahapan analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan tahapan terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) (Legina et al., 2022).

### **Prosedur pengembangan**

Tahap *Analysis* (Analisis), tahap awal pada penelitian ini yaitu analisis. Pada tahap ini analisis yang dilakukan merupakan analisis kebutuhan. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Langkah-langkah diantaranya sebagai berikut: a). Menganalisis karakteristik peserta didik langkah awal ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan kemampuan belajar peserta didik kelas V SD. b). Menganalisis CP, TP dan ATP.CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), dan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) adalah elemen penting dalam kurikulum merdeka. Dalam pengembangan media, harus memastikan bahwa konten yang dimuat dalam aplikasi *android* dan soal-soal serta materi di *quizizz* selaras dengan kompetensi yang ditetapkan kurikulum. c). Menganalisis perangkat pendukung. langkah ini berfokus pada identifikasi perangkat dan fasilitas yang tersedia untuk

mendukung implementasi media pembelajaran. d). Menentukan *platform* dan perangkat yang sesuai untuk pengembangan media pembelajaran.

Tahap selanjutnya perancangan (*design*), tentu dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, perancangan merupakan suatu hal yang sangat penting dikarenakan dengan desain/rancangan maka akan jelas prosedur dalam pengembangan bahan ajar. Rancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, sehingga rancangan dan desain inilah yang akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Dalam penelitian ini desain atau perancangan produk berupa media pembelajaran berbasis *android* bentuk *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kels V sebagai berikut: a). Menentukan tujuan pembelajaran. b). Merancang materi, menyusun konten IPAS. c). Merancang media pembelajaran, (bentuk materi, struktur soal dan evaluasi. d). Menentukan perangkat pendukung aplikasi.

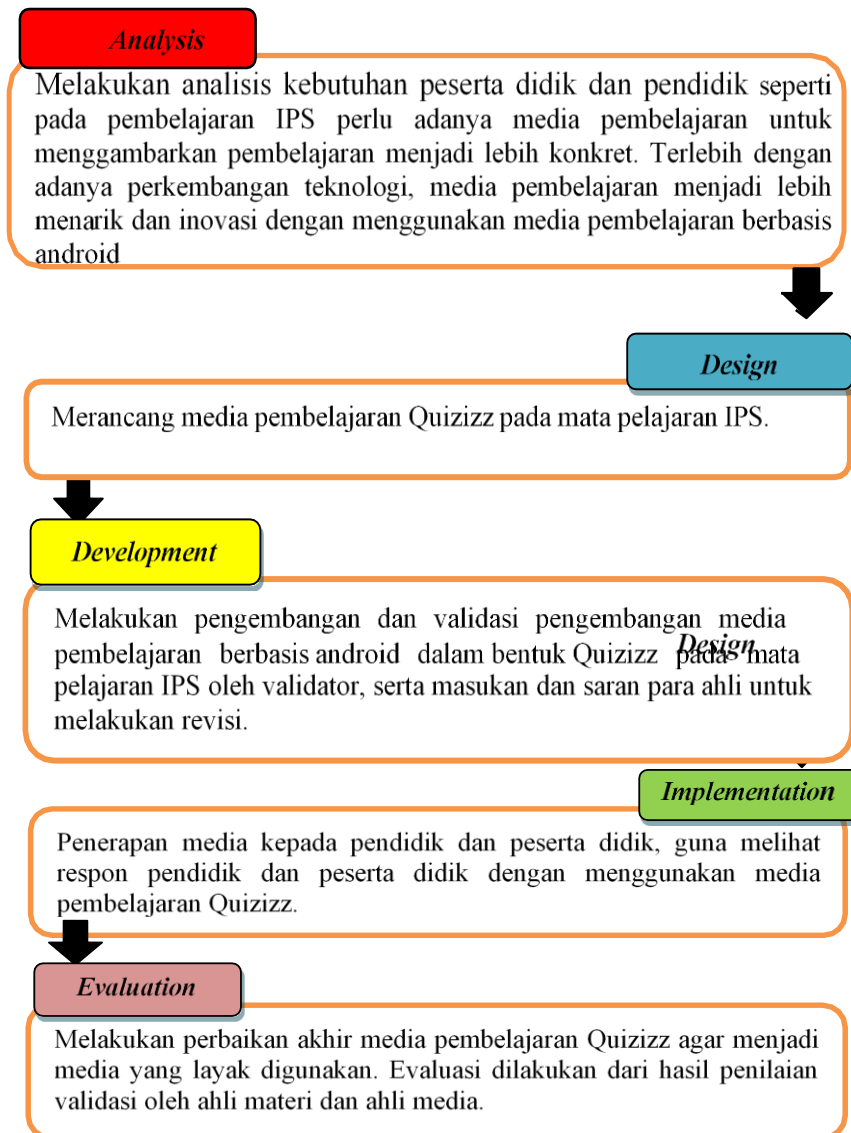
Tahap selanjutnya dalam model ADDIE yaitu tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tahap pengembangan suatu produk. Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi produk nyata. a). Pembuatan produk. Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran berbasis *android* bentuk *quiziz* pada mata pelajaran IPAS kelas V yang sudah dirancang pada tahap desain. b). Validasi ahli. Tahap validasi produk dilakukan peneliti dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang/desain, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan media tersebut. Validasi desain produk dalam penelitian ini dilakukan oleh: 1). Validasi Ahli Materi. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang luas terkait isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. 2). Validasi Ahli Media. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli untuk menilai apakah rancangan produk layak dan valid untuk dipergunakan atau tidak untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

Tahap yang keempat yaitu implementasi. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat di antaranya sebagai berikut: a). Dalam tahapan awal peserta didik di bantu oleh guru untuk mengunduh aplikasi *quizizz*. b). Pelaksanaan pembelajaran, guru mengarahkan dan memfasilitasi peserta didik dalam penggunaan aplikasi. c). Proses pengamatan, bagaimana peserta didik berinteraksi dengan media pembelajaran. Setelah melakukan tahap implementasi selanjutnya akan dilakukan tahap evaluasi. Tahap evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap ini merupakan tahapan yang paling penting karena pada tahap ini ditentukan apakah produk tersebut bermanfaat, layak atau tidak dalam memecahkan masalah yang ada. Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan revisi pada produk dan apabila mendapat kritikan dari angket respon peserta didik yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan agar produk yang dihasilkan sesuai dan bisa digunakan dalam jangka panjang.

### ***Desain Uji Coba Produk***

Desain uji coba yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran beberapa tahap yaitu uji ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan. Namun pada saat uji coba lapangan disesuaikan dengan kemampuan peneliti serta data yang dibutuhkan. Dalam hal uji coba produk media pembelajaran *android* dalam bentuk *quizizz* yang telah dikembangkan ini, akan diujicobakan ke 21 peserta didik yang ada di sekolah dasar, khususnya peserta didik kelas 5. Dalam uji coba ini akan diterapkan media pembelajaran tersebut kepada peserta didik dalam pembelajaran. Adapun materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini adalah materi sistem pencernaan pada manusia. Selanjutnya revisi produk akan dilakukan jika dalam pengembangan media pembelajaran ini dirasa memiliki kekurangan. Setelah produk pengembangan media

pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk *quizizz* materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar divalidasi dan dinyatakan layak oleh *expert judgements* (tim ahli), maka selanjutnya bahan ajar tersebut diuji cobakan kepada subjek uji coba (peserta didik). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Pijot. Jumlah subjek uji coba secara keseluruhan sebanyak 22 orang peserta didik kelas V sekolah dasar.



**Gambar 1.** Desain Penelitian RnD

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari dua jenis. Pertama, instrumen kevalidan, yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Kedua, instrumen kepraktisan, yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk *quizizz*. Teknik analisis data dilakukan dengan mengolah hasil validasi dan respon peserta didik, yang diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan skala nilai 1–5, yang selanjutnya dikonversikan menjadi data kualitatif. Rata-rata dari skor mentah dihitung untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran audiobook berbasis web yang dikembangkan.

**Tabel 1.** Konversi data kualitatif dengan skala lima

| Nilai | Interval Skor                                | Keterangan    |
|-------|----------------------------------------------|---------------|
| A     | $X > X_i + 1,8 S_{bi}$                       | Sangat Baik   |
| B     | $X_i + 0,6 S_{bi} < X_i + 1,8 S_{bi}$        | Baik          |
| C     | $X_i - 0,6 S_{bi} < X_i + 0,6 S_{bi}$        | Cukup         |
| D     | $X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$ | Kurang        |
| E     | $X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$                    | Sangat Kurang |

**Keterangan:**  $\bar{X}_i = \frac{1}{2}$  (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal),  $S_{bi} = \frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal), dan  $X$  = Skor Aktual. Studi ini, kriteria atau kategori yang telah diperoleh dari tabel di atas, digunakan sebagai pedoman untuk menilai produk Media pembelajaran berbasis android dalam bentuk *quizizz*. Suatu produk dapat dianggap pantas jika nilai kelayakan minimumnya menunjukkan nilai 'C' dalam kategori 'cukup'.

## Hasil

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Pengembangan bahan ajar ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, tahapan pertama dimulai dengan tahapan analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan tahapan terakhir adalah evaluasi (*evaluation*). Mengacu kepada model dan prosedur pengembangan yang telah di bahas pada Bab III. Penelitian pengembangan ini telah dilakukan dengan menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Berikut akan penjelasan tentang hasil yang didapatkan setelah melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk *quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar:

Tahap Analisis (*Analyze*), Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik kelas V berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut Piaget. Pada tahap ini, peserta didik cenderung memahami konsep melalui pengalaman belajar yang bersifat visual, konkret, serta interaktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan materi dalam bentuk visual menarik, mudah dipahami, dan memberi ruang interaksi aktif. Dari hasil wawancara, observasi, serta studi pustaka, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan guru masih terbatas pada buku paket dan penjelasan lisan, sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kebingungan dalam memahami materi. Analisis capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP) mengarahkan pengembangan media pada materi sistem pencernaan manusia, yang meliputi pemahaman tentang urutan proses pencernaan, fungsi organ, gangguan sistem pencernaan, serta pentingnya pola makan sehat. Selain itu, hasil analisis perangkat pendukung menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik sudah familiar dengan penggunaan *smartphone android* sehingga memungkinkan media berbasis teknologi diterapkan dengan baik di sekolah.

Tahap Desain (*Design*). Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran berbasis *android* dengan memanfaatkan *platform Android Studio* yang dipadukan dengan *Quizizz* sebagai sarana evaluasi interaktif. Desain aplikasi memuat beberapa menu utama, yaitu capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, remedial, kesimpulan, serta kuis interaktif. Tampilan aplikasi dirancang sederhana, menarik, menggunakan ikon yang familiar bagi anak-anak sekolah dasar, serta mudah dinavigasikan. Desain materi disesuaikan dengan CP, TP, dan ATP yang telah ditetapkan, misalnya menekankan pada kemampuan peserta didik

mensimulasikan urutan sistem pencernaan, menjelaskan fungsi organ, memahami gangguan pencernaan, serta memilih pola makan yang baik. Dengan demikian, tahap desain memastikan media yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan peserta didik sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara sistematis.

Tahap Pengembangan (*Development*). Hasil dari tahap pengembangan adalah terbentuknya produk media pembelajaran berbasis android dalam bentuk *Quizizz* yang telah disesuaikan dengan desain sebelumnya. Produk terdiri atas tampilan halaman pembuka, menu capaian pembelajaran, menu tujuan pembelajaran, materi inti dengan video pembelajaran, materi remedial, kesimpulan, serta kuis dengan sistem evaluasi otomatis. Untuk memastikan kelayakan, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa dari aspek isi, media sudah sesuai dengan kompetensi dasar, capaian pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik. Dari aspek tampilan dan teknis, media dinilai menarik, interaktif, serta mudah digunakan. Masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki produk agar lebih optimal, sehingga media yang dihasilkan layak untuk diimplementasikan. Berdasarkan hasil penilaian pada tahap pengembangan, berikut diperoleh hasil validasi dari ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 2. Interval Skor Ahli Media**

| Kategori      | Interval Skor    |
|---------------|------------------|
| Sangat Baik   | $X > 48$         |
| Baik          | $36 < X \leq 48$ |
| Cukup         | $24 < X \leq 36$ |
| Kurang        | $12 < X \leq 24$ |
| Sangat Kurang | $X \leq 12$      |

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba media pembelajaran berbasis android dalam bentuk *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Pijot, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Data validasi ahli menunjukkan bahwa media ini telah divalidasi, dengan tujuan menilai tampilan, navigasi, dan aspek interaktif dari produk. Berdasarkan analisis skala lima dari 10 indikator, produk memperoleh skor 42 sehingga termasuk kategori baik, yang menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang mudah, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan skala lima (*skala likert*). Adapun hasil analisis berdasarkan rumus skala lima yaitu:  $X > 48$  (Sangat Baik),  $36 < X \leq 48$  (Baik),  $24 < X \leq 36$  (Cukup),  $12 < X \leq 24$  (Kurang), dan  $X \leq 12$  (Sangat Kurang). Berdasarkan data hasil validasi media diatas, produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh jumlah skor 42, sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria pada kategori baik (valid).

**Tabel 3. Interval Skor Ahli Materi**

| Kategori      | Interval Skor        |
|---------------|----------------------|
| Sangat Baik   | $X > 67,2$           |
| Baik          | $54,4 < X \leq 67,2$ |
| Cukup         | $41,6 < X \leq 54,4$ |
| Kurang        | $29 < X \leq 41$     |
| Sangat Kurang | $X \leq 28,8$        |

Berdasarkan lembar validasi ahli materi terdapat 16 butir indikator pernyataan yang harus diisi oleh validator ahli materi. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan skala lima (*skala likert*). Adapun hasil analisis berdasarkan rumus skala lima yaitu:  $X > 67,2$  (Sangat Baik),  $54,4 < X \leq 67,2$  (Baik),  $41,6 < X \leq 54,4$  (Cukup),  $29 < X \leq 41$  (Kurang), dan  $X \leq 28,8$  (Sangat

Kurang). Berdasarkan data hasil validasi materi diatas, produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh jumlah skor 69, sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria pada kategori sangat baik. Tahap Implementasi (*Implementation*). Uji coba lapangan dilakukan pada 21 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Pijot selama lima kali pertemuan. Pada awal pertemuan, peserta didik dikenalkan pada produk dan dijelaskan secara detail cara penggunaan, manfaat, dan keunggulannya selama lima kali pertemuan, peserta didik mengakses materi pembelajaran, video, dan soal evaluasi melalui aplikasi. Setiap pertemuan difokuskan pada submateri sistem pencernaan manusia, mulai dari pengenalan organ, fungsi organ, gangguan pencernaan, hingga pola makan sehat. Peserta didik mempelajari materi melalui aplikasi android, menonton video pembelajaran, serta mengerjakan soal evaluasi dalam bentuk kuis interaktif di *Quizizz*. Hasil implementasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias, aktif, serta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan sebelumnya. Mereka dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan, tidak hanya sekedar membaca buku, melainkan juga terlibat langsung dalam menjawab kuis interaktif dengan feedback otomatis. Guru juga terbantu karena aplikasi memberikan hasil evaluasi secara cepat dan praktis. Berdasarkan hasil respon peserta didik pada tahap implementasi, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil respon peserta didik**

| Jumlah Skor | Skor Maks. Ideal | Skor Min. Ideal | Rentang Skor                          | Kategori    |
|-------------|------------------|-----------------|---------------------------------------|-------------|
| 93.714      | 100              | 20              | $\bar{X} > 83,94$<br>$93.714 > 83,94$ | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel tersebut, dengan lembar anget terdiri dari 20 pernyataan dengan menggunakan skala Likert untuk mengetahui respons siswa terhadap media. Hasil pengisian anket menunjukkan rata-rata skor berada dalam kategori setuju hingga sangat setuju, yaitu 83,94, yang menegaskan bahwa siswa menerima media ini dengan baik, merasa terbantu dalam memahami materi, serta termotivasi untuk belajar secara lebih aktif. Berdasarkan hasil pengisian anket didapatkan respon positif dengan rata-rata pengisian mendapat kategori setuju dan sangat setuju. Adapun hasil analisis berdasarkan rumus skala lima yaitu:  $\bar{X} > 83,94$  (Sangat setuju),  $67,98 < \bar{X} \leq 83,94$  (Setuju),  $52,02 < \bar{X} \leq 67,98$  (Kurang setuju),  $36,06 < \bar{X} \leq 52,02$  (Tidak setuju), dan  $\bar{X} < 36,06$  (Sangat Tidak Setuju).

Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil validasi ahli serta anket respon peserta didik setelah penggunaan media. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk dinyatakan valid dan layak digunakan. Respon peserta didik juga sangat positif, mayoritas menyatakan bahwa media berbasis android dalam bentuk *Quizizz* menarik, mudah digunakan, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Evaluasi menyimpulkan bahwa media ini bersifat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi sistem pencernaan manusia. Karena hasil yang diperoleh sudah sangat baik, tidak diperlukan revisi besar terhadap produk.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dalam bentuk *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar terbukti valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Validasi dari ahli media menghasilkan skor 42 dengan kategori baik, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 69 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan standar isi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik. Selain itu, hasil implementasi memperoleh skor rata-rata 83,94 dengan kategori sangat setuju, yang mengindikasikan bahwa peserta didik

menerima media ini secara positif dan merasa terbantu dalam memahami materi sistem pencernaan manusia.

Temuan ini memperkuat teori perkembangan kognitif Piaget, di mana peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak lebih mudah memahami konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang bersifat visual, nyata, dan interaktif. Penggunaan media berbasis Android dalam bentuk *Quizizz* mampu menghadirkan pengalaman tersebut dengan menghadirkan materi berupa teks, gambar, dan video, serta aktivitas interaktif melalui kuis daring. Hal ini tidak hanya mempermudah pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Lebih jauh, media ini berperan dalam mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional. Selama ini, guru cenderung menggunakan buku teks dan penjelasan lisan yang membuat peserta didik pasif. Serta kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam pemanfaatan. Melalui *Quizizz*, peserta didik dapat belajar dengan suasana menyenangkan, kompetitif, dan penuh tantangan. Umpan balik yang diberikan secara otomatis juga memberikan manfaat ganda, yakni membantu siswa mengetahui tingkat penguasaan materi sekaligus meringankan tugas guru dalam melakukan evaluasi. Dengan demikian, media ini tidak hanya bermanfaat dari sisi pedagogis, tetapi juga praktis dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya. Menunjukkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* meningkatkan motivasi belajar siswa karena desainnya berbasis *game-based learning* yang menumbuhkan rasa senang dan tertantang (Dhuha et al., 2024). Penelitian lain juga menemukan bahwa media berbasis Android mendukung kemandirian belajar siswa serta membuat mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran (Erdisna et al., 2025). Temuan penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa media digital interaktif memiliki tingkat validitas tinggi serta sangat praktis digunakan dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar (Donna et al., 2021).

Selain itu, hasil penelitian ini mengonfirmasi temuan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar kognitif karena memberikan stimulus visual dan interaktif yang lebih efektif dibandingkan metode tradisional (Amirah et al., 2025). Penelitian juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa integrasi *Quizizz* dalam pembelajaran sains mampu meningkatkan pemahaman konsep serta memperbaiki hasil belajar siswa secara signifikan (Sujarwadi et al., 2024). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai studi sebelumnya dan memperkuat bukti bahwa media digital berbasis Android seperti *Quizizz* merupakan solusi inovatif dalam pembelajaran abad ke-21. Secara kritis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga berkontribusi pada aspek afektif, yaitu motivasi, rasa percaya diri, dan kemandirian belajar. Namun, penerapannya tetap membutuhkan peran guru dalam mengarahkan, memantau, dan memastikan penggunaan media berlangsung sesuai tujuan. Dengan kata lain, media pembelajaran berbasis Android dalam bentuk *Quizizz* bukanlah pengganti guru, melainkan sarana pendukung yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk *quizizz* pada mata pelajaran IPAS melalui 5 tahapan yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk *quizizz* pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia, dapat

disimpulkan penelitian ini *valid* dan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian tim ahli materi yang dianalisis menggunakan skala lima menghasilkan jumlah skor aktual 69 dengan rentang nilai  $X > 67,2$  (Sangat Baik) berada pada kategori “sangat valid”, adapun hasil penilaian tim ahli media yang dianalisis menggunakan skala lima menghasilkan jumlah skor aktual yaitu 42 dengan rentang nilai  $36 < X \leq 48$  (Baik) berada pada kategori “*valid*”. Sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh skor 1968 dengan rata-rata sebesar 93,714 serta dengan rentang nilai  $X > 83,94$  (Sangat setuju), sehingga menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti mendapat respon yang sangat baik.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba produk dilakukan dalam lingkup terbatas dengan jumlah sampel yang relatif sedikit, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada satu materi pembelajaran yaitu sistem pencernaan pada manusia, sehingga efektivitas media *Quizizz* untuk materi IPAS lainnya belum teruji. Ketiga, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam jangka panjang. Berdasarkan keterbatasan *tersebut*, disarankan untuk penelitian selanjutnya agar melakukan uji coba dalam skala yang lebih luas dengan melibatkan berbagai sekolah dan jenjang kelas yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih representatif. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Pengembangan lebih lanjut juga dapat difokuskan pada integrasi fitur interaktif lainnya, seperti simulasi atau video pembelajaran, agar media menjadi lebih menarik dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

## Acknowledgment

-

## Daftar Pustaka

- Amirah, N., Lazuardi, D. N., Nasution, M. S., & Syahrial, S. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(6), 12224-12229.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi guru Sekolah Dasar tentang Mata Pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9).
- Astuti, M., Hapipah, N., Nuha, F. K., & Kinanti, S. S. (2024). Penggunaan Quizizz sebagai Pendukung Media Pembelajaran IPAS yang Menarik di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 81-90. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.14022>
- Aulia, F. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falaah Karawang. *Saliha: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 6(No 2), 282. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>

- Cahyaningtyas, R. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis quizizz pada pembelajaran benda dan kegunaannya mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dhuha, S. H. D., Kurniati, N., Lu'luilmaknun, U., & Soepriyanto, H. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(2), 775-784. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i2.8215>
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3799-3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Eliza, D., Husna, A., Utami, N., & Putri, Y. D. (2022). Studi Deskriptif Profesionalisme Guru PAUD Berdasarkan Prinsip-Prinsip Profesional Guru pada Undang-Undang No. 14 Tahun 2005. *Jurnal basicedu*, 6(3), 4663-4671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2837>
- Erdisna, E., Ningsih, S. R., Sari, W. K., Gusriyon, D., Andini, S., & Awal, H. (2025). Implementasi Dan Sosialisasi Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dharma Andalas*, 3(2), 81-89. <https://doi.org/10.47233/jpmda.v3i2.1941>
- Maesaroh, S. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis Blended Learning pada Muatan IPA Peserta didik Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Mayangsari, N., Khoirunnisa, K., Fitria, D., Fauziah, S., Rizkia, N. P., Hoiriyah, V. N., & Wasito, M. (2024). Persepsi Guru terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 202-209. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.433>
- Permatasari, H. P., Dewi, G. K., & Susilo, T. A. B. (2024). Pengembangan Media Gamifikasi Quizizz Indonesiaku Kaya Raya Pembelajaran Ipas Pada Siswa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Prawito, B. A. (2022). Penerapan Metode Demonstrasi dan Media Pembelajaran (Alat Peraga IPA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 132-138. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.187>
- Pusparani, H. (2020). Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Putra, A. I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Rahmawati, P. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Online.

- Ramdhani, N. F., Kusumah, R., & Rahmawati, N. F. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis QR-Code Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pesantunan 04. *Edum Journal*, 7(2), 307-322. <https://doi.org/10.31943/edumjournal.v7i2.192>
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Riskawati, R., Melati, A. P., Thahir, N. F., Nock M, J., Padliani, I., & Winarti, W. (2025). Desain Sistem Monitoring Suhu Berbasis Arduino sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Journal Artificial: Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(2), 141-150. <https://doi.org/10.54065/artificial.685>
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book.
- Sujarwadi, A., Ramdani, R., & Mulyawan, R. (2024). Studi Kasus Penggunaan Quizizz Terhadap Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Sdn Santaka. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 224-238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5208>
- Wuriyana, E. A., & Rosyidi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 607-616. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13663>
- Wuriyana, E. A., & Rosyidi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 607-616. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13663>
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh aplikasi quizizz terhadap minat belajar ipa siswa kelas v di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 915-921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Yuliantoro, S. (2022). Pemanfaatan Media Flashcard Berbarcode Untuk Meningkatkan Aktivitas Literasi IPA Siswa SDN Tileng Dagangan. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 96-101. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.132>