

PENERAPAN MEDIA *GAME BASED LEARNING* BERBASIS *QUIZZZ* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS 5 SDN 01 MOJOREJO

Dian Ekorini¹, Muhammad Hanif², Sudarmiani³

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun

dianekorini51@guru.sd.belajar.id

Abstract

This study aims to improve critical thinking skills and science learning outcomes of fifth-grade students at SDN 01 Mojorejo through the application of Game Based Learning media based on Quizizz. Pre-cycle conditions showed that learning was still conventional with classical completeness of only 19.05% and an average score of 62.00. The method used was Classroom Action Research (CAR) with two cycles, involving 21 students. Data were collected through observation, interviews, and learning outcome tests, then analyzed descriptively. The research results showed significant improvement. In cycle I, classical mastery increased to 28.6% with an average score of 66.57. After improvements in cycle II, learning mastery exceeded the success indicator (>75%). Improvements were also evident in critical thinking skills, where students began to analyze problems and answer HOTS-based questions using the interactive Quizizz feature. The implementation of Quizizz-based Game Based Learning has been proven effective in improving critical thinking skills and science learning outcomes of fifth-grade students. This media creates an interactive, competitive, and fun learning atmosphere, making it relevant to support the implementation of the Independent Curriculum.

Keywords: Quizizz, Critical Thinking, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 Mojorejo melalui penerapan media Game Based Learning berbasis Quizizz. Kondisi pra-siklus menunjukkan pembelajaran masih konvensional dengan ketuntasan klasikal hanya 19,05% dan rata-rata nilai 62,00. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, melibatkan 21 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan. Pada siklus I, ketuntasan klasikal naik menjadi 28,6% dengan rata-rata nilai 66,57. Setelah perbaikan pada siklus II, ketuntasan belajar melampaui indikator keberhasilan (>75%). Peningkatan juga tampak pada keterampilan berpikir kritis, di mana siswa mulai mampu menganalisis masalah dan menjawab soal berbasis HOTS melalui fitur interaktif Quizizz. Penerapan Game Based Learning berbasis Quizizz terbukti efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa kelas V. Media ini menciptakan suasana belajar interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga relevan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Quizizz, Berpikir Kritis, Hasil Belajar.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Sebagai pilar utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai wahana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter dan moral individu. "Pendidikan dalam Sistem Pendidikan Nasional diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara".

Pendidikan di era digital saat ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran guna membentuk generasi yang adaptif dan memiliki keterampilan esensial abad ke-21, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas 5 SD, masih sering dihadapkan pada tantangan. Materi IPS yang luas dan cenderung didominasi oleh konsep serta fakta historis terkadang disampaikan dengan metode konvensional, sehingga kurang mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa (Abdillah, 2021). Pola pembelajaran yang kurang interaktif ini berpotensi menghambat siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, yaitu kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara logis, padahal kemampuan tersebut sangat krusial dalam memahami kompleksitas isu-isu sosial (Zakiah & Ika, 2019).

Menjawab tantangan tersebut, pendekatan media *Game Based Learning* menawarkan solusi inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. *Game Based Learning* adalah sebuah media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip permainan ke dalam konteks pendidikan, dengan tujuan untuk mencapai capaian pembelajaran yang spesifik (Cinta et al., 2021). Pendekatan ini memanfaatkan daya tarik inheren dari permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan umpan balik instan, untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Lodong & Seleky, 2024). Melalui media *Game Based Learning*, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi, memecahkan masalah, dan membuat keputusan, yang secara tidak langsung

melatih kemampuan berpikir kritis mereka dalam suasana yang menyenangkan dan menantang (Reychan, 2025).

Salah satu platform *Game Based Learning* yang sangat relevan dan mudah diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan elemen permainan yang menarik, seperti papan peringkat, *power-up*, dan avatar (Destian et al., 2020). Keunggulan *Quizizz* terletak pada kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa, yang tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi formatif tetapi juga sebagai pendorong motivasi. Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS kelas 5 SD diharapkan dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, merangsang partisipasi aktif, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk menganalisis soal dan memilih jawaban terbaik, yang merupakan bagian dari proses berpikir kritis (Jurnal Peneliti.net, 2023). Selain itu, fitur-fitur interaktif *Quizizz* juga mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif, yang sejalan dengan tuntutan kurikulum modern (Rasnawati, 2022).

Kemampuan berpikir kritis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis dan atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, atau komunikasi sebagai dasar untuk menyakini dan melakukan suatu tindakan (Lismaya, 2019). Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD, berpikir kritis membantu siswa memahami fenomena sosial, mempertanyakan informasi, dan menyusun solusi terhadap masalah nyata di lingkungan mereka sebagaimana paparan indikator berpikir kritis Ennis dalam Japar (2020) yaitu kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan intelektual yang memungkinkan siswa: menganalisis informasi **secara objektif (1)**, mengevaluasi argumen dan bukti (2), menarik kesimpulan logis (3), **membuat keputusan berdasarkan alasan yang kuat (4)**, **mengidentifikasi asumsi dan bias (5)**, berpikir reflektif terhadap tindakan dan keyakinan (6).

Berpikir kritis menjadi aspek yang sangat penting untuk dikembangkan. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik cenderung memiliki pemahaman yang lebih dalam terhadap materi, mampu mengidentifikasi pola, dan mengambil keputusan berdasarkan analisis yang matang. Hasil belajar siswa pun sangat dipengaruhi oleh sejauh mana mereka mampu menerapkan keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Beberapa pengalaman yang diterima siswa merangkup

ranah afektif, kognitif serta psikomotorik (Hutapea, 2019). Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui sebagaimana perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar berikutnya (Wibowo, 2021).

Perlu tidaknya penelitian tindakan kelas dilakukan, ditentukan oleh ada tidaknya masalah pembelajaran yang ditemukan, namun hampir dapat dipastikan bahwa tidak akan pernah ditemukan kelas dengan pembelajaran yang sempurna dari semua aspek terkait, seperti kurikulum, materi ajar, strategi, media, dan sebagainya.

Realita yang terjadi di SDN 01 Mojorejo Kota Madiun khususnya pada kelas 5 dijumpai siswa dengan kemampuan berpikir kritis rendah yang disebabkan pembelajaran masih konvensional. Hal ini bisa terlihat dari data observasi awal tentang kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS konvensional.

Data observasi awal tentang kemampuan berpikir kritis siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, antara lain : siswa belum terlihat indikator mampu menjelaskan masalah, memberi alasan logis, menarik kesimpulan, mengevaluasi informasi, serta bertanya reflektif sebanyak 13 siswa, 5 siswa indikatornya menunjukkan mulai berkembang, serta 3 siswa menunjukkan indikator kemampuan berpikir kritis yang cukup.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui *Game Based Learning* khususnya dengan pemanfaatan *Quizizz*, pada akhirnya diproyeksikan akan berdampak positif pada hal tersebut. Kemampuan berpikir kritis memiliki hubungan signifikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Artinya semakin baik berpikir kritis siswa, semakin baik pula hasil belajar IPAS yang dicapai. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, yang semuanya dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Unsulbar, 2021). Dalam konteks IPAS kelas 5 SD, di mana pemahaman konseptual dan analisis informasi sangat penting, penggunaan *Quizizz* sebagai media *Game Based Learning* berpotensi besar untuk mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih bermakna dan efektif. Dengan suasana belajar yang lebih interaktif dan menantang, siswa diharapkan mampu memahami materi IPAS kelas 5 SD dengan lebih baik, mengingat informasi lebih efektif, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam konteks kehidupan nyata. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji secara mendalam bagaimana implementasi media *Game Based Learning* berbasis *Quizizz* dapat secara signifikan

meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas V SDN 01 Mojorejo Kota Madiun pada mata pelajaran IPAS.

Instrumen penelitian meliputi: observasi untuk mengidentifikasi aktivitas belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. wawancara untuk memperoleh informasi pendukung terkait respons siswa terhadap pembelajaran, tes hasil belajar untuk mengukur pencapaian kognitif siswa pada setiap siklus.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran dan perkembangan keterampilan berpikir kritis, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal serta rata-rata nilai hasil belajar.

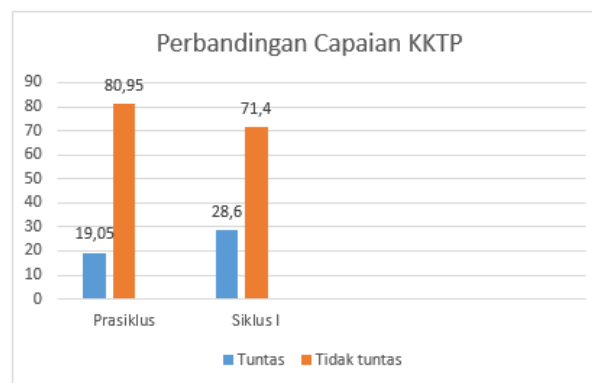
Indikator keberhasilan ditetapkan apabila $\geq 75\%$ siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis sesuai indikator Ennis. Dengan demikian, metode ini dirancang untuk menilai efektivitas penerapan *Game Based Learning* berbasis Quizizz dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa kelas V.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 Mojorejo melalui penerapan *Game Based Learning* berbasis Quizizz.

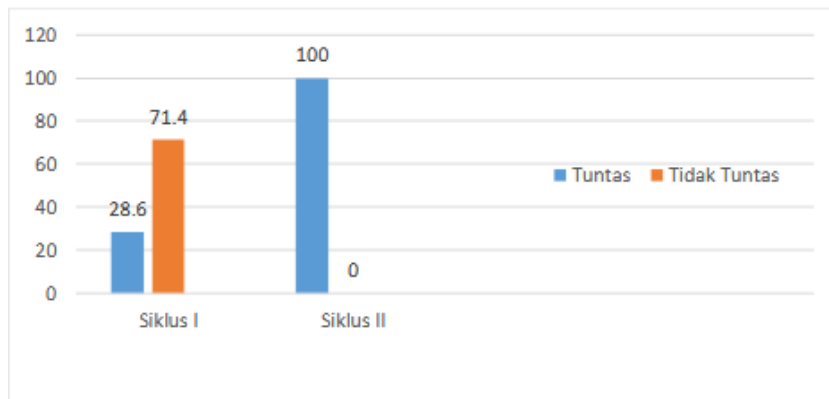
Pada tahap **pra siklus**, kondisi awal menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 62,00 dengan ketuntasan klasikal sebesar 19,05%. Sebagian besar siswa belum mampu menunjukkan indikator berpikir kritis, seperti menjelaskan masalah, memberikan alasan logis, menarik kesimpulan, mengevaluasi informasi, maupun bertanya reflektif. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.

Pada **siklus I**, pembelajaran mulai diintegrasikan dengan media Quizizz pada materi *Daerahku Kebanggaanku*. Guru menyajikan soal berbasis HOTS yang mendorong siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan, meskipun belum optimal. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 66,57 dengan ketuntasan klasikal 28,6% (6 siswa tuntas dan 15 siswa tidak tuntas). Observasi kemampuan berpikir kritis memperlihatkan bahwa 85,71% siswa masih berada pada kategori sangat rendah, sementara 14,29% mulai menunjukkan perkembangan. Refleksi bersama guru mitra menegaskan perlunya perbaikan strategi pada siklus berikutnya, terutama melalui penguatan soal HOTS, diskusi kelompok kecil, dan pemberian umpan balik yang lebih intensif.



GAMBAR 1. *Persentase Capaian KKTP Prasiklus dengan Siklus I*

Pada **siklus II**, strategi pembelajaran diperbaiki dengan menambahkan apersepsi berupa video, diskusi reflektif, serta soal kuis yang lebih menantang dan kontekstual. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata nilai siswa mencapai 80,95 dengan ketuntasan klasikal 100% (seluruh 21 siswa tuntas). Kemampuan berpikir kritis juga mengalami perkembangan pesat, di mana 47,6% siswa berada pada kategori sangat baik, 47,6% pada kategori baik, dan hanya 4,8% yang masih berada pada kategori cukup. Siswa mampu menganalisis, membandingkan, dan mengevaluasi informasi dengan lebih baik.



GAMBAR 2. Perbandingan capaian KKTP siklus I dan siklus II

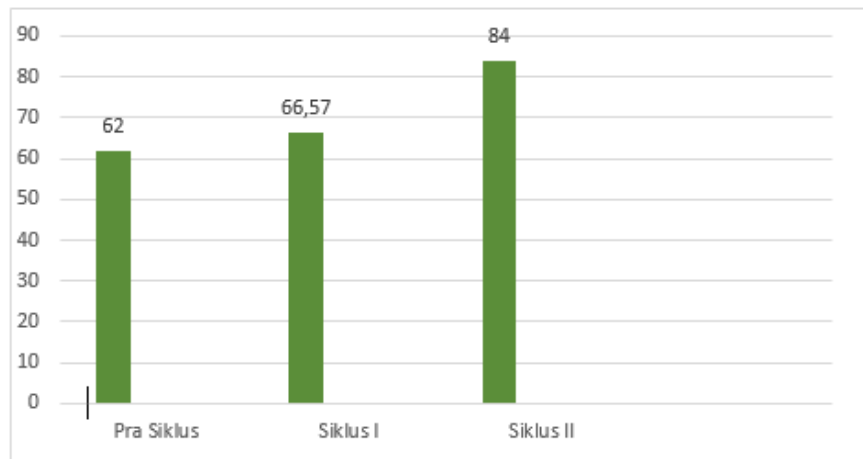
Pembahasan

Dari hasil pelaksanaan tindakan penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media Game Based Learning berbasis Quizizz dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa kelas V. Hal itu tampak pada hasil komponen-komponen nilai dalam tabel di bawah ini

TABEL 1. Rekapitulasi data pelaksanaan media game based learning

Komponen Nilai	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Hasil observasi proses berpikir kritis selama pembelajaran	14,29	100	Mengalami peningkatan
Hasil observasi penilaian ketuntasan hasil belajar IPAS	28,6	100	Mengalami peningkatan
Hasil ketuntasan capaian KKTP	28,6	100	Mengalami peningkatan

Nilai prestasi belajar yang diraih siswa mulai prasiklus sampai dengan siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dari persentase nilai rata-rata klasikal seperti yang tergambar dalam gambar di bawah ini



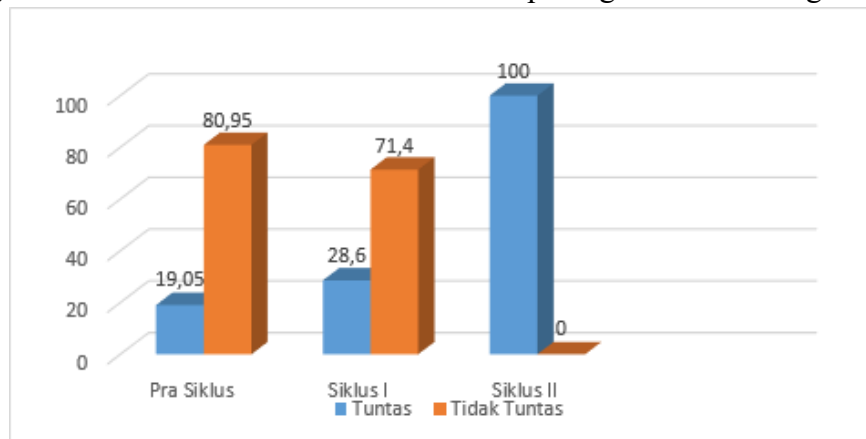
GAMBAR 3. Peningkatan nilai rata-rata klasikal

Sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas dan/atau sama dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebelum pemberian tindakan sampai dengan pemberian tindakan (siklus I dan siklus II) mengalami kenaikan, dan sebaliknya siswa yang tidak mencapai KKTP mengalami penurunan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini

TABEL 2. Capaian nilai siswa berdasarkan KKTP

Kriteria Capaian KKTP	KKTP	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Tuntas	75	4	19,05	6	28,6	21	100
Tidak Tuntas	75	17	80,95	15	71,4	0	0
Jumlah		21	100	21	100	21	100

Sedangkan nilai siswa berdasarkan KKTP ini dapat digambarkan sebagai berikut



GAMBAR 3. Persentase capaian nilai siswa berdasarkan KKTP

Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa **penggunaan media pembelajaran Game Based Learning berbasis Quizizz dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 Mojorejo Kecamatan Taman Kota Madiun terbukti**. Terbuktinya hipotesis tindakan penelitian ini semakin menguatkan pandangan bahwa guru memiliki peran sentral dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Kurikulum yang baik dan sarana pembelajaran yang lengkap akan menjadi lebih efektif apabila guru mampu mengintegrasikan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Penggunaan media Game Based Learning berbasis Quizizz sebagai media berbasis permainan terbukti mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menjawab soal-soal berbasis HOTS, meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan, yang ditunjukkan dengan meningkatnya persentase ketuntasan klasikal dari prasiklus ke siklus berikutnya.

Hipotesis ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya. Susanti dkk. (2025) menemukan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Cahyaningrum & Prastyo (2024) juga menegaskan bahwa media Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar IPS kelas V di Surabaya. Selain itu, Rizkullah dkk. (2025) menunjukkan bahwa *Quizizz* meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian, hipotesis tindakan ini memiliki landasan empiris dan teoritis yang kuat, bahwa penerapan Game Based Learning berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Game Based Learning berbasis Quizizz dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran IPAS pada siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.
2. Media Game Based Learning berbasis Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bahwa penggunaan media digital interaktif, khususnya media *Game Based Learning* berbasis Quizizz, merupakan strategi praktis yang mampu mengatasi kejenuhan pembelajaran konvensional. Kehadiran media *Game Based Learning* berbasis Quizizz dalam proses pembelajaran tidak hanya memberikan suasana

belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta peningkatan hasil belajar siswa.

Bagi guru, media ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif inovatif dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis. Sementara itu, bagi sekolah, temuan penelitian ini dapat dijadikan landasan dalam merumuskan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Dengan demikian, penerapan media *Game Based Learning* berbasis Quizizz tidak hanya relevan sebagai media pembelajaran, tetapi juga memiliki kontribusi strategis dalam mendukung transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan berkelanjutan.

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan guru diharapkan dapat memanfaatkan media *Game Based Learning* berbasis Quizizz secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Guru perlu merancang soal berbasis HOTS yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta mengintegrasikan diskusi reflektif setelah kegiatan kuis agar pemahaman siswa semakin mendalam.

Sekolah disarankan untuk mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana prasarana yang memadai, seperti perangkat digital, jaringan internet yang stabil, dan pelatihan bagi guru. Dukungan kelembagaan ini penting agar inovasi pembelajaran berbasis *Game Based Learning* dapat berjalan optimal dan menjadi bagian dari budaya pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan kajian lebih lanjut mengenai efektivitas media *Game Based Learning* pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi variabel lain, seperti motivasi belajar, kreativitas, kolaborasi, atau keterampilan komunikasi, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiasuti, P., Soenarto, S., & Ramadiani, A. (2021). Analisis tujuan pembelajaran dengan komponen ABCD pada rencana pelaksanaan pembelajaran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 56–67.
- Cinta, A. P. W., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Destian, D., Hanafi, H., & Yuliani, T. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(1), 30–42.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi game based learning pada mata pelajaran IPA untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 34–42.
- Erfan, M., & Ratu, T. (2017). Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran pada materi tata surya. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 4(2), 167–175.
- Handayani, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Peneliti.net*, 5(2), 110–122.
- Hotimah, D. H. (2022). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1122–1130.
- Lodong, A. S., & Seleky, M. J. (2024). Pengaruh pendekatan game-based learning terhadap keterlibatan dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 88–102.
- Mahmudi, A., Setyawati, R., & Prabowo, A. (2022). Analisis indikator hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 142–155.
- Nazla, Y. (2018). Efektivitas game-based learning dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 2(1), 12–24.
- Ningtias, L., & Harimurti, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis android pada mata pelajaran jaringan dasar. *It-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 3(2), 67–75.

- Oktavia, R. (2022). Efektivitas game-based learning dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 145–158.
- Purnawanto, A. T. (2022). Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3), 394–402.
- Rasnawati. (2022). Pemanfaatan fitur interaktif Quizizz dalam pembelajaran mandiri dan kolaboratif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 145–158.
- Susilowati, E. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 125–134.
- Wahyuning, S. (2022). Karakteristik dan efektivitas game-based learning sebagai strategi pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 10(1), 75–88.
- Wati, W., Sari, P. P., & Widiensyah, A. (2020). Karakteristik dan implementasi game-based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 210–225.
- Wicaksono, M. G. S. I., & Iswan. (2019). Analisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 12–21.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(3), 232–239.