



## **IMPLEMENTASI QUIZWHIZZER DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA**

Moh. Sholeh

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar PPG Universitas Negeri Malang

Email : [moh.soleh.2331139@students.um.ac.id](mailto:moh.soleh.2331139@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas implementasi QuizWhizzer dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif, di mana data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi langsung di lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Elemen gamifikasi seperti leaderboard dan hadiah kecil terbukti efektif dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Observasi kelas dan data dokumentasi menunjukkan peningkatan interaksi siswa dalam diskusi dan kuis, serta penurunan kebosanan yang biasanya terjadi dalam metode pembelajaran tradisional. Selain itu, penggunaan QuizWhizzer mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pemahaman siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang lebih tepat. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan seperti masalah teknis dan kesulitan adaptasi awal siswa terhadap platform ini. Untuk memaksimalkan manfaat QuizWhizzer, disarankan agar sekolah meningkatkan infrastruktur teknologi, memberikan pelatihan komprehensif kepada siswa, dan mengintegrasikan QuizWhizzer secara strategis dalam kurikulum. Diperlukan studi lanjutan untuk menilai efek jangka panjang dari penggunaan QuizWhizzer serta mengidentifikasi dan menangani tantangan-tantangan lain yang mungkin muncul seiring waktu.

**Kata Kunci** : QuizWhizzer, Minat Belajar Siswa, Bahasa Jawa

### **A. PENDAHULUAN**

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan menjadi faktor utama yang harus diperhatikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan generasi yang kompetitif untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Proses pendidikan berlangsung sepanjang hidup manusia, mulai dari dalam kandungan hingga akhir hayat (Nurkholis, 2013). Perencanaan pendidikan yang terencana dengan baik sangat penting untuk menjamin kelancaran pelaksanaannya (Nurkholis, 2013).



Oleh karena itu, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran di kelas harus menjadi prioritas utama.

Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa prinsip dasar dalam mendidik anak harus sesuai dengan kodrat alam dan perkembangan zaman (Nurkholis, 2013). Kodrat alam mengacu pada sifat dan kondisi lingkungan di mana anak berkembang, sedangkan kodrat zaman berkaitan dengan isi dan dinamika era saat ini (Ramli dkk., 2023). Pendidikan yang efektif harus mempertimbangkan kedua aspek tersebut untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang relevan dan kontekstual bagi anak-anak (Baga dkk., 2023). Jean Piaget mengemukakan bahwa pembelajaran berlangsung melalui proses aktif di mana siswa secara mandiri membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Sugrah, 2019). Selain itu Piaget juga berpendapat bahwa siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru ke dalam struktur kognitif yang sudah mereka miliki. Proses ini mencakup pengalaman langsung dan eksperimen yang mendukung pemahaman yang mendalam (Sugrah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa permasalahan umum yang dihadapi oleh siswa tingkat sekolah dasar. Siswa kurang termotivasi dan kurang tertarik pada pelajaran Bahasa Jawa, yang sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara metode pembelajaran tradisional dan tuntutan siswa di era digital. Selain itu, minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran membuat materi kurang interaktif, yang menyebabkan siswa merasa bosan. Fenomena lain yang terlihat adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas, yang menunjukkan bahwa media yang digunakan belum efektif dalam merangsang minat dan partisipasi aktif siswa.

Media merupakan alat bantu yang sangat penting dalam pembelajaran yang efektif, karena membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih jelas (Firmansyah & Humaidi, 2022). Media visual seperti peta, grafik, dan bagan dapat mempermudah pemahaman siswa serta memperkuat daya ingat mereka. Namun, agar hasil yang diperoleh maksimal, media tersebut harus sesuai dengan kondisi siswa dan relevan dengan materi yang diajarkan (Nurfadhillah dkk., 2021). Media visual yang terintegrasi dalam konteks pembelajaran yang bermakna dan melibatkan interaksi siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa (Lestari dkk., 2019). Dengan demikian, penerapan alat pembelajaran inovatif dan interaktif seperti QuizWhizzer berpotensi untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pelajaran Bahasa Jawa.

QuizWhizzer merupakan platform pembelajaran berbasis kuis yang dapat memfasilitasi proses belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik (Nurfadhillah dkk., 2021). Media ini mampu meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran serta mendukung pemahaman mereka melalui metode evaluasi yang lebih dinamis (Anggraeni dkk., 2024). Media visual, seperti kuis interaktif, memiliki peran penting dalam memperjelas pemahaman materi, memfasilitasi elaborasi informasi yang terstruktur, dan memperkuat ingatan siswa (Sahara dkk., 2023). Selain itu, QuizWhizzer menyediakan fitur menu interaktif yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang mendorong pengalaman langsung dan eksperimen



(Rahman dkk., 2020). Melalui fitur-fitur gamifikasi seperti kuis, tantangan, dan umpan balik instan, siswa memiliki kesempatan untuk secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri tentang materi Bahasa Jawa. Dengan mengimplementasikan QuizWhizzer, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat secara signifikan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Hasil dari penelitian oleh Firmansyah dkk mengungkapkan bahwa media visual, seperti grafik dan peta, membantu memperjelas pemahaman siswa (Firmansyah & Humaidi, 2022), Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Lestari menekankan pentingnya penggunaan media visual dalam interaksi pembelajaran untuk memperkuat daya ingat siswa (Lestari dkk., 2019). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Arifin menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar dengan memperbesar keterlibatan siswa (Arifin & Amalia, 2024).

Penelitian ini berfokus pada implementasi QuizWhizzer dalam pembelajaran Bahasa Jawa, menawarkan inovasi dengan mengevaluasi dampak platform kuis interaktif ini dalam konteks bahasa daerah. Berbeda dengan studi sebelumnya yang lebih umum mengkaji media visual atau digital, penelitian ini menilai secara spesifik dampak QuizWhizzer terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa daerah, serta mengidentifikasi tantangan dan aspek penting untuk memaksimalkan efektivitasnya. Tujuan utama penelitian ini adalah mengevaluasi efektivitas QuizWhizzer dalam meningkatkan minat siswa pada pelajaran Bahasa Jawa. Hasilnya diharapkan memberikan panduan berharga untuk merancang metode pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Penelitian ini berpotensi berkontribusi pada inovasi praktik pendidikan di tingkat lokal dan nasional, dengan mengatasi kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dan tuntutan siswa modern melalui integrasi teknologi inovatif. Penelitian ini diharapkan mendorong pendidik untuk menggunakan media pembelajaran inovatif dan mengoptimalkan teknologi dalam proses pengajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat menginspirasi guru untuk mengeksplorasi berbagai platform media lain seperti Wordwall, Quizizz, Classroom, dan Kahoot guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa. Dengan memanfaatkan berbagai sumber media yang relevan, diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran relevan dan kontekstual. Hal ini bertujuan mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan semangat serta keterlibatan mereka dalam proses belajar.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan, mendeskripsikan, dan menganalisis penggunaan QuizWhizzer dalam pembelajaran Bahasa Jawa (Sugiyono, 2019). Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data. Penelitian ini dilakukan di lingkungan



alami pembelajaran Bahasa Jawa di kelas 6 SD yang terdiri dari 27 siswa dan seorang guru yang menggunakan QuizWhizzer. Sumber data utama diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa untuk mengevaluasi efektivitas QuizWhizzer serta observasi langsung penerapan QuizWhizzer dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti berperan sebagai pengamat aktif, mencatat informasi lapangan selama proses pembelajaran. Wawancara bebas terpimpin digunakan untuk mengajukan pertanyaan terbuka kepada informan, memungkinkan pengumpulan data yang lebih mendalam dan komprehensif (Umam dkk., 2022).

Analisis data dilakukan melalui tahap pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, mengikuti metode yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (Matthew B. Miles A dkk., 2014). Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menerapkan langkah-langkah seperti kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas (Sugiyono, 2019). Tahapan penelitian ini meliputi persiapan pra-lapangan, pelaksanaan di lapangan, dan penyusunan laporan hasil penelitian. Pada tahap pra-lapangan, kegiatan mencakup perancangan desain penelitian, pemilihan teori yang relevan, penyusunan jadwal penelitian, dan penentuan lokasi penelitian. Pada tahap pelaksanaan di lapangan, peneliti mengimplementasikan penggunaan QuizWhizzer dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Terakhir, tahap penyusunan laporan menghasilkan artikel ilmiah yang mendokumentasikan hasil penelitian ini secara komprehensif.

Dengan demikian, metode kualitatif deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan peneliti untuk menginterpretasikan data secara mendalam dan memberikan gambaran komprehensif mengenai implementasi QuizWhizzer terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan QuizWhizzer dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumentasi, terungkap beberapa temuan penting terkait implementasi QuizWhizzer dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

#### **Peningkatan Minat Belajar Siswa**

Hasil observasi kelas menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode tradisional. Aktivitas kuis interaktif yang ditawarkan oleh platform ini berhasil menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi yang lebih aktif dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mayoritas merasa belajar Bahasa Jawa menjadi lebih menyenangkan dan menarik berkat elemen gamifikasi seperti leaderboard dan hadiah kecil, yang memotivasi mereka untuk lebih giat belajar. Salah satu siswa AT mengungkapkan, "*Pengalaman saya dengan QuizWhizzer sangat positif. Platform ini membuat pelajaran Bahasa Jawa menjadi lebih menyenangkan, dan elemen gamifikasinya memotivasi saya untuk belajar lebih keras.*"



Pernyataan ini juga didukung oleh guru Bahasa Jawa AN yang menyatakan, "*Penggunaan QuizWhizzer dalam pembelajaran Bahasa Jawa menunjukkan dampak positif yang signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat, dengan elemen gamifikasi yang terbukti memotivasi mereka untuk belajar lebih giat. Meskipun ada tantangan teknis dan masalah adaptasi awal, platform ini secara keseluruhan efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.*" Hasil observasi dan wawancara diatas menunjukkan bahwa QuizWhizzer secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan elemen gamifikasinya yang menarik, platform ini memiliki potensi besar untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan minat siswa.

### **Keterlibatan dan Interaksi**

Data dokumentasi aktivitas kuis selama pembelajaran menunjukkan bahwa setelah penerapan QuizWhizzer, terjadi peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa, termasuk dalam diskusi kelas dan partisipasi aktif dalam kuis. Siswa yang sebelumnya kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tradisional menunjukkan peningkatan interaksi dan keterlibatan setelah menggunakan platform ini. Para guru menyatakan bahwa penerapan QuizWhizzer menghasilkan lingkungan belajar yang lebih dinamis, memfasilitasi evaluasi pemahaman siswa secara real-time, dan memungkinkan pemberian umpan balik yang lebih akurat.

Salah satu siswa AT, menekankan bahwa "*QuizWhizzer membuat saya lebih terlibat dalam diskusi dan kuis, sesuatu yang sebelumnya sulit saya lakukan dalam metode belajar tradisional.*" Pernyataan ini diperkuat oleh guru Bahasa Jawa AN yang menyatakan, "*QuizWhizzer telah mempermudah saya dalam mengevaluasi pemahaman siswa dan memberikan umpan balik secara langsung, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan responsif.*"

Temuan lainnya menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mempercepat proses pembelajaran. Siswa melaporkan bahwa elemen kompetisi dan penghargaan dalam QuizWhizzer membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan lebih cepat. Selain itu, ada penurunan signifikan dalam kebosanan yang biasanya dirasakan selama pembelajaran tradisional, yang menyebabkan suasana kelas menjadi lebih positif dan energik. Keseluruhan temuan mendukung bahwa QuizWhizzer adalah alat yang efektif dalam mengoptimalkan pengalaman belajar, memotivasi siswa, dan mempermudah tugas evaluasi bagi guru.

### **Tantangan dan Hambatan**

Selama observasi penelitian, ditemukan bahwa meskipun sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan interaksi, beberapa siswa masih kurang termotivasi dan kesulitan untuk tetap fokus pada tugas yang diberikan melalui QuizWhizzer. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat tantangan dalam menjaga konsistensi motivasi dan perhatian siswa. Selain itu, infrastruktur teknologi yang kurang memadai dan minimnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan platform ini juga menjadi hambatan signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Tantangan ini menggarisbawahi pentingnya dukungan



teknis dan pelatihan yang komprehensif untuk memaksimalkan efektivitas QuizWhizzer dalam konteks pembelajaran.

Meskipun penerapan QuizWhizzer meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas dan partisipasi kuis, penelitian ini mengidentifikasi beberapa tantangan dan hambatan. Pertama, beberapa siswa mengalami kesulitan adaptasi awal terhadap penggunaan platform ini, yang mengakibatkan penurunan sementara dalam partisipasi mereka. Selain itu, guru menghadapi masalah teknis seperti konektivitas internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat yang tersedia.

Siswa AT mengungkapkan, *"Awalnya, saya merasa kesulitan menggunakan QuizWhizzer karena belum terbiasa dengan formatnya."* Hal ini didukung oleh guru Bahasa Jawa AN, yang menambahkan, *"QuizWhizzer telah mempermudah evaluasi pemahaman siswa dan meningkatkan interaktivitas pembelajaran."* Namun, tantangan terkait implementasi juga diidentifikasi. Masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan kesulitan adaptasi awal oleh siswa menjadi kendala. Siswa RF menyatakan, *"Kadang-kadang koneksi internet kami tidak stabil, dan ini memengaruhi akses kuis."* Sementara MI menambahkan, *"Awalnya saya bingung dengan cara kerja QuizWhizzer karena belum familiar dengan platform ini."* Guru AN juga mengakui, *"Gangguan koneksi dan adaptasi awal siswa adalah tantangan yang harus diatasi."* Hal ini menunjukkan bahwa meskipun QuizWhizzer efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa serta mempermudah evaluasi, tantangan teknis dan adaptasi teknologi perlu diatasi untuk memaksimalkan manfaat platform ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan dan implementasi penggunaan QuizWhizzer dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas VI SD Anak Saleh sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Penerapan platform kuis interaktif ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang inovatif, yang memanfaatkan fitur-fitur gamifikasi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Dari segi perencanaan, penggunaan QuizWhizzer memberikan keleluasaan bagi guru dalam merancang materi ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan platform ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan elemen interaktif dan kompetitif yang meningkatkan motivasi siswa. Dalam pelaksanaannya, penggabungan kuis interaktif ke dalam sesi pembelajaran memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dan langsung dalam materi pelajaran.

Berbeda dengan studi-studi sebelumnya yang berfokus pada media visual atau digital secara umum, penelitian ini secara spesifik menilai dampak dari QuizWhizzer dalam konteks pembelajaran bahasa daerah. Penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah dan Humaidi serta Lestari dkk menunjukkan pentingnya media visual dalam meningkatkan pemahaman siswa, namun penelitian ini memperluas aplikasi dengan menilai bagaimana elemen gamifikasi dalam platform kuis dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih mendalam (Firmansyah & Humaidi, 2022).

Sementara penelitian Arifin serta Suhartono dan Hidayat menekankan peningkatan motivasi belajar melalui media digital dan interaktif secara umum, penelitian ini menyoroti kelebihan spesifik dari QuizWhizzer sebagai platform yang memfasilitasi pembelajaran bahasa daerah dengan cara yang lebih interaktif. Temuan ini



mengisi celah yang belum ditangani dalam literatur sebelumnya, terutama dalam konteks bahasa daerah dan fitur-fitur spesifik dari platform kuis.

Keberbaruan penelitian ini terletak pada penggunaan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran untuk Bahasa Jawa, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian terdahulu. Penelitian ini menambahkan wawasan baru mengenai bagaimana teknologi kuis interaktif dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa daerah dan bagaimana fitur-fitur gamifikasi dapat memengaruhi minat dan keterlibatan siswa.

Namun, penelitian ini juga menemukan kekurangan, seperti tantangan dalam adaptasi teknologi oleh sebagian siswa dan masalah teknis yang mempengaruhi efektivitas penggunaan QuizWhizzer. Hal ini menunjukkan perlunya upaya tambahan dalam pelatihan teknis dan penyediaan dukungan untuk memastikan bahwa semua siswa dapat memanfaatkan platform secara optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini mendukung temuan bahwa QuizWhizzer dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif. Meskipun terdapat tantangan yang harus diatasi, manfaat dari penggunaan platform ini dalam konteks pembelajaran bahasa daerah sangat signifikan. Penelitian ini menyarankan perlunya dukungan tambahan untuk siswa dalam hal teknologi serta perencanaan yang matang untuk mengoptimalkan penggunaan platform kuis interaktif dalam pendidikan.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan QuizWhizzer dalam pembelajaran Bahasa Jawa secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Elemen gamifikasi dalam platform ini, seperti leaderboard dan hadiah kecil, berhasil membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Data observasi dan dokumentasi menunjukkan adanya peningkatan dalam interaksi siswa selama diskusi dan kuis, serta penurunan kebosanan yang sering terjadi pada metode tradisional. Platform ini juga mempermudah evaluasi pemahaman siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang lebih akurat, sebagaimana dilaporkan oleh guru.

Meski demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti masalah teknis terkait koneksi internet dan kesulitan adaptasi awal oleh sebagian siswa. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian khusus dalam mengatasi isu-isu teknis dan menyediakan pelatihan yang memadai agar siswa dapat memanfaatkan platform ini dengan lebih efektif.

Untuk mengatasi kendala teknis, disarankan agar sekolah meningkatkan infrastruktur teknologi, termasuk memastikan akses internet yang stabil guna mendukung penggunaan QuizWhizzer secara efektif. Selain itu, pelatihan awal yang komprehensif mengenai platform ini perlu diberikan kepada siswa agar mereka dapat beradaptasi dengan mudah. Guru juga sebaiknya mengintegrasikan QuizWhizzer secara strategis dalam kurikulum, dengan menggabungkan metode pembelajaran tradisional dan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Terakhir, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dan mengidentifikasi serta mengatasi tantangan yang mungkin muncul selama



implementasi. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan penggunaan QuizWhizzer dapat lebih maksimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa dan mencapai tujuan pendidikan dengan lebih efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraeni, R., Rahmadanti, D. A., Aryanti, R. D., Zahra, A. S. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Systematic Literature Review: Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SD Melalui Pendekatan Media Pembelajaran Berbasis Game. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(5), 84–99.
- Arifin, M. B. U. B., & Amalia, S. R. (2024). Pemanfaatan Alat Peraga Geoboard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 181–201.
- Baga, S., Suprpto, A., & Sinaga, P. (2023). Relevansi Pemikiran Ki Hadjar Dewantara: Landasan Pendidikan di Era Kurikulum Merdeka Dalam Menghadapi Abad 21. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(8), 46–54.
- Firmansyah, E., & Humaidi, M. N. (2022). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENGHADAPI TURBULENSI PENDIDIKAN YANG BERKEMAJUAN. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 660. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13541>
- Lestari, N. M. C. P., Sutarna, I. M., & Utama, I. D. G. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Bagi Pebelajar Bipa Pemula Di Undiksha. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 8(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v8i1.20535>
- Matthew B. Miles A. Michael Huberman Johnny Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kaunyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan media visual untuk siswa kelas V di SDN Muncul 1. *Edisi*, 3(2), 225–242.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBERIAN KUIS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Ramli, A., Putri, R., Trimadona, E., Abadi, A., Ramadani, Y., Saputra, A. M. A., Pirmani, P., Nurhasanah, N., Nirwana, I., & Mahmudah, K. (2023). *LANDASAN PENDIDIKAN: Teori Dan Konsep Dasar Landasan Pendidikan Era Industri 4.0 Dan Society 5.0 Di Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sahara, W., Zulaiha, S., & Yulizah, Y. (2023). *Pengaruh Aplikasi Quiz Whizeer Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SD N 38 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Sugiyono. (2019). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan biaya pendidikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan dampaknya dengan kompetensi





**Jurnal PGSD UNIGA**  
**Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan**  
**Universitas Garut**  
**E-ISSN: 2828-2299**

lulusan SMK di kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 84–96.

- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138.
- Umam, L. H., Mustofa, Y., Kawijaya, J., Astuti, A. H., Purwani, A. T., & Aini, K. (2022). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Melalui Optimalisasi Program Ekstrakurikuler Bahasa Arab. *Mau'idhoh Hasanah: Jurnal Riset*, 2(8), 172–211.