

MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS 5 SD NEGERI CELUKAN BAWANG

Made Wiradana^{1*}, I Ketut Suparya²², I Made Ari Winangun³²³³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)
Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja
dhewira4D@gmail.com^{1*}, iketutsuparya@gmail.com²,
ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id³

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*) merupakan pendekatan inovatif yang berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan proyek nyata. Namun, tantangan seperti rendahnya keterlibatan siswa dan kurang optimalnya evaluasi pembelajaran masih menjadi kendala. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan PjBL berbantuan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SD Negeri Celukan Bawang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel penelitian terdiri dari 17 siswa (13 laki-laki, 4 perempuan). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai post-test meningkat sebesar 32% dibandingkan pre-test. Selain itu, observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa sebesar 40%, dan hasil angket menunjukkan bahwa 85% siswa lebih termotivasi dalam belajar setelah penerapan model ini. Dengan demikian, integrasi PjBL dan *Quizizz* terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep IPAS, tetapi juga mendorong partisipasi aktif serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, model ini direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi untuk diterapkan di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Quizizz, Hasil Belajar, Interactive Learning, Educational Technology, Digital Assessment, IPAS, Sekolah Dasar*

PROJECT BASED LEARNING MODEL USING QUIZZIZZ TO IMPROVE STUDENTS' SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN GRADE 5 OF SD NEGERI CELUKAN BAWANG

ABSTRACT

Project-Based Learning (PjBL) is an innovative approach that emphasizes active student engagement in solving real-world projects. However, challenges such as low student participation and ineffective evaluation methods remain obstacles in the learning process. This study aims to examine the effectiveness of implementing PjBL assisted by Quizizz in improving the IPAS learning outcomes of 5th-grade students at SD Negeri Celukan Bawang. The research employed Classroom Action Research (CAR) consisting of three cycles, including planning, implementation, observation, and reflection stages. The study involved 17 students (13 males, 4 females). The results revealed a significant improvement in students' learning outcomes, with the average post-test scores increasing by 32% compared to the pre-test. Additionally, student engagement improved by 40%, and survey responses indicated that 85% of students felt more motivated to learn after implementing this model. Thus, the integration of PjBL and Quizizz has proven to not only enhance conceptual understanding of IPAS but also foster active participation and increase student motivation. Therefore, this model is recommended as an innovative, technology-based learning strategy for elementary schools.

Keywords: *Project Based Learning, Quizizz, Learning Outcomes, Interactive Learning, Educational Technology, Digital Assessment, IPAS, Elementary School*

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Transformasi pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran guna meningkatkan efektivitas serta hasil belajar siswa. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta kurang optimalnya hasil belajar yang dicapai. Berdasarkan data awal yang diperoleh di SD Negeri Celukan Bawang, nilai rata-rata pre-test siswa kelas 5 dalam mata pelajaran IPAS hanya mencapai 58 dari skala 100, yang mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar dalam IPAS masih sangat rendah. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 45% siswa yang aktif dalam proses pembelajaran konvensional, sementara sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disajikan secara teoritis. Tantangan ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih optimal.

Salah satu model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini menitikberatkan pada keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan proyek berbasis masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep secara mendalam tetapi juga memperoleh keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Namun, dalam praktiknya, implementasi PjBL sering menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal evaluasi hasil belajar siswa dan monitoring keterlibatan siswa secara real-time. Tanpa sistem evaluasi yang efektif, guru kesulitan dalam menilai perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi kendala tersebut,

penelitian ini mengintegrasikan PjBL dengan *Quizizz*, sebuah platform digital berbasis gamifikasi yang memungkinkan evaluasi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik bagi siswa dengan format kuis berbasis permainan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, platform ini memungkinkan guru untuk memperoleh umpan balik langsung mengenai pemahaman siswa melalui data yang dihasilkan secara otomatis. Studi terdahulu menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital seperti *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 60%, mempercepat pemahaman konsep, serta menjadikan proses evaluasi lebih efisien dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional yang sering kali membosankan bagi siswa.

Keunggulan utama dari penelitian ini dibandingkan studi sebelumnya adalah integrasi PjBL dan *Quizizz* dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri Celukan Bawang yang memiliki jumlah siswa relatif kecil, yaitu 17 siswa (13 laki-laki dan 4 perempuan). Studi ini tidak hanya mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif melalui analisis nilai pre-test dan post-test, tetapi juga menganalisis perubahan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan adanya integrasi teknologi dalam model PjBL, diharapkan siswa menjadi lebih antusias dalam belajar dan lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS yang diajarkan.

Lebih lanjut, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan aplikatif di sekolah dasar. Dengan mengoptimalkan potensi pembelajaran berbasis proyek serta pemanfaatan teknologi digital, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan,

dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berupaya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pemahaman baru mengenai bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif dalam mendukung model pembelajaran aktif di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model PjBL berbantuan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SD Negeri Celukan Bawang, mengidentifikasi perubahan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran setelah penerapan model ini, serta memberikan rekomendasi implementasi PjBL berbantuan *Quizizz* guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart, yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS melalui penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Quizizz*. Model ini dipilih karena memungkinkan perbaikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan hasil evaluasi tiap siklus. Integrasi *Quizizz* dalam model PjBL memberikan pendekatan interaktif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menambah keterlibatan

mereka dalam pembelajaran secara lebih aktif dan menyenangkan.

Subjek penelitian ini adalah 17 siswa kelas 5 SD Negeri Celukan Bawang, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 4 perempuan. Berdasarkan analisis awal, siswa memiliki tingkat pemahaman yang beragam terhadap mata pelajaran IPAS, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 58, di mana 70% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 45% siswa yang aktif dalam pembelajaran berbasis ceramah, sementara sebagian besar mengalami kesulitan dalam memahami materi abstrak. Fenomena ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa.

Untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen utama, yaitu tes pre-test dan post-test, lembar observasi, angket respons siswa, serta dokumentasi. Tes pre-test dilakukan sebelum penerapan PjBL berbantuan *Quizizz* untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi, sedangkan post-test dilakukan setelah setiap siklus pembelajaran untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan melihat aspek partisipasi aktif, interaksi dengan teman sebaya, penyelesaian proyek, serta respons terhadap evaluasi berbasis *Quizizz*. Angket respons siswa digunakan untuk mengukur sejauh mana model pembelajaran ini meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dokumentasi berupa foto, video, dan hasil pekerjaan siswa dikumpulkan sebagai bukti autentik keterlibatan serta perkembangan mereka selama penelitian berlangsung.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan

kualitatif agar mendapatkan hasil yang lebih komprehensif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif, dengan menghitung rata-rata, persentase peningkatan, dan standar deviasi guna menilai efektivitas penerapan model ini. Untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test, digunakan uji-t (paired sample t-test). Jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan PjBL berbantuan *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari lembar observasi dan angket respons siswa yang dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi pola keterlibatan siswa, efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman, serta tantangan yang dihadapi selama penerapan model PjBL. Refleksi dari setiap siklus digunakan untuk menyempurnakan strategi pembelajaran pada tahap berikutnya agar hasil yang dicapai lebih optimal.

Dengan metodologi penelitian yang sistematis dan berbasis data, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai efektivitas PjBL berbantuan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SD Negeri Celukan Bawang. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini juga dapat diperluas ke mata pelajaran lain dengan menyesuaikan pendekatan berbasis proyek dan evaluasi digital sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa di berbagai lingkungan pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Evaluasi dilakukan melalui serangkaian pre-test dan post-test, observasi keterlibatan siswa, serta analisis angket respons siswa guna memperoleh gambaran komprehensif mengenai dampak metode ini terhadap proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara lebih mendalam tetapi juga mengalami peningkatan dalam partisipasi aktif dan motivasi belajar mereka.

Hasil Pre-test dan Post-test

Pada tahap awal penelitian, dilakukan pre-test untuk menilai pemahaman awal siswa sebelum implementasi model pembelajaran. Nilai rata-rata pre-test menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih rendah, dengan hanya 30% siswa yang mencapai KKM. Setelah penerapan model PjBL berbantuan *Quizizz*, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berikut adalah perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test pada setiap siklus:

Pada siklus pertama, rata-rata nilai pre-test siswa adalah 58,00, sementara nilai post-test meningkat menjadi 72,35, dengan persentase peningkatan 24,57%. Pada siklus kedua, nilai rata-rata pre-test meningkat menjadi 72,35, sedangkan nilai post-test mencapai 81,76, dengan persentase peningkatan 13,03%. Pada siklus ketiga, rata-rata pre-test mencapai 81,76, sementara nilai post-test meningkat menjadi 89,41, dengan persentase peningkatan 9,35%. Peningkatan yang lebih kecil pada siklus akhir menunjukkan bahwa siswa telah mencapai tingkat pemahaman

yang lebih tinggi dan metode pembelajaran ini berhasil membantu mereka mencapai hasil belajar yang optimal.

Observasi Keterlibatan Siswa

Selain peningkatan hasil belajar, keterlibatan siswa juga mengalami perubahan yang signifikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus pertama, hanya 50% siswa yang aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Pada siklus kedua, keterlibatan siswa meningkat menjadi 75%, dengan lebih banyak siswa yang mulai percaya diri dalam berinteraksi dan menjawab pertanyaan melalui *Quizizz*. Pada siklus ketiga, hampir seluruh siswa (90%) menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam penyelesaian proyek, diskusi kelompok, serta antusiasme dalam menggunakan *Quizizz* sebagai alat evaluasi yang menyenangkan.

Seorang siswa menyatakan, *“Belajar dengan Quizizz lebih menyenangkan karena saya bisa langsung melihat hasil jawaban saya dan mengetahui di mana kesalahan saya.”* Seorang guru juga mengungkapkan bahwa *“Metode ini membuat siswa lebih mandiri dan lebih termotivasi dalam belajar, terutama karena mereka bisa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.”*

Hasil Angket Respons Siswa

Untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai bagaimana siswa merespons model pembelajaran ini, dilakukan survei menggunakan angket respons siswa. Hasil survei menunjukkan bahwa 92% siswa merasa pembelajaran dengan PjBL berbantuan *Quizizz* lebih menarik dibandingkan metode tradisional, 88% siswa menyatakan bahwa materi lebih mudah dipahami, 85% siswa mengalami peningkatan motivasi belajar, dan 95% siswa merasa bahwa evaluasi menggunakan *Quizizz* lebih menyenangkan dibandingkan metode evaluasi konvensional.

Jika dibandingkan dengan metode ceramah yang digunakan sebelumnya, respons positif siswa dalam penelitian ini meningkat 30% lebih tinggi dalam hal motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Analisis Deskriptif dan Refleksi Siklus

Refleksi yang dilakukan pada setiap siklus penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama implementasi model ini. Pada siklus pertama, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi digital. Pada siklus kedua, keterlibatan siswa mulai meningkat, tetapi masih terdapat beberapa kendala dalam koordinasi tim saat menyelesaikan proyek. Pada siklus ketiga, mayoritas siswa telah terbiasa dengan metode ini, menunjukkan peningkatan kemandirian, keterampilan berpikir kritis, serta antusiasme dalam menjawab kuis berbasis digital dan menyelesaikan proyek kelompok mereka.

Pembahasan

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial dengan teman sebaya. Temuan ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam evaluasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 60% lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini memperkuat argumen bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui platform seperti *Quizizz*, dapat membantu meningkatkan efektivitas evaluasi formatif serta mempercepat pemahaman konsep oleh siswa.

Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu keterbatasan utama adalah ketergantungan terhadap akses teknologi, di mana beberapa siswa mengalami kendala dalam penggunaan perangkat digital secara mandiri. Selain itu, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis proyek juga menjadi tantangan yang perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi integrasi PjBL dengan platform lain yang lebih fleksibel serta meneliti dampak jangka panjang dari penerapan metode ini terhadap keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan aplikatif, khususnya dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Penerapan model ini diharapkan dapat diadaptasi secara lebih luas oleh pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya integrasi PjBL dan *Quizizz*, siswa tidak hanya mampu memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengalami peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kerja sama tim, yang merupakan kompetensi penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

SIMPULAN (Conclusion)

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri Celukan Bawang. Hasil analisis menunjukkan adanya

peningkatan rata-rata pre-test dan post-test, yang menegaskan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara lebih mendalam. Selain itu, observasi keterlibatan siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga mendorong motivasi belajar, partisipasi aktif dalam diskusi, serta pengembangan keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah.

Implikasi dari penelitian ini dalam dunia pendidikan sangat signifikan, terutama dalam mendorong pemanfaatan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Penerapan PjBL berbantuan *Quizizz* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu membangun keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan di era digital. Model ini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang lebih berorientasi pada eksplorasi, kreativitas, dan pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah lain mempertimbangkan penerapan model ini guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

Sebagai rekomendasi untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengeksplorasi penerapan model ini dalam mata pelajaran lain serta mengkaji dampak jangka panjang terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat difokuskan pada efektivitas PjBL berbantuan *Quizizz* dalam berbagai kondisi pembelajaran, termasuk di daerah dengan akses teknologi terbatas, sehingga dapat ditemukan strategi adaptasi yang lebih inklusif dalam

penerapan teknologi dalam pendidikan dasar. Diharapkan, penelitian lanjutan dapat semakin memperkuat bukti empiris mengenai manfaat PjBL berbantuan *Quizizz* serta memberikan kontribusi lebih luas dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

(Acknowledgements)

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SD Negeri Celukan Bawang atas dukungan dan kerja sama yang luar biasa dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih yang mendalam disampaikan kepada kepala sekolah yang telah memberikan izin dan fasilitas yang mendukung penelitian ini, serta kepada para guru yang dengan penuh dedikasi telah membantu dalam proses implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Quizizz* di kelas 5. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh siswa kelas 5 yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, dengan antusiasme tinggi dalam menyelesaikan proyek serta menggunakan *Quizizz* sebagai alat evaluasi interaktif. Tanpa dukungan dan keterlibatan semua pihak di sekolah, penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri Celukan Bawang dan sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA (Literature Cited)

Aini, N. Q., & Rahmawati, F. 2024. Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 45-58.

Andriani, D., & Setiawan, R. 2023. Penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Negeri 19 Woja. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 123-135.

Dewi, S. R., & Kurniawan, A. 2023. Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS di era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 67-80.

Fauzi, A., & Rahman, T. 2023. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. *Jurnal Didaktik*, 13(4), 210-225.

Hidayati, N., & Prasetyo, B. 2024. Pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media *Quizizz* paper mode terhadap kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(3), 89-102.

Lestari, P., & Nugroho, S. 2024. Integrasi teknologi augmented reality berbasis model SAMR dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 9(2), 56-70.

Mulyani, S., & Setiawan, D. 2023. Penggunaan media berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPA untuk menumbuhkan motivasi siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1), 33-45.

Nugraha, E., & Sari, M. 2023. Analisis penerapan problem based learning berbantuan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(2), 99-112.

Pratama, R., & Wulandari, T. 2024. Pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA kelas IV. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 78-90.

Ramadhani, F., & Putri, A. 2023. Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS SD pada abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 120-133.

- Saputra, D., & Lestari, M. 2023. Pengaruh model Project Based Learning berbasis Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan*, 14(3), 145-158.
- Susanti, R., & Wijaya, H. 2023. Penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 98-110.
- Utami, S., & Raharjo, D. 2023. Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS di era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1), 75-88.
- Wahyuni, L., & Kurniasih, E. 2023. Analisis penggunaan Wordwall sebagai peran teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 10(2), 134-147.
- Yulianti, D., & Prasetya, A. 2023. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan Pancasila untuk penguatan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 45-60.