

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA INTERAKTIF: SEBUAH PENDEKATAN PENGABDIAN MASYARAKAT UNTUK SISWA KELAS 3 SD

Vivi Khoerunnissa¹, Alvina Damayanti², Dinda Putri Sekarwangi³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan Dan Tarbiyah
Universitas Pelita Bangsa, Cikarang Selatan, Jawa Barat

e-mail : vivikhoerunnissa02@gmail.com¹ · alvinadamayanti0730@gmail.com²

a.sekarwangi50@gmail.com³

ARTICLE INFO

Article History

Submission: 20/07/2025

Review: 25/07/2025

Revised: 28/07/2025

Accepted: 29/07/2025

Published: 04/08/2025

Keywords

Media Pembelajaran

Interaktif,

Kualitas Pembelajaran, SD

Kelas 3

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas 3 SD melalui pengenalan media belajar yang interaktif kepada siswa. Latar belakang kegiatan ini berangkat dari pentingnya penggunaan media yang menarik dan interaktif untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Kegiatan ini dilakukan dengan memperkenalkan berbagai jenis media pembelajaran interaktif langsung di dalam kelas, memanfaatkan media tersebut dalam proses belajar, serta mengevaluasi dampaknya melalui observasi dan pengisian kuesioner oleh siswa. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terlibat, termotivasi, dan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Pendahuluan

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran seperti gambar, video, audio, dan simulasi dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Informasi yang disajikan secara visual dan auditori lebih mudah diingat dibandingkan hanya melalui teks atau ceramah. Media yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk belajar. Mereka lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran ketika materi disampaikan secara menarik. Media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi bagian integral dari proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media yang tepat, kualitas pendidikan dapat meningkat karena siswa lebih memahami materi, lebih tertarik belajar, dan mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21.

Tantangan dalam pembelajaran di kelas 3 SD memang cukup spesifik karena pada tahap ini, anak-anak berada dalam masa transisi dari fase belajar dasar ke tahap yang lebih kompleks. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu tantangan dan solusinya sebagai berikut : Rentang Konsentrasi yang Pendek

Anak kelas 3 SD umumnya hanya mampu berkonsentrasi dalam waktu singkat (10–20 menit). Jika metode pembelajaran monoton, siswa mudah bosan dan tidak fokus. Solusi: Gunakan metode interaktif seperti permainan edukatif, kuis berhadiah, atau media visual seperti gambar dan video pendek untuk menjaga perhatian siswa. Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini, guru kelas 3 SD perlu mengembangkan metode pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai perkembangan psikologis anak. Hal ini sangat penting agar proses belajar menjadi menyenangkan dan bermakna.

Salah satu permasalahan/ kendala utama dalam penerapan media pembelajaran interaktif di kelas 3 SD adalah keterbatasan fasilitas pendukung di sekolah. Tidak semua sekolah, terutama yang berada di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan anggaran, memiliki perangkat seperti komputer, proyektor, atau tablet. Akibatnya, guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Padahal, media pembelajaran digital dapat membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan.

Selain itu, media pembelajaran interaktif seperti video animasi atau game edukatif memiliki sisi lain yang perlu diperhatikan. Tanpa pengarahan yang jelas, penggunaan media tersebut justru bisa menjadi gangguan bagi siswa. Anak-anak usia kelas 3 SD masih dalam tahap perkembangan kemampuan fokus dan disiplin. Ketika media tidak digunakan secara terstruktur, siswa bisa terdistraksi dan lebih tertarik pada aspek hiburan daripada materi yang disampaikan. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran yang seharusnya ditingkatkan melalui media interaktif.

Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dengan menggabungkan unsur visual, auditori, dan kinestetik, media ini menjadikan proses belajar lebih hidup, menyenangkan, dan efektif. Untuk jenjang seperti SD, di mana anak-anak belajar paling baik lewat pengalaman langsung dan permainan, media interaktif sangatlah ideal.

Metode Pelaksanaan

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan eerapa metodr yaitu :

1. Survei dan Observasi

Kegiatan diawali dengan observasi siswa kelas 3 Sekolah Dasar di Cikarang Selatan, setelah mendapatkan izin dari wali kelas. Selanjutnya, kuesioner 1 (pretest) diberikan kepada peserta didik. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman awal siswa mengenai media pembelajaran.

2. Sosialisasi dan Jumlah Peserta

Kegiatan pengabdian ini diselenggarakan pada Selasa, 20 Juni 2025, di salah satu sekolah dasar di Cikarang Selatan. Pengabdian ini dilakukan oleh mahasiswa Universitas Pelita Bangsa. Peserta yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 33 peserta didik, terdiri dari 13 siswa dan 20 siswi.

3. Materi yang Disampaikan
Materi disampaikan melalui seminar kecil yang berfokus pada pengenalan media pembelajaran interaktif. Tujuan utama seminar ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas 3 SD.
4. Evaluasi
Setelah penyampaian materi selesai, kuesioner 2 (post-test) akan diberikan kembali kepada peserta didik untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman mereka setelah mengikuti kegiatan.

Proses kegiatan kami tertera dalam gambar di bawah ini :



Gambar 1. Alur Proses Kegiatan Pengabdian Di Sekolah

Hasil dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan program Pengabdian ini, kami melakukan observasi terlebih dahulu kepada sekolah yang akan kami tuju dan melihat cara belajar setiap siswa di sekolah tersebut dan mengenalkan media pembelajaran yang akan kami laksanakan di sekolah tersebut serta meminta perizinan dari pihak sekolah dengan memberikan surat izin pelaksanaan. Akhirnya pengabdian kami pun diizinkan oleh setiap lembaga dan didukung atas pengabdian yang akan kami jalankan. Kemudian kami menyusun materi yang akan disampaikan dan melakukan mengatur bagian-bagian tugas anggota dalam pelaksanaan program yang terdiri dari 1 pemateri, dan dua orang sebagai pemandu ice breaking.

Pada tahap penyampaian materi, kami mengenalkan dan memberikan pemahaman terkait macam-macam media pembelajaran yang sudah ada dan yang sering dipakai. Dengan memperkenalkan media pembelajaran siswa dapat lebih penasaran dengan media pembelajaran yang akan kami bawakan. Adapun jenis-jenis media pembelajaran yang diperkenalkan antara lain: power point, video, gambar/poster, aplikasi interaktif seperti quiziz, dan buku paket. Kekhawatiran penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat dan tidak dikelola dengan baik dapat menjadi sarana informasi yang salah untuk para siswa dan merugikan para siswa dalam pembelajaran mereka, sehingga edukasi tentang penggunaan media pembelajaran yang edukatif dan bertanggung jawab sangat penting untuk diberikan kepada siswa agar mereka dapat menggunakan media pembelajaran dengan bijak dan efektif.

Sebagai upaya meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif, kami memberikan contoh perilaku yang sopan dan baik dalam menggunakan media pembelajaran, seperti menggunakan sumber daya dengan tepat dan menghargai karya orang lain. Kami juga mengajarkan para peserta didik agar terbiasa menggunakan bahasa yang baik dan positif dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif yang menarik dan edukatif. Dengan demikian, kami bertujuan membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi pembelajar yang efektif dan bertanggung jawab.

Selain itu, kami juga mendemonstrasikan sebuah media pembelajaran bersama rekan kami sebagai simulasi mengenai penggunaan media pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami. Kemudian kami melontarkan sebuah pertanyaan sederhana sebagai salah satu teknik agar siswa dapat aktif dalam mengungkapkan sebuah ide-idenya yang berkaitan dengan media pembelajaran. Dalam penggunaan metode ceramah dan penggunaan media power point dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Menyampaikan materi menggunakan metode ceramah terkadang akan membuat para peserta bosan bahkan sampai ada yang mengantuk dalam menyimak pembahasannya. Oleh karena itu, supaya pembelajaran menjadi lebih menarik maka kami dibantu dengan penggunaan media pembelajaran berupa video tentang salah satu pembelajaran disekolah untuk meningkatkan pemahaman para siswa. Di tengah-tengah pembahasan kami mengajak para siswa untuk melakukan refleksi sejenak dengan melakukan ice breaking guna memeriahkan suasana di kelas yang mulai tegang dan bosan. Setelah pembahasan selesai pemateri akan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk mengajukan berbagai macam pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran. Hal ini dilakukan supaya kita mengetahui sejauh manakah perkembangan setiap siswa dalam mencerna dan memahami pembahasan yang telah disampaikan.

Hasil kuesioner pre-test dan post-test yang diberikan kepada 33 siswa kelas 3 SD menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah dikenalkannya media pembelajaran interaktif. Sebelum kegiatan dimulai, sebanyak 67% siswa belum mengetahui apa itu media pembelajaran. Namun setelah sesi pengenalan dan praktik penggunaan media interaktif, jumlah siswa yang memahami pengertian media pembelajaran meningkat menjadi 88%. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi berhasil meningkatkan pemahaman dasar siswa terhadap konsep media pembelajaran.

Meski terjadi peningkatan pemahaman secara definisi, pemahaman siswa terhadap jenis-jenis media pembelajaran belum menunjukkan perubahan yang berarti. Baik sebelum maupun sesudah kegiatan, mayoritas siswa (44%) hanya menyebut buku sebagai contoh media pembelajaran yang mereka ketahui. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa mulai mengenal istilah "media pembelajaran", mereka masih perlu diberi lebih banyak paparan langsung terhadap variasi media lain seperti aplikasi interaktif, gambar, video, atau alat peraga.

Perubahan paling menonjol terlihat dari persepsi siswa terhadap manfaat media pembelajaran. Sebelum kegiatan, hanya 42% siswa merasa media pembelajaran membantu

mereka memahami materi. Setelah kegiatan, angka ini meningkat tajam menjadi 85%, menunjukkan bahwa penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan mampu memberikan dampak nyata dalam mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, minat siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran juga meningkat drastis. Pada awalnya, sebagian besar siswa (58%) menyatakan tidak suka belajar menggunakan media pembelajaran. Namun setelah kegiatan, sebanyak 91% siswa mengungkapkan bahwa mereka menyukai metode belajar tersebut. Ini membuktikan bahwa pengalaman langsung dengan media interaktif dapat mengubah pandangan siswa terhadap cara belajar yang sebelumnya dianggap kurang menarik.

Peningkatan positif juga terlihat dari keinginan siswa untuk lebih sering menggunakan media pembelajaran di kelas. Pada pre-test, hanya 52% yang menjawab “ya” dan bahkan 10% menjawab “tidak”. Namun setelah kegiatan, angka yang menyatakan keinginan untuk menggunakan media pembelajaran meningkat menjadi 73%, dan tidak ada lagi siswa yang menjawab “tidak”. Ini menandakan bahwa kegiatan yang dilaksanakan bukan hanya menambah pemahaman, tetapi juga membangun antusiasme siswa untuk pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan di masa depan.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa pengenalan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif yang menyeluruh, baik dari segi pemahaman konsep, perubahan sikap, peningkatan motivasi, maupun keinginan siswa untuk terlibat lebih jauh dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan visualisasi. Hasil ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas 3.

Pembahasan

Mengenal Media Pembelajaran Yang Interaktif

Media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat, bahan, atau sumber yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa), sehingga dapat memicu pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Tujuannya adalah untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih efisien, interaktif, dan mudah dimengerti. Media pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam menjadikan proses belajar lebih dinamis, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa pada era modern.

Media pembelajaran sangat penting karena berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Berikut ini adalah beberapa alasan mengapa media pembelajaran sangat penting :

- Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa: Alat pembelajaran, khususnya yang interaktif dan visual, dapat menarik minat siswa, membuat mereka lebih

terlibat dan mengurangi rasa bosan. Ini mengubah cara pandang terhadap belajar dari beban menjadi pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan.

- Meningkatkan Pemahaman Ide-ide Rumit: Media bisa menggambarkan gagasan-gagasan abstrak, menunjukkan proses yang aktif, atau mensimulasikan peristiwa yang sukar dilihat secara langsung. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami materi yang kompleks dengan lebih baik dan lebih mendalam.
- Mengakomodasi Beragam Gaya Belajar: Masing-masing siswa memiliki cara belajar yang unik (visual, auditori, kinestetik). Beragam media pembelajaran (gambar, video, audio, aplikasi interaktif) dapat memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda-beda ini, memastikan setiap siswa memperoleh cara terbaik untuk memahami materi.
- Meningkatkan Memori dan Penyimpanan Informasi: Informasi yang ditampilkan melalui berbagai indera (visual, audio, interaksi) biasanya lebih mudah diingat dan lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa dibandingkan dengan hanya menggunakan metode verbal.
- Meningkatkan Kemampuan Abad ke-21: Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi (aplikasi, simulasi, permainan edukatif) secara tidak langsung melatih literasi digital, keterampilan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas siswa yang sesuai dengan tuntutan zaman.
- Mendukung Pembelajaran Mandiri dan Fleksibel: Modul serta sumber daya interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan ritme mereka sendiri, mengulang konsep yang sulit, dan mengakses materi kapan saja dan di mana saja.



Gambar 2. Penyampaian Materi Oleh Narasumber

Media belajar dapat dibagi menjadi beberapa tipe berdasarkan ciri-ciri dan metode penyampaian informasinya. Setiap jenis memiliki keunggulannya masing-masing, terutama saat digabungkan dengan fitur interaktif. Jenis-jenis media pembelajaran beserta keuntungan media interaktif, disertai dengan referensi, adalah sebagai berikut:

Jenis-jenis Media Pembelajaran

1. Media Visual: Media yang hanya dapat dilihat tanpa audio. Ini meliputi gambar, foto, grafik, diagram, peta, poster, papan tulis, infografis, serta peta konsep (baik yang manual maupun digital). Keunggulannya meliputi membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak, menyajikan data dengan cara yang

- terorganisir, serta mempermudah pemahaman informasi yang rumit. Contoh Interaktif: peta konsep digital yang dapat disesuaikan atau diperbesar. Poster, dll
2. Media Suara (Audio): Media yang hanya bisa didengarkan. Misalnya rekaman audio (narrasi, musik, wawancara), podcast, atau siaran radio pembelajaran. Keuntungannya adalah Mengembangkan kemampuan mendengarkan (listening comprehension), ideal untuk belajar bahasa asing, dan bisa diakses ketika siswa tidak dapat melihat monitor. Contoh Interaktif: Podcast dengan pertanyaan interaktif di antara episode, aplikasi pembelajaran bahasa yang bereaksi terhadap ucapan siswa.
 3. Media Audiovisual: Media yang mengintegrasikan elemen suara dan gambar bergerak. Misalnya, materi ajar berbentuk video, film dokumenter, animasi untuk pendidikan, ataupun layanan streaming video. Keuntungannya adalah Sangat menarik, dapat menjelaskan konsep yang dinamis atau memperlihatkan simulasi, serta menawarkan pengalaman belajar yang kontekstual dan imersif. Contoh Interaktif: Video yang memungkinkan siswa mengklik objek, memilih jalur cerita, atau menjawab pertanyaan selama video berlangsung. Youtube, serta aplikasi-aplikasi lainnya
 4. Benda Nyata dan Alat Peraga: Objek fisik atau model/replika dari objek fisik yang digunakan untuk mendukung pemahaman konsep. Misalnya, model tubuh manusia, flora asli, alat ukur yang sebenarnya, atau miniatur bangunan. Keuntungannya adalah Menyediakan pengalaman belajar yang langsung (nyata), meningkatkan pemahaman melalui interaksi dan manipulasi fisik, serta menjadikan pembelajaran lebih konkret. Contoh Interaktif: Alat peraga yang dapat dirakit, model yang bisa digunakan siswa, atau objek nyata yang dilengkapi dengan kode QR untuk mengakses informasi interaktif.
 5. Permainan dan Aktivitas (Termasuk Game Edukasi): Pendekatan pengajaran yang menggabungkan elemen permainan atau melibatkan siswa dalam kegiatan fisik dan mental yang teratur. Ini dapat berupa permainan meja, teka-teki, permainan peran, atau game edukasi digital. Keuntungannya adalah Meningkatkan motivasi, partisipasi, solusi masalah, kerja sama (jika dalam kelompok), dan menjadikan pembelajaran lebih menarik serta tidak membosankan. Contoh Interaktif: Permainan pembelajaran di tablet/komputer yang memberikan respons langsung, simulasi digital di mana siswa terlibat dalam situasi tertentu, atau permainan fisik dengan ketentuan yang memerlukan penyelesaian masalah.



Gambar 3. Peserta Kegiatan Seminar Kecil Pengetahuan Media Pembelajaran media

Interaktif merupakan media yang memungkinkan komunikasi dua arah antara pengguna (siswa) dan media tersebut, serta memberikan umpan balik secara real-time. Keuntungan utamanya adalah:

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Belajar: Siswa tidak sekadar menerima informasi, melainkan berperan aktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan relevan.
2. Personalisasi Pembelajaran: Media interaktif sering kali memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri (self-paced learning) dan berdasarkan gaya belajar mereka, karena ada opsi atau jalur yang dapat disesuaikan.
3. Umpan Balik Langsung: Siswa dapat dengan cepat mengetahui hasil dari respon atau tindakan mereka, memungkinkan perbaikan diri dan pemahaman yang lebih cepat.
4. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penyelesaian Masalah: Beragam media interaktif dibuat dengan tantangan atau persoalan yang perlu diselesaikan siswa, melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi.
5. Meningkatkan Penyimpanan Informasi: Partisipasi aktif dan respons langsung mendukung penguatan ingatan serta pemahaman konsep.
6. Meningkatkan Literasi Digital: Pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi secara tidak langsung melatih siswa untuk menggunakan perangkat dan aplikasi digital. Proses belajar di sekolah dapat menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada zaman digital.

Kesimpulan dan Saran

Pengenalan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif di kelas 3 SD telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengenalan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di kelas 3 SD.

Pihak sekolah diharapkan mengintegrasikan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara lebih sering, karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Penting juga untuk mendiversifikasi jenis media yang diperkenalkan, seperti video, aplikasi interaktif, dan permainan edukasi, agar siswa memiliki wawasan yang lebih luas. Guna memastikan optimalnya implementasi, guru kelas 3 SD memerlukan pelatihan dan dukungan berkelanjutan dalam mengembangkan, memilih, dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan psikologis anak. Terakhir, evaluasi efektivitas penggunaan media perlu dilakukan secara berkala melalui observasi dan pengumpulan data dari siswa, disertai

dengan pengembangan media yang relevan dan menarik agar proses belajar tetap menyenangkan dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Ningsih, S., & Harahap, D. S. (2020). Penggunaan Mind Mapping Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 110-118.
- Purnamawati, I. D., & Sari, I. P. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 10(1), 1-8.
- Rahman, A. (2019). Pemanfaatan Media Visual Berbasis Infografis dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 30-40.
- Rosyadi, K., & Astuti, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 1-11.
- Setiawan, B., & Fitriani, R. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis E- Learning pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 9(1), 1-10.
- Wibowo, A., & Saputri, D. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran yang Menyenangkan dan Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 1-10.
- Wibowo, A., & Saputri, D. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran yang Menyenangkan dan Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 1-10.