

PENERAPAN MEDIA DIGITAL MENGGUNAKAN KUIS ONLINE INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD

Mohammad Risky Rahman¹, Wulie Oktiningrum², Mohammad Yunus Ilyasa³
riskyrahmanmalang123@gmail.com¹, wulie.okti@uniramalang.ac.id²
Universitas Islam Raden Rahmat Malang

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyampaian materi yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media digital berupa kuis online interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan setelah penggunaan kuis online interaktif. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan respon positif selama proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kuis online interaktif merupakan media yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Digital, Kuis Online Interaktif, Minat Belajar, Siswa SD.

ABSTRACT

The development of digital technology has opened significant opportunities in education, especially in delivering engaging and interactive learning materials. This study aims to examine how the implementation of digital media through interactive online quizzes can improve elementary students' learning interest. The research method used was descriptive quantitative, with data collected through observation, questionnaires, and documentation. The subjects were fifth-grade students at a public elementary school in Malang. The findings revealed a significant increase in learning interest following the use of interactive online quizzes. This was evident from the higher level of student engagement and their positive responses during the learning process. The study concludes that interactive online quizzes are an effective medium for enhancing student learning interest at the elementary level.

Keywords: Digital Media, Interactive Online Quizzes, Learning Interest, Elementary Students.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran di era modern menuntut adanya inovasi dan adaptasi dari pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu wujud inovasi tersebut adalah penggunaan media digital sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Media digital memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai platform interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Munir, 2017).

Kondisi siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan cepat bosan dengan metode pembelajaran konvensional membuat tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan. Dalam konteks ini, penggunaan kuis online interaktif seperti Kahoot, Quizizz, atau Wordwall menjadi pilihan strategis. Media ini mampu menggabungkan unsur teknologi, visualisasi, dan permainan, sehingga menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan kompetitif. Kegiatan kuis berbasis digital juga

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik secara langsung, meningkatkan rasa percaya diri, serta memacu motivasi intrinsik mereka untuk belajar (Yuliana, 2020).

Sayangnya, tidak semua sekolah atau guru memanfaatkan potensi ini secara optimal. Masih banyak guru yang bergantung pada buku teks dan metode ceramah, yang menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dan kurangnya minat dalam mengikuti pelajaran. Akibatnya, banyak siswa yang menunjukkan ketidaktertarikan terhadap materi dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar ini jika dibiarkan berlarut-larut dapat berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan dan menurunkan kualitas pendidikan secara umum. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang konkret dan terukur untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang sesuai dengan dunia mereka, yakni dunia digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada pertanyaan: bagaimana penerapan kuis online interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar? Rumusan masalah ini menjadi dasar dalam merancang metode, alat, dan teknik yang digunakan dalam proses penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan media digital berbasis kuis online interaktif dalam pembelajaran serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media digital dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya mengenai peran media digital dalam meningkatkan minat belajar. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi akademisi, peneliti, dan praktisi pendidikan yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan pedoman bagi guru dan sekolah dalam menerapkan media digital secara efektif dan berkelanjutan, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna bagi siswa.

Batasan dalam penelitian ini ditentukan agar fokus kajian tetap terarah dan terukur. Penelitian ini hanya mencakup penerapan kuis online interaktif menggunakan platform tertentu seperti Quizizz dalam pembelajaran siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kota Malang. Fokus penelitian adalah pada peningkatan minat belajar, bukan hasil belajar atau penguasaan materi. Penelitian ini tidak membahas faktor-faktor eksternal seperti peran orang tua, lingkungan rumah, atau latar belakang sosial ekonomi siswa yang juga berpotensi memengaruhi minat belajar. Dengan adanya batasan ini, diharapkan hasil penelitian lebih tajam dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena secara sistematis berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengukur perubahan tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media digital berupa kuis online interaktif. Metode kuantitatif memberikan ruang bagi peneliti untuk memperoleh hasil yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik, sehingga mampu memberikan gambaran yang objektif terhadap dampak media pembelajaran yang digunakan (Sugiyono, 2020).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Malang yang berjumlah 30 orang. Pemilihan kelas V didasarkan pada asumsi bahwa pada jenjang ini siswa telah memiliki kemampuan dasar menggunakan teknologi dan telah

terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Lokasi penelitian dipilih secara purposive berdasarkan kemudahan akses, kesiapan guru dalam mendukung proses inovasi pembelajaran, serta ketersediaan fasilitas teknologi yang memadai di sekolah tersebut. Hal ini penting agar proses penerapan kuis online interaktif dapat berjalan secara maksimal tanpa kendala teknis yang berarti (Arikunto, 2019).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga metode, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung respons dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan kuis online berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dengan indikator yang mencakup rasa antusias, perhatian terhadap pelajaran, dan keinginan untuk terlibat aktif. Instrumen angket disusun dalam bentuk skala Likert dan telah diuji validitasnya. Sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan bukti-bukti fisik seperti hasil tangkapan layar kuis, nilai yang diperoleh siswa, serta dokumentasi foto atau video selama proses pembelajaran berlangsung (Nasution, 2018).

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, yaitu dengan membandingkan skor rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media digital. Hasil dari angket dihitung menggunakan rumus statistik sederhana untuk melihat peningkatan atau penurunan skor minat belajar. Selanjutnya, data dari observasi dan dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil angket dan memberikan gambaran menyeluruh terhadap efektivitas penggunaan kuis online interaktif dalam pembelajaran. Analisis ini memungkinkan peneliti menarik kesimpulan yang valid berdasarkan data empiris yang telah dikumpulkan secara sistematis (Riduwan, 2015)..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Penerapan Kuis Online Interaktif

Penerapan kuis online interaktif dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dimulai dengan pemilihan platform kuis online yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah. Peneliti bersama guru kelas memilih Quizizz sebagai media yang digunakan karena tampilan visualnya yang menarik, penggunaan yang mudah, dan dapat diakses melalui perangkat komputer maupun ponsel pintar. Selain itu, platform ini memungkinkan guru untuk memantau hasil siswa secara langsung dan memberikan umpan balik real-time yang sangat berguna dalam proses pembelajaran (Kurniawan, 2021).

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, kuis online diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran tematik yang sedang berlangsung, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan topik "Keanekaragaman Suku dan Budaya di Indonesia". Guru menyusun soal-soal berbasis kompetensi dasar yang telah ditentukan, lalu mengunggahnya ke platform Quizizz dalam bentuk pilihan ganda dan benar-salah. Kuis diberikan setelah siswa menerima penjelasan materi sebagai bentuk evaluasi formatif. Selama pelaksanaan, siswa mengakses kuis melalui perangkat mereka masing-masing, baik menggunakan tablet sekolah maupun ponsel milik sendiri, dengan pengawasan langsung dari guru dan peneliti.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka terlihat fokus dan bersemangat saat menjawab pertanyaan, terutama karena sistem skor yang muncul secara langsung menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat di antara mereka. Suasana kelas menjadi lebih aktif dan dinamis, berbeda dengan suasana ketika pembelajaran dilakukan hanya melalui ceramah atau tanya jawab konvensional. Respons siswa yang positif ini memperlihatkan bahwa penerapan kuis digital mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, yang pada gilirannya berdampak pada

peningkatan keterlibatan mereka secara emosional dan kognitif dalam belajar (Ningsih & Puspitasari, 2022).

Tahap akhir adalah evaluasi. Setelah kuis selesai dilaksanakan, guru dan peneliti melakukan refleksi bersama terhadap hasil dan proses yang telah dijalankan. Hasil kuis digunakan untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi, sementara respons siswa terhadap penggunaan media dikumpulkan melalui angket. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam menganalisis dampak penggunaan media terhadap minat belajar siswa, yang dibahas lebih lanjut pada subbab berikutnya.

Perubahan atau Peningkatan Minat Belajar Siswa

Setelah penerapan kuis online interaktif menggunakan platform Quizizz, ditemukan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan skor angket minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media digital tersebut. Sebelum penerapan kuis, rata-rata skor minat belajar siswa berada pada kategori sedang dengan rerata 64,2 dari skala 100. Setelah penggunaan kuis online selama tiga kali pertemuan, skor tersebut meningkat menjadi 78,7 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Aspek yang mengalami peningkatan paling menonjol adalah pada indikator “keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran” dan “antusiasme dalam menjawab soal”. Sebelum penggunaan kuis, siswa cenderung pasif dan tidak banyak yang berinisiatif menjawab pertanyaan atau berdiskusi. Namun setelah diterapkannya kuis interaktif, siswa tampak lebih bersemangat dan tidak ragu untuk menjawab karena suasana yang kompetitif namun menyenangkan. Bahkan siswa yang biasanya diam menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti kuis dan memperhatikan materi secara lebih serius karena ingin mendapatkan skor yang tinggi (Huda & Rachman, 2021).

Peningkatan ini juga diperkuat dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Guru mencatat adanya perubahan perilaku belajar yang signifikan: siswa menjadi lebih fokus saat penyampaian materi karena mereka tahu bahwa setelah itu akan ada kuis yang menilai pemahaman mereka. Kondisi kelas yang biasanya cenderung pasif berubah menjadi lebih hidup dan responsif. Secara tidak langsung, penggunaan kuis online ini membentuk kebiasaan belajar yang lebih positif dan membangun kepercayaan diri siswa untuk tampil aktif di kelas (Fatimah, 2020).

Selain dari data kuantitatif dan observasi, tanggapan siswa terhadap penggunaan kuis online juga sangat positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang dan tidak bosan saat belajar. Mereka menyebut bahwa permainan kuis memberikan sensasi tersendiri dalam belajar karena mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Kesan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media digital dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara lebih personal dan relevan dengan gaya belajar generasi saat ini.

Temuan ini menunjukkan bahwa kuis online interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2019) bahwa peningkatan motivasi belajar sangat berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media kuis online interaktif. Data yang dikumpulkan melalui skala Likert 4 poin mencakup beberapa indikator, yaitu: (1) antusiasme dalam mengikuti pelajaran, (2) perhatian terhadap penjelasan guru, (3) keaktifan dalam menjawab pertanyaan, dan (4) ketertarikan terhadap materi pelajaran.

Sebelum penerapan media, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar dalam kategori sedang. Rata-rata skor dari keseluruhan indikator adalah 64,2. Dari hasil tersebut, indikator dengan skor terendah adalah keaktifan siswa dalam merespons pertanyaan guru, yang hanya mencapai rata-rata 58,3. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum media kuis digunakan, siswa cenderung pasif dan kurang tertarik dalam kegiatan kelas yang bersifat satu arah (Nurhadi, 2020).

Setelah penggunaan kuis online interaktif, terjadi peningkatan signifikan dalam semua indikator. Rata-rata skor keseluruhan naik menjadi 78,7, dengan indikator keaktifan siswa mencatat kenaikan paling tinggi menjadi 84,1. Peningkatan ini menandakan bahwa penggunaan kuis online memberikan dorongan psikologis bagi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, baik secara kognitif maupun emosional. Antusiasme siswa juga meningkat menjadi 79,6, menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Selain angket, data diperkuat dengan observasi dan dokumentasi. Selama proses pembelajaran dengan kuis, siswa tampak lebih aktif berinteraksi dan menunjukkan ekspresi yang positif terhadap kegiatan yang berlangsung. Guru juga melaporkan bahwa siswa yang biasanya sulit fokus, menjadi lebih tertib dan antusias mengikuti pelajaran. Hal ini memperlihatkan adanya korelasi positif antara penggunaan media interaktif dengan minat belajar siswa (Mardiana & Purnomo, 2021).

Analisis ini menunjukkan bahwa media digital seperti kuis online bukan hanya sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas interaksi antara siswa, materi, dan guru. Pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan memungkinkan siswa untuk merasa lebih dihargai karena keterlibatannya dinilai secara langsung melalui sistem skor yang adil dan transparan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan kuis online interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, baik dari aspek kuantitatif maupun kualitatif. Hal ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan, apabila diterapkan secara tepat, mampu menghasilkan perubahan positif dalam proses belajar siswa di sekolah dasar.

Efektivitas dan Tantangan Implementasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kuis online interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Efektivitas tersebut tercermin dari peningkatan skor angket minat belajar siswa yang sebelumnya berada pada kategori sedang menjadi tinggi setelah penerapan media digital. Kegiatan pembelajaran yang awalnya berjalan secara pasif dan satu arah berubah menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Media digital seperti Quizizz mampu merangsang motivasi intrinsik siswa melalui elemen permainan (gamifikasi), sistem peringkat, serta umpan balik langsung yang memperkuat keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif (Putri & Sari, 2021).

Secara pedagogis, keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme, di mana siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Kuis online interaktif memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga mendorong eksplorasi dan refleksi terhadap materi pembelajaran. Aktivitas ini juga menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan meningkatkan kepercayaan diri siswa saat mereka mampu menjawab pertanyaan dengan benar dalam waktu terbatas (Sanjaya, 2016).

Namun demikian, meskipun menunjukkan efektivitas yang tinggi, implementasi kuis online interaktif di lapangan tidak terlepas dari berbagai tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur, seperti ketersediaan perangkat digital dan koneksi

internet yang stabil. Di beberapa sekolah dasar, terutama yang berada di daerah pinggiran, belum semua siswa memiliki akses terhadap perangkat teknologi secara mandiri. Hal ini dapat memunculkan ketimpangan partisipasi dan menurunkan efektivitas media yang diterapkan (Rahmawati, 2020).

Selain itu, kemampuan guru dalam mengoperasikan platform digital juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua guru memiliki kompetensi teknologi yang memadai untuk merancang dan melaksanakan kuis online secara optimal. Dalam beberapa kasus, guru merasa kesulitan dalam membuat soal yang sesuai dengan level kognitif siswa serta dalam mengelola waktu pelaksanaan kuis yang seringkali terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan atau pendampingan yang berkelanjutan bagi guru agar mampu memanfaatkan media digital secara efektif dalam pembelajaran.

Kendala lain yang muncul adalah adanya siswa yang terlalu fokus pada skor dan kompetisi, sehingga mengabaikan pemahaman terhadap materi secara mendalam. Hal ini dapat diminimalisasi dengan pengelolaan strategi pembelajaran yang seimbang antara permainan dan refleksi materi. Guru perlu menekankan bahwa kuis bukan hanya ajang kompetisi, tetapi sarana untuk memperkuat pemahaman dan mengukur penguasaan konsep secara menyenangkan.

Dengan mempertimbangkan efektivitas dan tantangan yang dihadapi, maka penggunaan kuis online interaktif tetap sangat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Asalkan dilakukan dengan persiapan matang, pendampingan guru yang memadai, serta dukungan infrastruktur sekolah, media ini dapat menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, partisipatif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar di era digital.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital berupa kuis online interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan platform seperti Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran yang semula bersifat satu arah menjadi lebih hidup dengan partisipasi aktif dari siswa. Data kuantitatif melalui angket menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar secara signifikan setelah penggunaan kuis online. Peningkatan ini diperkuat oleh observasi langsung dan tanggapan siswa yang menunjukkan antusiasme lebih tinggi terhadap pembelajaran (Yuliana, 2020).

Secara keseluruhan, kuis online interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi gaya belajar siswa generasi digital. Dengan desain yang menyenangkan dan sistem umpan balik langsung, media ini mendorong siswa untuk fokus, berpartisipasi, dan merasa tertantang untuk terus belajar. Namun demikian, tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet perlu menjadi perhatian dalam penerapannya secara luas. Kompetensi guru dalam menggunakan media ini juga menjadi faktor penentu keberhasilan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, kepada guru dan sekolah, disarankan untuk mulai mengintegrasikan media digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk materi yang membutuhkan partisipasi aktif siswa. Pihak sekolah juga sebaiknya memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan teknologi bagi guru agar mampu mengelola media ini secara optimal. Kedua, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas objek penelitian ke jenjang pendidikan lain atau menambahkan variabel hasil belajar, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Dengan pemanfaatan yang tepat dan berkelanjutan, kuis online interaktif dapat

menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di era digital yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi ed.). Rineka Cipta.
- Fatimah, N. (2020). Penggunaan media berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 34–42.
- Huda, M., & Rachman, A. (2021). Efektivitas penggunaan kuis berbasis Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 75–83.
- Kurniawan, A. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 4(3), 112–120.
- Mardiana, R., & Purnomo, D. (2021). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran online untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 14(2), 144–153.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Nasution, S. (2018). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Bumi Aksara.
- Nurhadi. (2020). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis TIK. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(1), 23–31.
- Putri, N. A., & Sari, D. A. (2021). Gamifikasi dalam pendidikan: Implementasi dan dampaknya terhadap keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(1), 89–97.
- Rahmawati, R. (2020). Kesenjangan teknologi di sekolah dasar: Hambatan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–54.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media.
- Yuliana, S. (2020). Penggunaan media digital dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 8(2), 98–107.