

PENERAPAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN TUNJUNG 1

Emelya Qoffayana¹, Desvia Nur Afrida², Nuril Mumtaz³, Annisa Aditya
Ramadhani⁴, Ika Dian Rahmawati⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura

Alamat e-mail : ¹220611100131@student.trunojoyo.ac.id,

²220611100130@student.trunojoyo.ac.id,

³220611100132@student.trunojoyo.ac.id,

⁴220611100143@student.trunojoyo.ac.id ,

⁵ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the application of Quizizz digital-based learning media on student learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects in class IV SDN Tunjung 1. The background of this study is the low student learning outcomes and the lack of interest and active participation in the conventional learning process. This study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest pre-experiment design. The research subjects totaled 16 students. Data collection techniques were carried out through pretest and posttest which were analyzed using descriptive and inferential statistics through t-test. The results showed that there was an increase in the average score from 63.63 in the pretest to 80.75 in the posttest. The calculated t value of 17.1185 > t table 2.131 indicates a significant difference before and after treatment. These findings indicate that the use of Quizizz media has a positive impact on improving student learning outcomes. Therefore, Quizizz can be an alternative learning media that is effective, interactive, and in accordance with technological developments.

Keywords: Quizizz, Learning Outcomes, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis digital Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN Tunjung 1. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya minat serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen jenis one-group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai dari 63,63 pada pretest menjadi 80,75 pada posttest. Nilai t hitung 17.1185 > t table 2.131 mengindikasikan adanya perbedaan yang

signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Quizizz, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Perkembangan inovasi dalam bidang data dan komunikasi saat ini berlangsung sangat cepat, salah satunya terlihat dari pemanfaatan internet di era yang semakin maju. Perkembangan ini turut memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Pada dasarnya, kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi dan penyampaian informasi dari guru kepada siswa, yang mencakup berbagai aspek seperti materi pelajaran, ide, dan pemikiran, dengan guru sebagai sumber informasi dan siswa sebagai penerima yang aktif. Di era digital seperti sekarang ini, banyak orang memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Salah satu contohnya adalah penggunaan telepon seluler, yang kini menjadi alat bantu dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, hampir semuanya memiliki ponsel. Oleh karena itu, penggunaan ponsel harus dilakukan dengan bijak dan

tidak disalahgunakan. Ponsel merupakan perangkat modern yang memiliki keunggulan karena praktis dan mudah dibawa ke mana-mana, (Irawan & Amirudin: 2024).

Penggunaan media teknologi dalam proses pembelajaran memberikan berbagai manfaat, baik bagi guru maupun siswa. Sebagai contoh, ketika guru memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi, siswa lebih mudah memahami pelajaran dan termotivasi untuk belajar secara aktif (Mulyani & Haliza, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital, karena tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara visual dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Keberhasilan proses pembelajaran serta efektivitas

penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari seberapa baik peserta didik memahami materi dan pencapaian hasil belajarnya. Semakin tinggi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, serta semakin baik hasil belajarnya, maka semakin berhasil pula proses pembelajaran tersebut, (Pusparani, H: 2020). Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal. Permasalahan ini diperkuat dengan data mengenai ketuntasan belajar klasikal pada siswa kelas IV di SDN Tunjung 1 dalam mata pelajaran IPAS. Dari total 16 siswa, terdapat beberapa siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Sebesar 75 (pretest, 42-60), yang setara dengan presentase sebesar 25%. Sementara itu, presentase siswa nilainya melebihi KKM adalah sebesar 75% Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung bersikap pasif dan menunjukkan kurangnya minat. Banyak dari mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Di samping itu, terdapat perilaku menyimpang seperti tidak

fokus, bercanda dengan teman sebangku, bahkan ada yang terlihat mengantuk. Situasi ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, terutama untuk mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru perlu menerapkan pendekatan yang tepat guna mengembalikan fokus dan semangat belajar siswa.

Tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang melibatkan berbagai instrumen pendukung demi tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal (Jayawardana & Gita, 2020). Dengan demikian, penting bagi pendidik untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran secara terstruktur, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, yang merupakan tujuan utama dari penyelenggaraan program pendidikan di sekolah, maka seluruh sumber daya pendidikan perlu dikelola secara efektif dan efisien. Pengelolaan yang tepat terhadap

semua komponen pendidikan tersebut akan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian tujuan pendidikan, peningkatan mutu pembelajaran, serta pembentukan kepemimpinan pendidikan yang berkualitas (Gemnafle & Batlolona, 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi manajerial yang terencana dan berkesinambungan, mencakup aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta pengawasan terhadap seluruh proses pendidikan. Sinergi antara tenaga pendidik, manajemen sekolah, sarana prasarana, dan dukungan lingkungan belajar akan menciptakan ekosistem pendidikan yang produktif, kondusif, serta mampu menjawab tuntutan dan tantangan pendidikan masa kini.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu cabang ilmu yang bersifat dinamis dan memiliki keterkaitan erat dengan berbagai bidang ilmu lainnya. Di tingkat Sekolah Dasar Negeri (SDN), salah satu materi yang diajarkan dalam IPA adalah klasifikasi makhluk hidup. Klasifikasi makhluk hidup merupakan proses pengelompokan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri dan persamaan yang dimiliki. Materi ini memiliki karakteristik khusus yang

memerlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media Quizizz dapat memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif bagi siswa. Penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran klasifikasi makhluk hidup terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, di mana capaian pembelajaran menunjukkan keberhasilan dalam mencapai indikator kinerja yang ditetapkan (Purnamasari, & dkk, 2012 dalam Hayati. K. D, 2022). Selain itu, penerapan teknologi seperti Quizizz juga mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan tertantang dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang banyak digunakan adalah Quizizz, sebuah aplikasi berbasis web yang menyajikan kuis interaktif dalam bentuk permainan edukatif. Menurut Iwan (2020), Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan interaksi multipemain dalam satu waktu,

menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di dalam kelas. Dengan tampilannya yang menarik dan fitur gamifikasi seperti papan skor dan umpan balik langsung, Quizizz mampu meningkatkan fokus dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Quizizz dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, tablet, maupun ponsel pintar, sehingga penggunaannya cukup fleksibel dan praktis. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis yang disesuaikan dengan materi ajar, sementara siswa dapat mengerjakannya secara mandiri maupun bersama-sama secara langsung.

Adapun tahapan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran menurut Mukharomah (2021) adalah sebagai berikut: (1) Siswa mengakses laman <https://join.quizizz.com> melalui perangkat masing-masing, (2) Memasukkan kode khusus yang diberikan oleh guru, (3) Mengetikkan nama mereka pada kolom yang tersedia, kemudian menekan tombol "Start", (4) Mengerjakan kuis yang telah disediakan dengan batasan waktu tertentu pada setiap soal sesuai

dengan pengaturan yang telah ditentukan guru. Dengan kemudahan penggunaan dan daya tarik visual yang tinggi, Quizizz menjadi alternatif media evaluasi pembelajaran yang efektif, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam bentuk angka, yaitu nilai sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz. Desain penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan jenis One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, hanya terdapat satu kelompok yang diberi perlakuan, dan pengukuran dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan untuk mengetahui adanya perubahan yang signifikan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tunjung 1, yang terdiri dari 16 orang. Penelitian difokuskan pada materi pembelajaran IPAS yang telah ditentukan

sebelumnya oleh guru kelas dengan observer. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian pretest kepada seluruh siswa untuk mengukur kemampuan awal mereka terhadap materi IPAS. Nilai pretest ini menjadi dasar awal dalam analisis.

Pengumpulan data dilakukan dengan 2 teknik utama yaitu pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Posttest digunakan untuk mengukur peningkatan siswa terhadap materi setelah diberikan intervensi.

Proses analisis data dilakukan secara bertahap mulai dari pengumpulan data hingga penyimpulan data. Teknik analisis yang diterapkan mencakup data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik Infrensial menggunakan uji-t (paired sample t-test). Statistik deskriptif akan menghitung rata-rata (mean) dari kedua sampel yang diteliti yakni pretest dan posttest. Statistik Infrensial akan membandingkan dan membuktikan jika terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak

menggunakan uji-t (paired sample t-test).

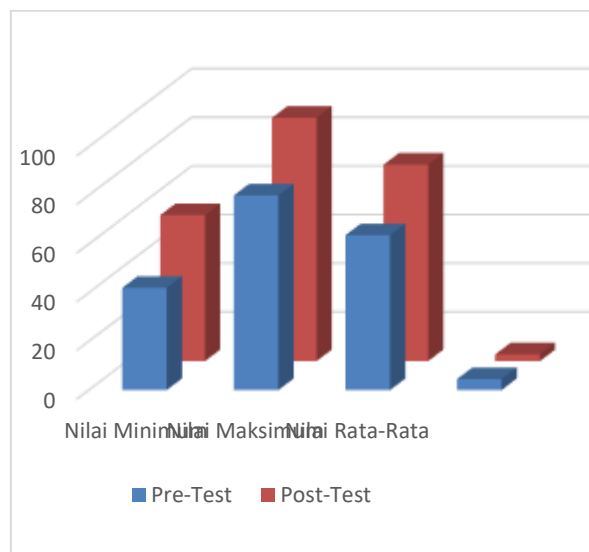
Keberhasilan penerapan Quizizz ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata posttest secara signifikan yang telah diketahui dari t hitung yang akan dibandingkan dengan distribusi nilai t tabel untuk pengambilan keputusan, sehingga data dapat disimpulkan bahwa apakah terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest berdasarkan penggunaan media Quizizz untuk mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Tunjung 1.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengkaji hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan memanfaatkan media pembelajaran digital, yaitu Quizizz. Media ini dipilih karena memiliki karakteristik interaktif, menyenangkan, serta mampu memberikan umpan balik secara instan yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian ini menunjukkan data yang diperoleh dari skor pre-test dan posttest serta akumulasi rata-rata dari setiap pretest

dan posttest yang diraih oleh siswa untuk memberikan gambaran yang jelas tentang pemahaman materi yang telah diajarkan. Grafik berikut ini menyajikan distribusi skor siswa, yang mencerminkan tingkat pencapaian dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran melalui platform Quizizz.



Grafik 1 Peningkatan Nilai Rata-Rata Siswa Antara *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Data	Pre-Test	Post-Test
Statistic	,9374	,9370
df	15	15
Sig.	,3232	3,173

Tabel 2 Data *Paired Sample Statistics*

Data	Pre-Test	Post-Test
Rata-rata	63.63	80.75
N	16	16
Std. Deviasi	12.52	13.34
Max.	80	100
Min.	42	60
Std. Error mean	3.1296	3.3345

Tabel 3 Hasil Uji Korelasi

Data	Pre-Test & Post-Test
N	16
Correlation	,9754
Sig.	6,94

Tabel 4 Hasil Uji *Paired Sample t Test*

Data	Pre-Test & Post-Test
Mean	17.13
Std. Deviasi	4.0000
Std. Mean Error	1.0000
t	17.1185
df	15
Sig. (2-tailed)	,001

Distribusi Nilai t_{tabel}

d.f	$t_{0,10}$	$t_{0,05}$	$t_{0,025}$	$t_{0,01}$	$t_{0,005}$
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845

Gambar 1 Distribusi Nilai t tabel

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media digital Quizizz dalam pembelajaran IPAS materi klasifikasi makhluk hidup menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas

IV di SDN Tunjung 1. Hal ini tercermin dari perbandingan nilai pre-test dan post-test yang mengalami peningkatan signifikan setelah intervensi pembelajaran menggunakan Quizizz.

Hasil analisis statistik yang ditampilkan pada Tabel 2 (*Paired Sample Statistics*) menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebesar 63,63 meningkat menjadi 80,75 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup mencolok setelah penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran. Peningkatan juga terlihat pada nilai minimum, dari 42 (pre-test) menjadi 60 (post-test), serta nilai maksimum yang naik dari 80 menjadi 100.

Lebih lanjut, Tabel 3 (Hasil Uji Korelasi) menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,9754 dengan signifikansi 0,000, yang berarti terdapat hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara skor pre-test dan post-test. Ini menunjukkan bahwa siswa dengan nilai awal rendah maupun tinggi sama-sama mengalami peningkatan performa belajar setelah menggunakan media Quizizz.

Hasil uji Paired Sample t-Test pada Tabel 4 mendukung temuan ini, dengan nilai $t = 1.71185$ dan

signifikansi (2-tailed) = 0.001, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pre-test dan post-test siswa. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz secara statistik berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa.

Dalam menentukan pengambilan keputusan apakah media aplikasi Quizizz dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, yakni dengan membandingkan antara nilai t hitung dengan t tabel. Dalam menemukan nilai t tabel, dapat dicari berdasarkan nilai df dan nilai signifikansi ($\alpha/2$). Berdasarkan tabel data "*Paired Sample Test*" di atas, diketahui bahwa nilai df sebesar 15 dan nilai $0,05/2$ sama dengan 0,025. Nilai ini dapat digunakan sebagai dasar acuan dalam mencari nilai t tabel pada distribusi nilai t tabel statistik. Maka dapat ditemukan bahwa nilai t tabel sebesar 2.131. Berdasarkan pada tabel data "*Paired Sample t- Test*", diketahui bahwa nilai t hitung sebesar $17.1185 >$ nilai t tabel 2.131, maka dapat diambil pengambilan keputusan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang sangat signifikan antara hasil belajar *Pre-Test* dan *Post Test* yang berarti

terdapat pengaruh pada penerapan media aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Tunjung 1.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Utomo (2020) di SD Bukit Aksara Semarang. Dalam penelitian tindakan kelasnya, Utomo menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Pada kondisi awal, persentase ketuntasan hanya 50%, namun meningkat menjadi 60% di siklus 1 dan 90% pada siklus 2. Keaktifan siswa juga meningkat, dengan kategori rendah turun dari 70% menjadi 6,67% pada siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga keterlibatan aktif siswa di kelas. Hal serupa juga ditemukan dari penelitian sebelumnya oleh Susanti et al., (2024) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang lebih signifikan, dimana 24 siswa (89%) memenuhi KKM dan hanya 3 siswa (11%) yang belum memenuhi KKM. Berdasarkan kenaikan yang signifikan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media ini tidak hanya mempermudah guru dalam melakukan evaluasi, tetapi juga meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tunjung 1 pada mata pelajaran IPAS materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 63,63 menjadi 80,75 pada posttest, serta hasil uji statistik Paired Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi, menandakan perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz terbukti efektif dalam membantu proses evaluasi,

meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Adapun saran perbaikan yang dapat diberikan adalah agar guru lebih mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Quizizz secara berkelanjutan dan terintegrasi dalam proses pembelajaran sehari-hari, khususnya dalam materi-materi yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam. Selain itu, penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dan satu sekolah, sehingga disarankan untuk dilakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan variabel yang lebih beragam, seperti keterlibatan siswa, tingkat motivasi belajar, dan efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran lainnya. Hal ini akan memperkaya data dan memperkuat generalisasi hasil penelitian terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Gemnafle, M., & Batlolona, J. R. (2021). Manajemen Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia*.1(1).

Hayati. D. K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD

PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP. *Journal of Biology Education Research*. 3 (1).

Irawan, I, C., & Amirudin, N. (2024). PENERAPAN METODE QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM AL-ILMI*. 7(1):37, 38.

Iwan CD. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Jayawardana, H. B. A., & Gita, R. S. D. (2020). Inovasi Pembelajaran Biologi di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Biologi*. 6(1).

Mukharomah N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiyah. Waniambey.

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 3(1).

Pusparani, H. (2020). MEDIA QUIZIZZ SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VI DI SDN GUNTUR KOTA CIREBON. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*. 2(2).

Susanti, H. J., & Azizah, M. (2024). Peningkatan Pembelajaran Matematika Bangun Datar Dengan Menggunakan Media Quizizz Kepada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sarirejo Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1).

Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil

belajar siswa pelajaran tematik
siswa kelas IV SD Bukit Aksara
Semarang. Jurnal Kualita
Pendidikan, 1(3).
30689)