



**PENERAPAN TEORI BELAJAR KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN
KARAKTER SISWA SD BERBASIS DIMENSI BERNALAR KRITIS DENGAN
MEMANFAATKAN APLIKASI QUIZZZ**

Mariano Satya Pramularsih¹, Ryan Dwi Puspita²

PGSD, FKIP, Universitas Terbuka¹, Magister Pendidikan Dasar IKIP Siliwangi²

e-mail : 501362443@ecampus.ut.ac.id¹, ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id²

ABSTRAK

Peneliti melaksanakan penelitian ini dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan teori belajar kognitif untuk mengembangkan karakter siswa SD dalam dimensi bernalar kritis dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan angket. Penelitian dilaksanakan pada semester satu Tahun Ajaran 2024/2025 di kelas V (lima) SDN 4 Bajur, Kecamatan Labuapi, Kabupaten Lombok Barat. Hasil analisa angkaet menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam belajar. Sebelum menggunakan Aplikasi Quizizz, siswa menunjukkan minat yang rendah dalam membaca dan menganalisis bacaan. Setelah menggunakan Aplikasi Quizizz, siswa menunjukkan peningkatan dalam membaca dan menganalisis bacaan. Dari sini dapat diartikan bahwa penggunaan Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 4 Bajur, Labuapi, Lombok Barat.

Kata Kunci: *belajar kognitif, pembelajaran TIK, profil Pelajar Pancasila, dimensi berpikir kritis, siswa SD*

ABSTRACT

Researchers carried out this research with the aim of describing the application of cognitive learning theory to develop the character of elementary school students in the critical reasoning dimension by using the Quizizz application in Indonesian language lessons. The method used is a qualitative method using a questionnaire. The research was carried out in the first semester of the 2024/2025 academic year in class V (five) of SDN 4 Bajur, Labuapi District, West Lombok Regency. The results of the numerical analysis show that students have experienced an increase in learning. Before using the Quizizz Application, students showed low interest in reading and analyzing reading. After using the Quizizz Application, students showed improvement in reading and analyzing reading. From this it can be interpreted that using the Quizizz application can increase the activeness and learning outcomes of Indonesian language for class V students at SDN 4 Bajur, Labuapi, West Lombok.

Keywords: *cognitive learning, ICT learning, Pancasila Student profile, critical thinking dimensions, elementary school students*

PENDAHULUAN

Siswa Sekolah Dasar hendaknya memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang baik. Hasil PISA menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa di Indonesia masih rendah. Di sinilah peneliti ingin ikut andil dalam meningkatkan Pendidikan Indonesia dalam lingkup lokal yaitu di sekolah tempat peneliti bertugas, di mana siswa kurang tertarik untuk membaca buku, mereka lebih tertarik untuk menyelesaikan tugas dari guru dengan mencari jawaban di internet daripada membaca buku dikarenakan rendahnya pemahaman mereka terhadap isi bacaan (Suryati dan Yadi, 2024). Topik ini menjadi hal yang hangat dan penting untuk diangkat mengingat saat ini peneliti bertugas di kelas V yang akan mengikuti ANBK sehingga anak-anak perlu dipersiapkan dalam menghadapinya.

Sekolah tempat peneliti mengemban tugas sebagai tenaga pendidik telah menunjukkan komitmennya dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui implementasi program pembiasaan literasi yang terstruktur. Program ini dilaksanakan secara rutin setiap hari Selasa dan Kamis, tepat sebelum kegiatan pembelajaran formal dimulai. Strategi yang diterapkan dalam program ini melibatkan penyajian cerita-cerita sederhana yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Setelah penyajian cerita, guru secara aktif melibatkan siswa dalam sesi tanya jawab yang berorientasi pada elemen-elemen penting dalam cerita, yaitu 5W+1H (what, who, when, where, why, dan how). Pendekatan ini, seperti yang diungkapkan oleh Septiani et al (2022), bertujuan untuk menguji dan memperkuat pemahaman siswa terhadap isi cerita, sekaligus melatih kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan analitis. Program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami informasi, mengidentifikasi detail penting dan menjawab pertanyaannya.

Aplikasi Quizizz telah terbukti menjadi alat yang sangat efektif dalam memotivasi dan meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini dan Santi (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz memberikan dampak positif yang signifikan terhadap berbagai aspek belajar siswa. Siswa tidak hanya merasa lebih tertarik dan tidak bosan, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam hal semangat, fokus, keaktifan, dan kenyamanan dalam belajar. Lebih lanjut, Sitorus dan Santoso (2022) menyoroti bahwa Quizizz mampu memicu siswa untuk berpikir kritis, menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, serta memperluas cakupan pengetahuan mereka. Keunggulan Quizizz sebagai *edugame* (permainan edukasi) juga ditegaskan oleh Putri (2023), yang menyatakan bahwa aplikasi ini sangat menarik karena menggabungkan unsur belajar dan bermain, sehingga secara efektif dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, mereka akan termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya. Hal ini membuat Quizizz menjadi instrumen pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Penelitian ini akan difokuskan pada siswa kelas V di lingkungan sekolah tempat peneliti bertugas sebagai guru. Pendekatan yang akan diterapkan adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz, namun dengan mempertimbangkan keterbatasan sarana dan prasarana yang ada, khususnya ketersediaan perangkat *smartphone* di kalangan siswa. Mengingat tidak semua siswa memiliki akses terhadap *smartphone* pribadi, dan adanya kebijakan sekolah yang tidak memperbolehkan siswa membawa perangkat tersebut ke sekolah, maka peneliti akan mengimplementasikan Quizizz dalam *Paper Mode*. Mode ini memungkinkan siswa untuk tetap berpartisipasi dalam kuis interaktif tanpa memerlukan perangkat digital masing-masing, melainkan menggunakan lembar jawaban cetak. Dengan demikian, penelitian ini tetap dapat berjalan efektif dan inklusif, memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk merasakan manfaat dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran, meskipun dengan adaptasi terhadap kondisi yang ada, ini adalah sebuah alternative yang baik.

Adapun yang menjadi rumusan masalah yang akan diangkat oleh peneliti adalah bagaimana penerapan teori belajar kognitif untuk mengembangkan karakter siswa kelas V SDN 4 Bajur dengan berbasis dimensi bernalar kritis dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz? Kemudian yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan teori belajar kognitif untuk mengembangkan karakter siswa kelas V SDN 4 Bajur dengan berbasis dimensi bernalar kritis dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan teori belajar kognitif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 4 Bajur, Labuapi, Lombok Barat, tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa, yaitu 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, dengan fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Lokasi penelitian berada di lingkungan strategis yang berbatasan dengan Kotamadya Mataram, serta dekat dengan fasilitas umum seperti Puskesmas Pembantu, Kantor Desa Bajur, pasar tradisional, perumahan BTN, dan Korem 162 Wirabakti. Pemilihan lokasi ini mempertimbangkan kemudahan akses dan potensi interaksi sosial siswa yang beragam. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teori belajar kognitif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media Quizizz, yang meliputi materi latihan ANBK dari Pusmendik Kemdikbud dan Quizizz AI.

Data penelitian diperoleh melalui metode pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada siswa. Data kualitatif yang terkumpul dari angket ini kemudian dianalisis dan divalidasi untuk menjamin keabsahan data. Proses validasi data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber yang relevan, sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil angket dengan metode pengumpulan data lain yang relevan, guna mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai penerapan teori belajar kognitif dan efektivitas penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 4 Bajur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Bajur dengan subjek yaitu siswa yang berjumlah 28 orang. Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan dalam belajar siswa di kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sekaligus mempersiapkan mereka dalam menghadapi ANBK dalam subtes Literasi.

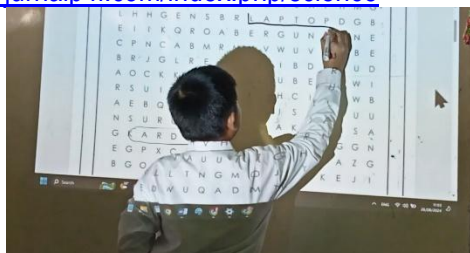
Penerapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan beberapa media pembelajaran seperti video edukasi, MPI dan Aplikasi Quizizz Mode Kertas.

- (1) Untuk memusatkan perhatian siswa terhadap topik yang akan dibahas, guru menggunakan video pembelajaran tentang sampah yang semakin menggunung dari Youtube Channel.



Gambar 1. Siswa menonton video tentang sampah

- (2) Setelah itu guru menggali pemahaman siswa tentang video yang baru diputar dengan mengajukan pertanyaan menggunakan prinsip 5W+1H. Siswa maju ke depan kelas untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan guru berdasarkan prinsip 5W+1H.



Gambar 2. Siswa melingkari jawaban pertanyaan guru

- (3) Untuk mengembangkan kreatifitas siswa, guru menugaskan dan membimbing siswa dalam membuat laptop sederhana dari kardus bekas. Tujuannya agar siswa dapat bekerja dengan fokus dan tetap terbimbing dengan baik.



Gambar 3. Siswa berkarya membuat laptop dari kardus bekas



Gambar 4. Hasil laptop siswa

- (4) Evaluasi siswa menggunakan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dimana guru menyajikan pertanyaan-pertanyaan dan siswa menjawab menggunakan kertas jawaban Quizizz.



Gambar 5. Pelaksanaan evaluasi menggunakan Aplikasi Quizizz Paper Mode

Angket diberikan saat selesai pelaksanaan pembelajaran sehingga tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa.

Pretest dan Postest Siswa

Untuk mengetahui efektivitas pengaruh penggunaan Quizizz pada pembelajaran, maka siswa melaksanakan pretest yang dilakukan sebelum menggunakan aplikasi Quizizz dan postest yang dilakukan setelah siswa menggunakan aplikasi Quizizz.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Postest

Jenis	Pretest	Postest	Ket.
Nilai rata-rata	76.61	82.14	Menggunakan LKPD kertas

Ketuntasan	23 siswa tuntas 5 siswa tidak tuntas	27 siswa tuntas	Menggunakan aplikasi Quizizz
% Ketuntasan	82.14	96.42	

Tabel 1 menyajikan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN 4 Bajur dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada *pretest*, yang dilaksanakan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kertas, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 76.61. Dari 28 siswa, tercatat 23 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 5 siswa lainnya belum tuntas. Persentase ketuntasan klasikal pada *pretest* ini adalah 82.14%. Data ini menunjukkan tingkat pemahaman awal siswa sebelum penerapan media pembelajaran baru.

Setelah dilakukan *posttest* dengan menggunakan aplikasi Quizizz, terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82.14. Jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan signifikan, yaitu 27 dari 28 siswa, dengan hanya 1 siswa yang belum tuntas. Peningkatan ini terlihat jelas pada persentase ketuntasan klasikal yang mencapai 96.42%. Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terlihat dari peningkatan rata-rata dan jumlah siswa yang tuntas belajar.

Pembahasan

Sejak Pandemi Covid-19 melanda dunia kita, termasuk dunia Pendidikan kita di Indonesia, sistem Pendidikan telah mengalami banyak perubahan, misalnya dari system offline ke system online, dari manual ke otomatis, dan sebagainya. Pada saat ini kita dikelilingi oleh Generasi Z dan Generasi Alfa yang sangat fasih menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Cara belajar pun turut menyesuaikan. Mereka belajar lebih banyak menggunakan media digital yang melibatkan audio-visual seperti video pembelajaran youtube dan media virtual seperti laboratorium virtual (Urba et al, 2024).

Teori belajar kognitif merupakan sebuah teori belajar yang mengutamakan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Kecerdasan siswa akan berkembang dengan sendirinya berjalan bersamaan dengan proses pertumbuhan siswa di lingkungannya masing-masing. Karakter siswa sekolah dasar adalah senang bermain, berolahraga dan kegiatan fisik lainnya, kerja berkelompok bersama rekan sebayanya, dan menyukai jika dicontohkan langsung misalnya contoh langsung membuat origami pesawat, dan sebagainya. Hal inilah yang menjadi dasar guru untuk Menyusun kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermanfaat (Hayati et al, 2021)

Purnasari dan Sadewo, dalam artikel pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik menyatakan bahwa guru harus selalu update atau melek teknologi sehingga dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehingga akan menghasilkan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa dan dapat melatih kemampuan bernalar kritis mereka (Purnasari & Sadewo, 2020).

Sejak dikeluarkannya Kurikulum Merdeka dengan menekankan pada Profil Pelajar Pancasila dengan proses belajar berdiferensiasi, penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara proyek pelajar Pancasila dengan meningkatnya karakter bernalar kritis pada pelajar (Rahmawati & Wardhani, 2023).

Kemudian, guru yang dulu berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, pada saat ini telah berubah peran menjadi fasilitator Pendidikan. Bukan saja hal-hal terkait hal-hal fisik seperti materi Pelajaran, penggunaan media ajar, tetapi juga termasuk dalam mengembangkan

kejiwaan siswa melalui Pendidikan karakter Pancasila (Nurzannah, 2022). Semua keterampilan yang dimiliki siswa SD diharapkan dapat membantu mereka mempersiapkan diri untuk memasuki jenjang yang lebih tinggi kelak dan mempersiapkan mereka menghadapi dunia kerja yang semakin bervariasi dan menantang dengan semakin banyaknya juga persaingan dari berbagai pihak (Sukanta & Nursyahira, 2024).

Untuk itu, guru pun dituntut untuk terus mengembangkan kompetensi digital dalam dirinya agar dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada, serta memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi efektif, tepat guna dan berdaya guna (Sitompul, 2022). Setelah menggunakan Quizizz dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik dan karena lebih tertarik maka kemampuan kognitifnya dalam dimensi bernalar kritis menganalisis teks tunggal sederhana menjadi lebih baik serta dapat mengurangi dampak penggunaan ponsel pintar yang kurang mendidik (Ernawati dkk, 2023). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Purwanti (2023) bahwa penggunaan Aplikasi Quizizz juga dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa (Purwanti, 2023).

Tabel 1 menyajikan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN 4 Bajur dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, memberikan gambaran awal mengenai pemahaman siswa sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran. Pada *pretest* yang dilaksanakan secara konvensional menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kertas, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 76.61. Dari total 28 siswa, tercatat 23 siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sementara 5 siswa lainnya belum mencapai KKM. Persentase ketuntasan klasikal pada tahap *pretest* ini adalah 82.14%. Data ini menunjukkan bahwa sebelum adanya perlakuan khusus, sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman dasar terhadap materi Bahasa Indonesia, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan.

Setelah pelaksanaan *pretest*, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Aplikasi ini dipilih karena menawarkan berbagai fitur interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. *Posttest* kemudian dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata kelas, yaitu menjadi 82.14. Lebih lanjut, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 27 dari 28 siswa, menyisakan hanya 1 siswa yang belum tuntas. Peningkatan drastis ini tercermin dalam persentase ketuntasan klasikal yang mencapai 96.42%.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan Quizizz ini sejalan dengan temuan dari beberapa penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Basuki & Hidayati (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Demikian pula, penelitian oleh Rahayu & Purnamasari (2021) menemukan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Matematika, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat penelitian yang dilakukan Fusco et al (2011) yang menyatakan bahwa penggunaan *game* digital adalah cara yang sah dan relevan untuk mengajar dan melibatkan siswa karena menawarkan pembelajaran kolaboratif, pemecahan masalah, dan pengetahuan tentang konten.

Berdasarkan data dari Tabel 1 dan didukung oleh penelitian-penelitian relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 4 Bajur dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada nilai rata-rata kelas, tetapi juga pada peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa Quizizz, sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *game*, mampu memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mendorong peningkatan pemahaman dan hasil belajar mereka.

KESIMPULAN

Setelah menerapkan Quizizz dalam pembelajaran, ada kesimpulan yang dapat peneliti catat yaitu : salah satu penerapan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan Quizizz Paper Mode yang dilengkapi dengan Youtube, Laptop dan LCD Projector, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan meningkatnya minat belajar siswa, kemampuan bernalar kritis siswa akan meningkat ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang meningkat, meningkatnya digital skill siswa, dikarenakan siswa menjadi terlatih untuk menggunakan laptop, siswa semakin mudah memahami isi bacaan atau teks yang disajikan, sehingga dapat membantu mereka saat mengerjakan soal-soal ANBK kelak, terbangun rasa kebersamaan antar siswa, karena setiap siswa bekerja sesuai perannya masing-masing sehingga ketika petugas scan melaksanakan tugasnya, siswa lain secara spontan mengarahkan lembar Quizizz Paper Mode ke arah siswa petugas sehingga sangat membantu siswa tersebut dalam memindai jawaban teman-temannya, mengakrabkan guru dan siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Suasana belajar yang menyenangkan membuat guru dan siswa semakin akrab dan saling menghargai.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020, October). *Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi*. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 2020)*.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 1 3(1), 294-301.
- Dwi Septiani, R. A., Widjojoko, & Wardana, D. (2024). *View of Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca*. Ummi.ac.id. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i2.1708>
- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339-346, from <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>
- Fusco, J., Haavind, S., Remold, J., & Schank, P. (2011). *Exploring informal learning in a technology-supported afterschool program*. In *Proceedings of the 9th International Conference on Computer Supported Collaborative Learning-CSCL2011-Volume 1* (pp. 556-563).
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.
- Nurzannah, S. (2022). Peran guru dalam pembelajaran. *Alacrity: Journal of Education*, 26-34, from <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189: *Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Purwanti, 2023. Penerapan Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Asean Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri Sanggrahan: *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, from <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1995>
- Putri, A. S. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Mengembangkan Budaya Literasi Dan Numerasi Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas Tinggi* (Doctoral dissertation, Universitas Terbuka).



- Rahayu, R., & Purnamasari, I. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1887-1895.
- Rahmawati, E., Wardhani, N. A., & Ummah, S. M. (2023). Pengaruh proyek profil pelajar pancasila terhadap karakter bernalar kritis peserta didik. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 614-622, from <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4718>
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953-13960, from <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88, from <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sukanta, D. S. P., Nursyahira, K., Brilian, D. N., Zulkaisni, Z., Melia, A. D., Rahmadanti, P., & Amri, A. N. (2024). Memaksimalkan Potensi Diri dengan Perencanaan Karir untuk Masa Depan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2669-2676, from <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i7.1305>
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital?. *Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 50-56, from <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Suryati., & Yadi. (2024). Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(4), 10-19.