

**PENGEMBANGAN MEDIA KUIT (KUIS INTERAKTIF GIMKIT) PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 17 TUMIJAJAR
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Bagas Agusta Jaya¹, Ambyah Harjanto², Connyta Elvadola³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

bgsagusta@gmail.com¹, camyasoul@gmail.com²,
connytaelva@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi karena pembelajaran IPAS belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. pendidik masih menggunakan media konvensional atau belum adanya media interaktif yang berbasis game atau permainan, strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang bervariasi atau belum bervariasi, belum digunakannya media yang interaktif yang digunakan khususnya dalam mengerjakan soal dan mengambil penilaian sehingga kurang menimbulkan motivasi belajar bagi peserta didik, kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media belum maksimal untuk menciptakan suasana menyenangkan sehingga belum dapat menarik minat peserta didik dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran belum efektif sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran khususnya pada proses mengerjakan soal dan pengambilan nilai. Dari permasalahan yang ada, maka perlu dikembangkannya media KUIT (*Kuis Interaktif Gimkit*) yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya untuk mengerjakan soal dan pengambilan nilai sehingga peserta didik pun dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh validasi materi adalah 90% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi media adalah 92% dengan kriteria “Sangat Layak”. Uji efektivitas memperoleh nilai rata-rata 100% sehingga media KUIT (*Kuis Interaktif Gimkit*) dinyatakan sangat efektif dan uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata 94% dengan kriteria “Sangat Menarik”. Hasil respon pendidik diperoleh hasil rata-rata 90% dengan kriteria “Sangat Menarik”. Pengembangan media KUIT (*Kuis Interaktif Gimkit*) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 17 Tumijajar Tahun Pelajaran 2023/2024 menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D), dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media KUIT (*Kuis Interaktif Gimkit*) pada Mata Pelajaran IPAS sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan media, KUIT (*Kuis Interaktif Gimkit*), Materi IPAS

Abstract: This research is motivated by the fact that science learning has not been optimal in using learning media. educators still use conventional media or there is no interactive media based on games or games, the learning strategies used by educators are less varied or not yet varied, interactive media has not been used, especially in working on questions and taking assessments, so it creates less learning motivation for students. , the ability of educators to utilize media has not been maximized to create a pleasant atmosphere so that it has not been able to attract students' interest and the limited learning media used during the learning process has not been effective, making students less active in learning, especially in the process of working on questions and taking grades. Based on the existing problems, it is necessary to develop KUIT (*Gimkit Interactive Quiz*) media which can make it easier for educators to convey learning material, especially for working on questions and taking grades so that students can be more active in the learning process. This research is research and development (R&D) which uses the ADDIE model in its development. This research was conducted to determine the feasibility and practicality of the product being developed. Based on the research results, the validation of the material was 90% with the criteria "Very Eligible". The media validation

result was 92% with the criteria "Very Eligible". The effectiveness test obtained an average score of 100% so that the KUIT (Gimkit Interactive Quiz) media was declared very effective and the field trial obtained an average score of 94% with the criteria "Very Interesting". The results of the educators' responses obtained an average of 90% with the criteria "Very Interesting". The development of KUIT (Gimkit Interactive Quiz) media in Class IV Science Subjects at SD Negeri 17 Tumijajar for the 2023/2024 Academic Year using the research and development (R&D) research method, it can be concluded that the use of KUIT (Gimkit Interactive Quiz) media in Science AS Subjects is very feasible and effective to use as a learning medium.

Keywords: Media development, KUIT (Gimkit Interactive Quiz), Science material

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA diperlukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhannya untuk memecahkan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Karena idealnya dalam pembelajaran IPA khususnya pada Sekolah Dasar hendaknya membuka kesempatan agar siswa dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan membangkitkan ide-ide, membangun keterampilan yang diperlukan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah dengan proses pembelajaran secara langsung. Ada beberapa hal yang dapat digunakan guru dalam menjembatani pembelajaran supaya lebih menyenangkan dan lebih bervariasi, diantaranya penggunaan bahan ajar, media, metode dan model pembelajaran. Model pembelajaran IPA yang sesuai untuk usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 17 Tumijajar, pembelajaran IPA masih sangat kurang mengenai penggunaan media pembelajaran terhadap pembelajaran IPA. Khususnya pada saat pendidik melakukan pengambilan nilai kepada peserta didik sehingga peserta didik kurang antusias mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik. Hanya mengandalkan LKPD atau buku yang disediakan oleh pihak sekolah saja. Seorang pendidik selain melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, seharusnya pendidik menggunakan media yang interaktif dalam pengambilan nilai. Peserta didik

tentu akan lebih semangat dan mudah memahami sesuatu jika proses pembelajaran menggunakan media, karena peserta didik dapat melihat secara langsung kejadian yang sebenarnya dan akan sangat mendukung materi yang akan disampaikan. Hasil pengamatan lainnya yang ditemukan peneliti bahwa proses pengambilan yang dilaksanakan pendidik masih sebatas pendidik memberikan soal dari buku dan peserta didik langsung mengerjakan tanpa pemahaman yang bermakna yang diberikan oleh pendidik.

Paham konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar. Menurut Amka (2018:36) teori konstruktivistik menekankan bahwa: Pengetahuan kita merupakan konstruksi

(bentukan) kita sendiri, bukan imitasi dari kenyataan, bukan gambaran dunia kenyataan yang ada. Pembelajaran berbasis konstruktivistik menekankan pengalaman belajar pada peserta didik.

Afandi (2011:12) menyatakan konsep belajar menurut teori belajar konstruktivisme yaitu pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Sedangkan menurut Jean Piaget dalam Akhiruddin (2019:67) menyebutkan bahwa: Penekanan teori konstruktivisme pada proses adalah untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas di kenyataan. Peran guru dalam pembelajaran menurut teori

konstruktivisme adalah sebagai fasilitator atau moderator.

Guru memiliki tugas yang sangat vital untuk mendidik dan membelajarkan siswanya baik mendidik secara afektif, kognitif, dan juga psikomotorik. Untuk itu dibutuhkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai strategi untuk digunakan di kelas. Salah satu faktor dikatakan berhasil, proses pembelajaran, apabila guru memiliki persiapan yang matang dan dapat berkomunikasi dengan baik (Azmi, 2023). Demi tercapainya pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, maka dirancang dengan baik melalui perangkat-perangkat pembelajaran yang tidak tertinggal oleh zaman. Selain media, guru menumbuhkan kreativitas sesuai dengan kondisi, berinovasi dengan perubahan terkini, dan dapat memberikan jalan keluar bagi lingkungan sekitarnya (Syah, 2020).

Pengertian media mencakup semua hal tentang informasi diantara sumber dan penerima, seperti bahan cetak, video, aplikasi, internet, dan sebagainya. Media merupakan hasil perkembangan teknologi dengan memanfaatkan pembelajaran digital didalam kehidupan terutama aspek pendidikan agar lebih menarik dan inovatif (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Heinich, dkk (dalam Wicaksono & Fahrurrozi, 2022:174) mengartikan istilah media sebagai *"the term refer to anything that carries information between a source and a receiver"*. perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut.

Sutarti dan Irawan (dalam Siska, 2021:166) mengatakan bahawa media pembelajaran interaktif adalah software dan hardware yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi

pembelajaran kepada siswa yang dapat memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran. Sedangkan menurut Asmuni et al mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu media pembelajaran yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dengan memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Media pembelajaran interaktif memiliki berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Format sajian media pembelajaran interaktif disajikan dalam lima kelompok, yaitu:

- 1) Tutorial adalah pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.
- 2) Drill dan Practise adalah format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna mempunyai kemahiran, keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap. Pada bagian akhir pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai.
- 3) Simulasi adalah format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktivitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain.

- 4) Percobaan dan Eksperimen adalah format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, petunjuk.
- 5) Permainan yang disajikan mengacu pada aktivitas belajar sambil bermain.

Kuis interaktif termasuk ke dalam media pembelajaran berbasis computer, seperti yang diterangkan oleh Arsyad bahwa kuis interaktif tergolong sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dalam proses penggunaannya membutuhkan komputer ataupun handphone. Kuis interaktif ialah suatu aplikasi dalam bentuk soal ataupun pertanyaan yang mungkin dapat meningkatkan pemahaman serta pengetahuan peserta didik dengan mandiri.

Selanjutnya menurut Indriyani (2015) kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan. Oleh karena itu, siswa dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis inetraktif bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien dan mampu melatih kemampuan siswa.

Gimkit merupakan salah satu platform website pembelajaran kuis berbasis game, dalam proses pelaksanaannya dibutuhkan pengetahuan, kolaborasi, dan strategi dari siswa agar dapat memenangkan kuis tersebut yang berupa game (Hendry Naufal Marbella, 2021). Gimkit adalah platform berbasis permainan digital untuk guru dan siswa yang memungkinkan interaksi dalam pembelajaran.

Dalam pendidikan yang terjadi di Sekolah saat ini, siswa lebih banyak waktu bermain daripada belajar, lebih banyak bermain game daripada membantu orang tua di rumah.

Dengan berkembangnya perangkat teknis, penggunaan kuis interaktif berbasis teknologi berdampak positif, karena peserta didik akan tertarik mempelajari apa yang terjadi, sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Meski demikian, tidak semuanya dapat direalisasikan ke dalam pembelajaran. Beberapa faktor lain bisa mempengaruhi, misalnya dari siswanya, siswa merasa jenuh belajar IPA karena belum tersedianya media yang menarik, dan masih digunakannya media yang sederhana, belum dapat meningkatkan motivasi siswanya khususnya pada saat siswa mengerjakan soal, karena apa yang terjadi tidak semuanya sesuai dengan apa yang diharapkan. Kuis Interaktif Gimkit hadir sebagai jawaban dari apa yang dijadikan masalah saat ini. Media ini bisa digunakan saat di kelas maupun di rumah (Hendry Naufal Marbella, 2021).

Media ini memiliki kelebihan diantaranya dapat dimanfaatkan dengan mudah, pengguna Gimkit tidak perlu menginstal aplikasi Gimkit dalam smartphone, PC, atau laptop karena dikembangkan melalui web base software. Sebagai pengguna, siswa tinggal mengakses gimkit.com dan mendapatkan PIN yang tertera di layar smartphone, PC atau laptop yang digunakan. Pendidik pun dapat dengan mudah mengedit soal-soal yang diberikan dari smartphone tanpa harus menggunakan perangkat komputer dan bisa dilakukan dimana saja. Selain itu, guru akan sangat terbantu untuk membuat feedback dari hasil belajar peserta didik

METODE PENELITIAN

Jampel, dkk (2014: 42) mengemukakan bahwa model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi

(implementation), dan (5) evaluasi (evaluation).

Menurut Angko & Mustaji (dalam Wicaksono 2022: 283), ada beberapa alasan ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan dalam penelitian pengembangan. Pertama model ADDIE merupakan model yang sangat baik beradaptasi dalam berbagai kondisi. Kedua, tingkat keluwesan model ini dalam menjawab masalah cukup tinggi. Ketiga, meskipun memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, model ADDIE merupakan model yang efektif untuk digunakan dan banyak orang yang mengenail singkatan ADDIE. Keempat, model ADDIE menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur untuk pengembangan intervensi instruksional dan evaluasi serta revisi setiap tahap. Pada langkah pengembangan produk, model pengembangan penelitian ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Model ADDIE digunakan untuk desain penelitian, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: 1) Analisis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; dan 5) Evaluation. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media berupa kuis interaktif gimkit (KUIT) yang akan digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya pada perkembangbiakan tumbuhan.



Gambar 1
Adopsi Dan Revisi Model ADDIE
Sumber: (Wicaksono 2022:293)

Subjek penelitiannya yaitu siswa

dan siswi kelas IV SD Negeri 17 Tumijajar yang berjumlah 17 peserta didik. Dimana laki-laki berjumlah 5 siswa dan perempuan berjumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan datanya dengan observasi dan juga angket.

Tabel 1
Skor Penilaian Terhadap
Pilihan Jawaban

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik / Sangat Setuju
3	Baik / Setuju
2	Kurang Baik / Kurang Setuju
1	Sangat Kurang Baik / Sangat Kurang Setuju

(Sumber: Sinambela & Sinambela, 2021)

Teknik analisis kepraktisan:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: Jurnal (Wildan & Suherman, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, dihasilkan produk berupa media KUIT (*Kuis Interaktif Gimkit*) yang difokuskan pada materi IPAS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. KUIT dibuat dengan menggunakan platform gimkit. Proses pembuatannya mengikuti prosedur model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Melalui pendekatan ini, KUIT dapat dikembangkan secara sistematis dan teruji untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa dalam memahami materi IPAS.

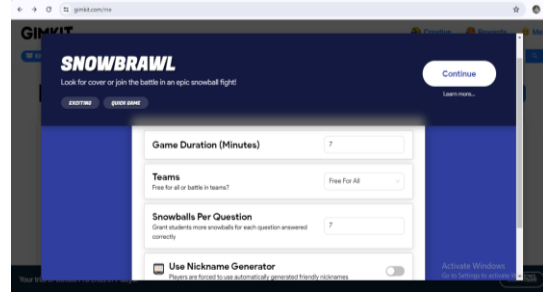
Tahap Analisis (*Analyze*)

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data analisis kebutuhan peserta didik menggunakan angket analisis kebutuhan yang disebar kepada peserta didik dan wawancara pendidik mengenai proses pembelajaran di kelas IV di SD Negeri 17 Tumijajar Tulang Bawang Barat. Hasil analisis ini merupakan bahan pertimbangan dan juga

pedoman peneliti untuk menyusun media pembelajaran.

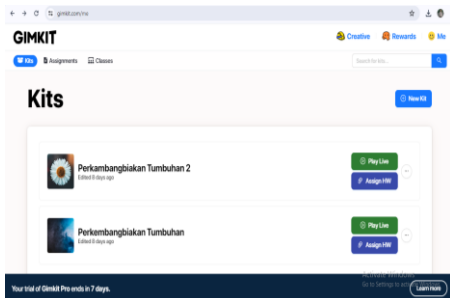
Tahap Perancangan (Design)

Produk yang dikembangkan berupa media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) yang dibuat menggunakan website resmi gimkit, media ini terhubung dengan platform gimkit yang kemudian berupa link. Pada tahap perancangan, penulis menyiapkan dan mengumpulkan soal-soal tentunya disesuaikan dengan materi yang akan dibahas pada media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) yaitu materi IPAS kelas IV tentang Perkembangbiakan Tumbuhan. Selain itu, pada tahap ini pula dirancang instrument penelitian berupa angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon pendidik, dan angket respon peserta didik terkait media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) yang dikembangkan.

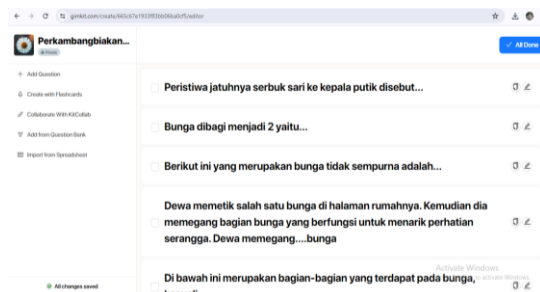


Gambar 4
Daftar pengaturan media KUIT
(Kuis Interaktif Gimkit)

Desain media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) dapat digunakan siswa dengan memanfaatkan website, soal dibuat sesuai materi. Media terhubung dengan platform gimkit yang kemudian berupa link. Untuk memudahkan siswa cukup mengklik link saja yang disediakan oleh gurunya, dengan syarat jaringan internet stabil, dapat diakses melalui laptop maupun gadget.



Gambar 2
Menu Awal Media KUIT
(Kuis Interaktif Gimkit)



Gambar 3
Daftar Soal Media KUIT
(Kuis Interaktif Gimkit)

Tahap Pengembangan (Development)

Setelah media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) berhasil dikembangkan, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji kelayakan. Uji kelayakan akan dilakukan validasi oleh 2 orang ahli yang meliputi validasi materi dan media. Dalam proses validasi, validator menggunakan instrumen yang telah disepakati pada tahap sebelumnya.

Pengembangan media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) diuji oleh Ibu Yulita Dwi Lestari, M.Pd selaku ahli media dengan instrumen yang digunakan berupa angket yang telah diisi oleh ahli media dengan skala penilaian 1-4. Angket yang diisi oleh materi memperoleh skor 37 dari skor maksimal 40 dan memperoleh rata-rata persentase 92 % dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya hasil validasi oleh ahli materi oleh Ibu Amilia Rasitiani, M.Si dengan perolehan hasil angket yang telah diisi oleh ahli materi memperoleh skor 36 dari skor maksimal 40 sehingga

memperoleh rata-rata persentase 90% dengan kriteria sangat layak.

Tahap Implementasi (Implementation)

Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui kemenarikan dari media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit)

Hasil penelitian pada tahap uji kelompok kecil diperoleh hasil respon peserta didik terhadap media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) menghasilkan nilai persentase rata-rata 92% dengan kriteria interpretasi yang dicapai “Sangat Menarik”. Uji coba skala besar (lapangan) diperoleh hasil respon peserta didik terhadap media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) memperoleh hasil nilai persentase rata-rata yang dicapai yaitu 94% dengan kriteria interpretasi yaitu “Sangat Menarik”. Hasil uji coba respon pendidik terhadap media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) diperoleh hasil persentase rata-rata 90% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media. Pada tahap evaluasi ini digunakan sebuah instrumen berupa soal, soal tersebut berasal dari media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) itu sendiri. Soal yang diajukan yaitu soal IPAS dengan materi perkembangbiakan tumbuhan yang berisikan 20 soal pilihan ganda.

Berdasarkan hasil evaluasi, jumlah peserta didik yang melakukan uji lapangan berjumlah 17 peserta didik. Nilai terendah yang diperoleh adalah 82 sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 88. Kemudian nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 85, dan nilai rata-rata kelas yang ditetapkan untuk mata Pelajaran IPAS yaitu 72. Dari 17 peserta didik yang mengikuti uji coba produk, maka diperoleh persentase efektivitas sebesar 100%. Maka dari itu, media

KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) terbukti efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil validasi materi sebesar 90% dan validasi media 92%. Hasil efektivitas media diperoleh rata-rata persentase 100%, sehingga media dapat dikatakan efektif. Kemudian uji coba skala besar (lapangan) respon peserta didik diperoleh persentase rata-rata yang dicapai yaitu 94,2% dengan kriteria interpretasi yaitu “Sangat Menarik”. Hasil uji coba respon pendidik terhadap media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) diperoleh persentase rata-rata 90% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, termasuk fakta bahwa materi pembelajaran hanya mencakup satu tema dan subjeknya terbatas pada satu sekolah dasar dan diperlukannya jaringan internet yang stabil.

Namun, peneliti percaya bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan di sekolah-sekolah lain yang memiliki jaringan internet sebagai bahan ajar dan alat bantu pembelajaran. Selanjutnya, untuk mendapatkan tingkat kualitas yang lebih tinggi, penelitian ini harus lebih ditingkatkan lagi. Penelitian ini dapat ditingkatkan dan dikembangkan dengan investigasi yang lebih lengkap dan mendalam untuk menghasilkan penelitian yang lebih ideal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Unissula Press, Semarang.
- Akhiruddin, dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang, Singguminasa.
- Amka. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Nizamia Learning Center, Sidoarjo.

- Amelia L (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Andriod Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMA. Uneversitas Jambi.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Ayuningtyas Ria (2019). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Adobe Flash Dalam Pembelajaran PPKn. Universitas Negeri Semarang
- Fahrurrozi, dan Wicaksono, A. (2022). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Bandar Lampung: Arjasa Pratama
- Firmansyah Agung (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Meryansumayeka, Virgiawan, Marlini (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. Universitas Sriwijaya
- Muakhirin Binti (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran I nkuiri Pda Siswa SD. SD Negeri Lor Seyagen
- Nurmahallini Anggi (2021). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Peserta Didik VII. UIN Raden Intan Lampung
- Putra Ivandi (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Di Sekolah Dasar. Universitas Jambi
- Siska, Y (2021). Pengembangan Materi, Media dan Sumber Belajar IPS SD/MI. Bandar Lampung
- Wicaksono, A (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan (Pengantar Ringkas). Yogyakarta: Garudhawaca
- Wicaksono, Fahrurrozri (2023). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Garudhawaca