

EKSPLORASI PENGALAMAN SISWA KELAS V DALAM MENGGUNAKAN GAME LITERASI BERBASIS QUIZIZZ PADA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8 DI SDN 48/I PANEROKAN

Pinta Uli Panjaitan¹, Mei Seven Panjaitan², Egi Amaza Mawaddah³, Aulia Yunita Rosanti⁴, Candra Rindi Irawan⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Surel: pintauli01panjaitan@gmail.com

ABSTRACT

The problem that occurs is the low motivation and literacy understanding of students' subject matter, which is caused by the lack of variation in the learning methods applied. This study aims to explore the experience of grade V students in using Quizizz-based literacy games in the 8th Batch Teaching Campus Program at SDN 48/I Penerokan. This study uses a qualitative approach with an exploratory method. Data collection techniques are carried out through observation, in-depth interviews with students, and analysis of quiz results carried out using Quizizz. The data obtained was analyzed descriptively to identify the student experience and the impact of using Quizizz on learning. The results of the study show that the use of Quizizz-based literacy games has a positive impact on the learning experience of grade V students at SDN 48/I Penerokan. This can be seen from the increase in motivation, material understanding, and student involvement in the learning process. In addition, the use of Quizizz also helps students in developing social skills and time management. This shows that interactive learning methods can be an effective solution to improve learning outcomes. While there are some challenges related to technology access and students' understanding of the use of Quizizz, the benefits obtained are much more significant. This research underscores the importance of innovation in education to create more engaging and meaningful learning experiences.

Keywords: Student Experience; Literacy Games; Quizizz

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi adalah rendahnya motivasi dan pemahaman literasi siswa terhadap materi pelajaran, yang disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman siswa kelas V dalam menggunakan game literasi berbasis Quizizz pada Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SDN 48/I Penerokan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode eksploratif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam dengan siswa, dan analisis hasil kuis yang dilaksanakan menggunakan Quizizz. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pengalaman siswa dan dampak penggunaan Quizizz terhadap pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game literasi berbasis Quizizz memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa kelas V di SDN 48/I Penerokan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa dalam

proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Quizizz juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial dan pengelolaan waktu. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Meskipun terdapat beberapa tantangan terkait akses teknologi dan pemahaman siswa terhadap penggunaan Quizizz, manfaat yang diperoleh jauh lebih signifikan. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Kata Kunci: Pengalaman Siswa; Game Literasi; Quizizz

PENDAHULUAN

Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) merupakan inisiatif pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu bagian dari program ini adalah Kampus Mengajar, yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah (Nurhalimah et al., 2021; Bali et al., 2022). Melalui program ini, mahasiswa dapat mengaplikasikan teori yang mereka pelajari di kampus ke dalam praktik nyata di lapangan (Rachayu & Bachri, 2023). Kegiatan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Selain itu, program ini juga memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam menghadapi tantangan di dunia pendidikan. Dengan demikian, Kampus Mengajar menjadi jembatan antara dunia akademis dan praktis.

Pengalaman belajar dan mengajar di lapangan sangat penting bagi pengembangan kompetensi mahasiswa. Dalam konteks ini, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembelajar (Sukmayadi et al., 2024). Mereka dapat belajar tentang dinamika kelas, karakteristik siswa, serta tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pengalaman ini memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan interpersonal dan pedagogis yang diperlukan di dunia pendidikan. Dengan terlibat langsung dalam pengajaran, mahasiswa dapat memahami bagaimana teori yang mereka pelajari dapat diterapkan dalam praktik (Awwaludin et al., 2022). Hal ini akan berkontribusi pada pembentukan guru yang lebih kompeten dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Perkembangan era teknologi telah membawa dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan akses ke berbagai sumber belajar yang lebih luas dan beragam (Subagio & Limbong, 2023; Wahyudi & Jatun, 2024). Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Said, 2023; Suyuti, 2023). Di era digital ini, siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen yang aktif. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat mengadaptasi pengajaran mereka agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam era digital adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa secara daring (Lailia et al., 2023). Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan umpan balik yang cepat (fauziah & Hadi, 2023; Jong & Tacoh, 2024). Selain itu, platform ini menyediakan berbagai fitur menarik yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan Quizizz, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi mereka. Oleh karena itu, penggunaan media ini menjadi relevan dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Karakteristik dan kebutuhan siswa yang beragam memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dan inovatif (Rini et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam proses belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan metode yang dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa. Dengan menggunakan media yang sesuai, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dan lebih mendalam tentang materi yang diajarkan. Hal ini akan berdampak positif pada hasil belajar mereka di sekolah.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan di kelas V SDN 48/I Penerokan, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Salah satu penyebab utama kesulitan ini adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Banyak siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang konvensional, yang cenderung monoton dan tidak menarik perhatian mereka. Keadaan ini menciptakan kebutuhan mendesak akan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Observasi menunjukkan bahwa siswa menginginkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami tantangan ini dan mencari solusi yang tepat agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan game literasi berbasis Quizizz. Dengan mengintegrasikan game ke dalam proses pembelajaran, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Game literasi dapat merangsang minat siswa dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Melalui permainan yang interaktif, siswa dapat berkolaborasi dan bersaing satu sama lain, yang akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Rahmania et al., 2023). Penggunaan Quizizz sebagai media dalam game literasi juga memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time. Dengan demikian, game literasi berbasis Quizizz dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan game literasi berbasis Quizizz dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru

tentang inovasi dalam pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini akan membawa dampak positif bagi perkembangan literasi siswa di era digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode eksploratif untuk menggali pengalaman siswa kelas V dalam menggunakan game literasi berbasis Quizizz. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V di SDN 48/I Penerokan yang berpartisipasi dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 8. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada keikutsertaan mahasiswa dalam program tersebut serta penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, termasuk wawancara mendalam, observasi, dan pengumpulan dokumen. Wawancara mendalam dilakukan dengan siswa untuk memahami pengalaman mereka dalam menggunakan Quizizz, termasuk tingkat keterlibatan, pemahaman materi, dan motivasi belajar. Observasi kelas juga dilakukan untuk melihat interaksi siswa selama penggunaan Quizizz dan dinamika pembelajaran yang terjadi. Selain itu, dokumen seperti lembar kerja siswa dan hasil kuis yang dilakukan di Quizizz dianalisis untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai efektivitas penggunaan media tersebut.

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara deskriptif dengan teknik analisis tematik. Proses analisis dimulai dengan transkripsi wawancara dan pencatatan hasil observasi. Kemudian, peneliti akan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data yang diperoleh, seperti pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa. Temuan dari analisis ini akan digunakan untuk menyusun kesimpulan dan rekomendasi mengenai penggunaan game literasi berbasis Quizizz dalam pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V di SDN 48/I Penerokan merasakan pengalaman positif dalam menggunakan game literasi berbasis Quizizz. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Siswa melaporkan bahwa suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Mereka juga merasa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama saat berkompetisi dengan teman-teman mereka. Penggunaan elemen game dalam pembelajaran membuat mereka lebih terlibat secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam menarik perhatian siswa dan

meningkatkan motivasi belajar mereka. Temuan ini sejalan dengan Atisyah dan Ilmiani (2024) bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Melalui wawancara, siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi pelajaran melalui Quizizz. Penjelasan yang disampaikan dalam kuis dianggap lebih jelas dan mudah dicerna dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan oleh Quizizz setelah siswa menyelesaikan kuis membantu mereka untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka. Siswa dapat melihat hasil mereka secara real-time, yang memotivasi mereka untuk memperbaiki kesalahan. Dengan cara ini, mereka dapat belajar dari kesalahan dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi. Pengalaman ini menunjukkan bahwa game literasi berbasis Quizizz dapat berfungsi sebagai alat evaluasi yang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Atikah dan Amelia (2024) yang menunjukkan bahwa umpan balik konstruktif dapat meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar.

Observasi selama penggunaan Quizizz mengungkapkan bahwa interaksi antar siswa meningkat. Siswa terlihat lebih sering berdiskusi dan bekerja sama saat menjawab kuis, saling membantu dan berbagi strategi dalam menjawab pertanyaan, sehingga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Interaksi sosial ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa, yang penting dalam proses belajar. Hasil ini sejalan oleh penelitian Riyadi dan Wibawa (2024) bahwa dengan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. Siswa yang biasanya lebih pendiam menunjukkan perubahan positif dengan lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Quizizz tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong kerja sama dan kolaborasi di antara siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kurniasari dan Wathon (2019) bahwa permainan edukatif hanya menjadi sarana dalam pembelajaran konstruktif.

Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Banyak siswa merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan setelah mereka mengalami kemajuan dalam kuis. Ketika siswa melihat peningkatan nilai mereka, mereka merasa lebih siap dan termotivasi untuk belajar lebih banyak. Rasa percaya diri ini penting, karena dapat berdampak pada sikap siswa terhadap pembelajaran di masa depan. Pengalaman positif ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana siswa merasa aman untuk mencoba dan belajar dari kesalahan. Hal ini sejalan dengan hasil temuan Suryadi (2023), prinsip pendidikan yang menekankan pentingnya menciptakan lingkungan yang positif bagi siswa. Dengan meningkatnya rasa percaya diri, siswa diharapkan akan lebih aktif dan berani dalam belajar.

Namun, beberapa tantangan juga muncul selama penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Beberapa siswa mengungkapkan kesulitan dalam mengakses platform, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa menggunakan teknologi. Masalah teknis, seperti

koneksi internet yang tidak stabil, juga menjadi kendala yang mengganggu proses belajar. Selain itu, ada siswa yang merasa kesulitan dengan tipe pertanyaan yang ada dalam kuis, terutama yang memerlukan pemahaman mendalam. Tantangan ini menunjukkan perlunya pelatihan tambahan bagi siswa agar lebih familiar dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun ada kendala, sebagian besar siswa tetap menyatakan bahwa manfaat yang diperoleh jauh lebih besar. Oleh karena itu, penting untuk memberikan dukungan teknis dan pelatihan yang memadai sebelum penggunaan Quizizz.

Dalam analisis hasil kuis yang dilakukan melalui Quizizz, ditemukan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam nilai siswa setelah penggunaan media ini. Sebelum menggunakan Quizizz, nilai rata-rata siswa dalam pelajaran literasi terbilang rendah. Namun, setelah penerapan game literasi berbasis Quizizz, nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka merasa terlibat secara aktif. Temuan ini didukung oleh penelitian Imamah (2021) bahwa pembelajaran aktif dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain dampak positif, penelitian ini juga mencatat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap pengelolaan waktu siswa selama proses belajar. Siswa yang menggunakan Quizizz tampak lebih mampu mengatur waktu mereka saat menjawab kuis. Mereka belajar untuk membaca dan memahami pertanyaan dengan cepat dan mengambil keputusan dengan tepat. Pengelolaan waktu yang baik ini sangat penting dalam dunia pendidikan, di mana siswa diharapkan dapat menyelesaikan tugas dalam batas waktu tertentu. Dengan adanya batas waktu dalam kuis, siswa dilatih untuk bekerja secara efisien. Hal ini juga dapat membantu siswa mempersiapkan diri untuk ujian dan evaluasi di masa mendatang. Peningkatan keterampilan pengelolaan waktu ini menjadi salah satu nilai tambah dari penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz.

Berdasarkan penerapannya maka pengalaman siswa dalam menggunakan Quizizz sangat beragam. Beberapa siswa merasa bahwa metode ini sangat membantu mereka, sementara yang lain merasa kurang terbantu. Siswa dengan latar belakang belajar yang berbeda menunjukkan respons yang berbeda terhadap penggunaan Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang sama tidak selalu efektif untuk semua siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan keberagaman siswa dalam memilih metode pengajaran. Penelitian ini mendorong perlunya adaptasi dalam penggunaan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing siswa. Dengan memahami perbedaan ini, pendidik dapat merancang pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan game literasi berbasis Quizizz memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa kelas V di SDN 48/I Penerokan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Quizizz juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial dan pengelolaan waktu. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Meskipun terdapat beberapa tantangan terkait akses teknologi dan pemahaman siswa terhadap penggunaan Quizizz, manfaat yang diperoleh jauh lebih signifikan. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan media interaktif seperti Quizizz sebagai alternatif untuk metode pembelajaran konvensional. Sebagai saran, disarankan agar pendidik memberikan pelatihan dan dukungan teknis kepada siswa sebelum penggunaan platform pembelajaran digital, serta melakukan adaptasi konten yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif dan efektif dapat terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Atikah, A., & Amelia, I. (2024). Strategi Penilaian Dan Evaluasi Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Serta Umpan Balik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(3), 76-84. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i3.1454>
- Atisyah, N., & Ilmiani, A. M. (2024). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(10), 4435-4440. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v2i10.1697>
- Awwaludin, M., Malik, S., & Siswanto, N. D. (2022). Pembentukan Lingkungan Bahasa Arab dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Arab pada Pesantren Bahasa Arab (MIM LAM). *Definisi: Jurnal Agama dan Sosial Humaniora*, 1(1), 55-64. <https://doi.org/10.1557/djash.v1i1.16716>
- Bali, E. N., Bunga, B., & Kale, S. (2022). Kampus Mengajar: Upaya Transformasi Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 237-241. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.658>
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721-2730. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049>
- Imamah, Y. H. (2021). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Muhtadiin*, 7(01), 175-184. Diakses pada <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/muhtadiin/article/view/63>

- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Kurniasari, R., & Wathon, A. (2019). Pembelajaran Konstruktif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 96-112. Diakses pada <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/74>
- Lailia, S. A., Fatimah, S., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran di MI/SD pada era revolusi industri 5.0. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01), 10-19. <https://doi.org/10.62668/significant.v2i01.644>
- Nurhalimah, A., Mawaddah, M., & Abdillah, A. (2021). Peningkatan Profesionalisme Mahasiswa Sebagai calon Guru Melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 12-20. <https://doi.org/10.56972/jikm.v1i1.2>
- Rachayu, I., & Bachri, B. S. (2023). Evaluasi Program Kompetensi Pedagogi Sebagai Calon Guru Terus Bergerak, Tergerak Dan Menggerakkan (Ttm) Era Kurikulum Merdeka Melalui Pengalaman Lapangan. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 3215-3225. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26310>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Rini, A. P., Firmansyah, N. F., Widiastuti, N., Christyowati, Y. I., & Fatirul, A. N. (2023). Pendekatan terintegrasi dalam pengembangan kurikulum abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 2(2), 171-182. <https://doi.org/10.55927/jiph.v2i2.3942>
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKn di SD kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791-2805. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11962>
- Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Subagio, I. K. A., & Limbong, A. M. N. (2023). Dampak Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Aktivitas Pendidikan. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 43-52. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5844>
- Sukmayadi, T., Maarif, M., Fitri, H. R., Dewi, A. K., Merkuri, Y. G., & Haryanti, A. N. (2024). Membangun keterampilan berpikir kritis mahasiswa melalui literasi kewarganegaraan di Universitas Ahmad Dahlan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 245-256. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9388>
- Suryadi, I. (2023). Dampak Pendidikan Inklusif Terhadap Partisipasi dan Prestasi Siswa dengan Kebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 517-527. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.597>
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1-11. Diakses pada <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2908>

Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1138>