

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 1, Nomor 11, Desember 2023, Halaman 304-310
Licenced by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10253010)
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10253010>

Penerapan Power Point Interaktif dan Quizizz Paper Mode Pada Topik “Pancasila Kebiasaan Hidupku” di Kelas V Sekolah Dasar

Meila Nur Fatimah¹, Amalia Rahmah Briliyanti², Nur Indah Wahyuni³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Semarang

Surel: meilafatima45@students.unnes.ac.id¹, amaliarahmah25@students.unnes.ac.id²,
indahnurindah@mail.unnes.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis lebih detail penerapan teknologi yang digunakan untuk media pembelajaran seperti Power Point interaktif dan media evaluasi Quizizz Paper Mode untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Penelitian yang disajikan dalam artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif. Sumber pembahasannya berasal dari artikel, jurnal dan buku. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Selain itu, penerapan teknologi sangat penting untuk meningkatkan kemajuan pembelajaran dan inovasi. Penerapan teknologi informasi juga dapat mendorong upaya inovatif dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar dan menjadikannya salah satu lingkungan belajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Power Point Interaktif, Quizizz, Pancasila, Sekolah Dasar*

Article Info

Received date: 22 November 2023

Revised date: 28 November 2023

Accepted date: 02 December 2023

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran adalah kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran yang dilaksanakan di Sekolah. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya motivasi guru atau sulitnya siswa memperoleh sesuatu yang dapat meningkatkan semangat mereka untuk mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar merupakan masalah penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi ini dapat datang dari luar diri siswa maupun dari dalam diri siswa. Diperlukan berbagai metode khusus untuk meningkatkan motivasi belajar. Salah satu kemungkinannya adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Teknologi memegang peranan penting dalam mencapai kesuksesan di segala bidang kehidupan. Saat ini, seluruh aspek kehidupan tidak lepas dari peran teknologi yang memiliki misi untuk memberikan segala informasi melalui berbagai kemudahan. Anda dapat dengan mudah melakukan beberapa hal hanya dengan satu sentuhan karena teknologi berperan penting dalam mempermudah pekerjaan apa pun. Teknologi informasi juga telah mengubah berbagai aspek kehidupan, bahkan tidak ada bidang yang tidak berhubungan langsung dengan teknologi. Teknologi informasi juga berperan penting dalam proses belajar mengajar dalam memperluas informasi tentang pembelajaran sehingga dapat dengan mudah digunakan oleh guru dan siswa. Dengan bantuan teknologi informasi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan di Indonesia dengan berbagai fasilitas yang ada.

Dalam kegiatan pembelajaran, semua mata pelajaran mempunyai point-point penting yang harus dipelajari sebagaimana mestinya dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter siswa yang baik di sekolah dasar. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang meningkatkan mutu dan mutu warga negara, dimana mata pelajaran Pendidikan Pancasila mencakup pendidikan karakter yang dapat membentuk nilai-nilai karakter sesuai Pancasila. Berbagai macam tantangan

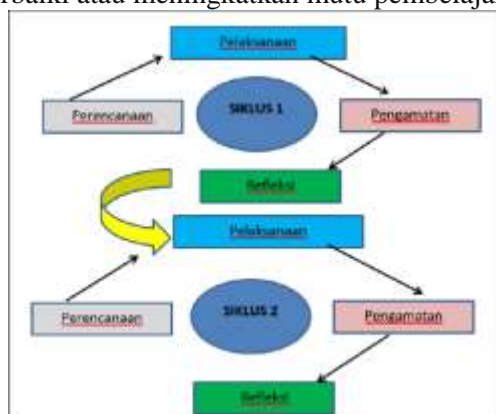
yang akan dihadapi dalam penerapan nilai-nilai Pancasila yang diharapkan dapat menanamkan rasa nasionalisme pada diri siswa. Namun, hal tersebut tidak akan terjadi apabila siswa kurang mempunyai motivasi belajar yang tinggi dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru di sekolah.

Dalam hal ini diperlukan metode dan strategi khusus agar siswa mempunyai motivasi belajar dan berprestasi yang tinggi. Perlu adanya peran teknologi informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Hal ini merupakan hal yang penting untuk meningkatkan motivasi belajar yang diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan model pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan informasi yang berguna bagi para guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada topik “Pancasila Kebiasaan Hidupku” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Ada dua pendekatan yang dapat digunakan dalam metode penelitian, yaitu pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan penelitian tindakan kelas (PTK). PBL adalah model pembelajaran yang menekankan pada penyajian permasalahan nyata kemudian meminta siswa untuk memecahkan permasalahan yang terjadi. Sedangkan PTK merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.



Gambar 1 Siklus PTK menurut John Elliot (1991)

Penelitian ini Subjek penelitian pada PBL dan PTK ini menggunakan anak kelas V-b SDN Spondol Wetan 05 tahun pembelajaran 2022/2023 yang berjumlah 28 siswa. Dalam metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik dapat diberikan permasalahan nyata yang berkaitan dengan materi “Pancasila Kebiasaan Hidupku”. Sedangkan dalam PTK, peneliti dapat melakukan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V-b SDN Spondol Wetan 05. Peneliti menggunakan media pembelajaran berupa Power point interaktif dan alat evaluasi pembelajarannya berupa Quizziz Paper Mode, yang nantinya dapat digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik, dan melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media dan alat evaluasi tersebut.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif atau deskriptif yang diperoleh melalui proses membaca berbagai buku dan jurnal yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Sumber penelitian ini diperoleh dari informasi yang relevan, dengan penekanan pada referensi artikel dan jurnal terakreditasi yang diterbitkan dalam sepuluh tahun terakhir. Pada penelitian ini, peneliti mencari sumber-sumber yang relevan kemudian menganalisis sendiri sumber-sumber tersebut hingga menjadi suatu kesatuan yang sistematis. Dalam karya ini, penulis menyelesaikan penelitian sastra dengan membaca, memutuskan, mengolah dan mengembangkan informasi yang diperoleh sebagai bahan penelitian.

HASIL

Penelitian yang dilakukan di kelas V-b SDN Sronдол Wetan 05 menunjukkan hasil adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila Kebiasaan Hidupku dengan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning). Selain hasil belajar siswa, juga diperoleh data aktivitas belajar siswa yang meliputi keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam kehidupan yang sudah mengalami perkembangan zaman ini tidak terlepas dengan adanya teknologi untuk memudahkan jalannya kehidupan. Dimana dengan adanya teknologi ini dapat mempermudah segala sisi dalam kehidupan termasuk untuk pendidikan. Berkembangnya teknologi juga membawa pengaruh besar dalam segala aspek kehidupan yang selalu berkembang. Sebuah pengetahuan yang di gunakan untuk menciptakan sebuah alat atau tidakan dalam pengolahan benda ini menjadi sesuatu yang sangat penting. Teknologi yang sudah di kenal secara luas ini memiliki arti tersendiri yang memiliki banyak arti sesuai dengan cara pandang mereka yang memahami teknologi.

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *tekhne* dan *logy*. Hal terpenting dari teknologi adalah sebuah benda tak berwujud yang selalu berubah dan berkembang. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran kewarganegaraan memang memiliki dampak positif, yaitu proses belajar dapat lebih menyenangkan, bervariasi, dan meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Terdapat banyak manfaat yang di dapatkan dari adanya teknologi dalam kehidupan, yaitu memperluas kemampuan masyarakat, menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan, dan menjadikan seluruh masyarakat sebagai bagian penting dari teknologi. Saat ini dalam kehidupan sudah sangat tergantung dengan adanya teknologi dalam segala segi kehidupan. Hidup yang sudah berkembang ini mengalami banyak perubahan. Salah satunya dalam dunia pendidikan yang sudah banyak menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Sedangkan informasi adalah sesuatu yang berisi data mengenai suatu hal. Sehingga antara teknologi dan informasi adalah sesuatu yang saling berkaitan dan tidak dapat terpisahkan. Teknologi informasi merupakan teknologi yang di pergunakan sebagai sesuatu yang menghasilkan, menyebarkan informasi dan menyimpan serta mengolah data.

Pada motivasi belajar bisa muncul sebab terdapat nya faktor intrinsik yang berupa harapan dan keinginan untuk mencapai keberhasilan dan dorongan dalam kebutuhan belajar, impian akan terwujudnya cita-cita. Sedangkan pada factor ekstrinsiknya yaitu terdapatnya penghargaan, kondisi lingkungan belajar yang damai dan kondusif, kiatan pembelajaran yang menarik yang mamapu membuat anak memiliki motivasi dalam belajar harus diciptakan oleh seorang pengajar dengan memalui berbagai cara missal dengan membuat model atau metode pembelajaran yang disukai oleh siswa dan lain-lain. Murid yang termotivasi dalam belajarnya bisa kita lihat dari ciriciri tingkah laku yang berhubungan dengan atensi, ketajaman, konsentrasi secara intens dan perhatian. Murid yang mempunyai motivasi yang rendah dalam proses belajar memperlihatkan keengganan, cepat sekali bosan serta berupaya menjauhi aktivitas belajar yang meenurutnya sulit. Karena motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan itu efektif dan efisien.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memfokuskan pada pembentukan warga negara yang bisa memahami dan mampu untuk melaksanakan hak-haknya ataupun kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan mempunyai karakter sebagaimana yang terkandung dalam Pancasila dan juga UUD 1945. Sebagai dasar negara Indonesia, Pancasila memiliki peran yang penting dan wajib di jadikan dasar dalam berpikir dan bertindak. Terutama dalam jenjang sekolah sangat diperlukan adanya pembelajaran PKN ini sebagaimana yang dijelaskan oleh (Pendidikan et al., n.d.) bahwa pembelajaran PKN adalah salah satu mata pelajaran wajib yang memiliki hubungan erat dengan kehidupan, karena pembelajaran ini mengajarkan mengenai cara bersikap dalam kehidupan bersosial yang baik. Maka dari itu, pembelajaran PKN memiliki urgensi tersendiri di dalam hidup ini yang tidak akan bisa terpisahkan.

Selain itu, teknologi informasi juga sangat dibutuhkan untuk pendidikan pada zaman sekarang. Terutama pada pelajaran PKN, sebab proses pembelajaran pada mata pelajaran PKN ini dimaknai dengan pembentukan pada jati diri peserta didik dan juga cinta terhadap tanah air Indonesia dengan melalui keyakinan dan juga kesadaran akan kebenaran doktrin atau dengan nilai yang diwujudkan dalam sikap dan juga perilaku. Guru juga berperan penting dalam proses pembelajaran PKN di SD, Guru juga harus menciptakan pembelajaran PKN di SD yang aktif dan efektif sebagai

motivator atau inovator dalam berbagai kegiatan pembelajaran dan yang sangat penting adalah dengan menggunakan teknologi informasi sesuai dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran PKn di SD ialah dasar yang kokoh dalam pembentukan karakter bangsa, mewujudkan seorang warga Negara yang berjanggung jawab, cerdas, dan intelektual. Masih banyak menunjukkan bahwa pembelajaran PKn disekolah dasar membosankan bagi para siswa atau peserta didik. Hal itu bisa saja disebabkan karena masih belum tepatnya pemahaman mengenai pembelajaran PKn terutama pada masalah teknik pembelajaran yang membosankan atau monoton. Biasanya pembelajaran yang dilakukan dikelas yaitu dengan tata cara ceramah. Pada hal ini kita tidak bisa menutup kemungkinan membuat proses interaksi belajar dan mengajar membuat siswa tidak termotivasi dalam belajar. Apabila siswa merasa kesulitan dalam memahi pelajaran PKn itu berarti motivasi belajar pada siswa tidak terbangun mereka beranggapan bahwa pembelajaran PKn membosankan, pembelajaran yang kurang penting keberadaanya, dan semata-mata hanya bersifat menghafal saja, kurangnya menekankan pada aspek planalar sehingga membuat siswa tidak bersemangat dan bergairah dalam mengikuti proses belajar dan mengajar. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, terlebih lagi pada teknologi informasi yang berkembang secara pesat. Ini disebabkan karena teknologi informasi menjadi tempat dalam berkembang pesatnya kemajuan dunia, begitu pula halnya dengan dunia pendidikan yang tentunya mengalami perkembangan yang cukup pesat.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi ini membantu memajukan adanya upaya perubahan dan pemanfaatan teknologi-teknologi dalam belajar mengajar secara efisien. Dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai bagian dalam media pembelajaran yang terdapat disekolah. Penerapan media pembelajaran yang berbasis TI diharapkan mampu memberikan motivasi dan memacu aktivitas siswa pada pembelajaran. Penggunaa media belajar ini ditujukan untuk proses komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa. media pembelajaran IT ditujukan berdasarkan kemampuan pengajar dalam mengolah dan menangani berbagi macam sumber informasi yang telah berkembang pesat keberadaanya anta lainnya itu, pemanfaatan media internet seperti google, youtube, dan lain hal nya, video pembelajaran, televisi, dan radio. Media mempunyai fungsi sebagai alat bantu yang memudahkan untuk tercapainya suatu tujuan dalam pembelajaran. Pada halini didasari oleh kepercayaan bahwa pada proses belajar dan mengajar dengan adanya bantuan media bisa membantu kegiatan belajar siswa pada waktu yang lama. (Muhamad et al., 2019) berpendapat bahwa lancar tidaknya suatu proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh lengkap atau tidaknya sarana dan prasana yang ada di sekolah. Media pembelajaran yang menggunakan IT yang tentunya menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih baik lagi dibandingkan tanpa adanya media pembelajaran berbasis IT. Sebagai pengajar yang professional guru harus mampu berperan menjadi fasilitator bagi siswa didalam kelas. Pengajar sebagai fasilitator harus bisa berperan dalam menyampaikan pesan yang terdapat dalam pembelajaran, pengajar bisa menyampaikannya melalui bentuk verbal maupun nonverbal kepada siswa. yang dimaksudkan guru sebagai fasilitator ini adalah bahwa seorang pendidik dituntut mampu menjadi seseorang yang bisa memfasilitasi apa yang siswa butuhkan didalam pembelajaran dikelas yang tentunya dengan menggunakan media-media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa dalam belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pengajar pula lah yang memutuskan bagaimana hasil dalam pembelajaran yang menjadi tanggung jawab guru secara professional. Dengan adanya teknologi informasi yang mutakhir dizaman sekarang ini seperti adanya smartphone dan internet ini bisa dimanfaatkan keberadaannya untuk membuka mata kita bahwa terdapat bermacam-macam pembelajaran di dunia ini yang bisa memotivasi siswa. adanya kemajuan dalam teknologi informasi ini membuat pembelajaran juga menjadi lebih beragam dan menarik bagi siswa untuk lebih banyak dipelajari lagi.

PEMBAHASAN

PBL merupakan metode yang memungkinkan peserta didik dapat memecahkan masalah secara nyata dan kritis dalam memecahkan masalah secara inovatif. PBL dapat disampaikan baik dalam pembelajaran berbasis IT yang mana pembelajaran dengan menggunakan power point interkatif, media audiovisual, dan quizizz paper mode, untuk menyampaikan materi pancasila dalam kehidupan sehari hari. PBL mendorong peserta didik untuk dapat mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti dari hasil pelaksanaan pembelajaran. Penerapan PBL menciptakan keputusan bersama yang didapatkan dari berkelompok

sehingga akan ada penguatan keterampilan kolaborasi dan komunikasi, yang sangat penting dalam berkehidupan bersosial. Dengan menitikkan pembelajaran dengan masalah yang nyata, peserta didik akan melihat secara langsung relevansi dari konsep Pancasila dalam kehidupan. Penggunaan media yang menarik dan menyesuaikan jaman seperti adanya power point interaktif, media audiovisual, dan quizizz paper mode dapat membantu siswa leh eksplor dengan permasalahan dan pemecahan masalahnya. Hal ini akan membangkitkan motivasi dan kemampuan peserta didik. Guru menerapkan PBL dengan merancang skenario masalah yang relevan dengan penerapan pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, menyediakan ilustrasi masalah yang ada di kehidupan sehari-hari dalam penerapan Pancasila sila ke-1 yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa dan peserta didik harus memutuskan tindakan berdasarkan kebaikan sila ke-1. Guru dapat menggunakan PBL untuk evaluasi formatif. Observasi dan refleksi selama proses pemecahan masalah dapat membantu meningkatkan wawasan tentang pemahaman peserta didik.

Studi potensial yang pertama, penelitian bisa memperdalam peserapan model PBL ke konteks pendidikan yang berbeda seperti SMP dan SMA, untuk dapat melihat efektivitasnya. Analisis kuantitatif melalui wawancara mendalam dengan guru dan siswa dapat menggali wawasan lebih lanjut tentang pengalaman penerapan model PBL.

Siklus

Perencanaan

Langkah pada tahapan ini :

- Menentukan tujuan/kompetensi yang akan dicapai
- Membuat kuis Quizizz sebagai sarana pembelajaran dengan menggunakan metode papaermode
- Menerapkan kuis Quizizz dalam penentuan proses pembelajaran
- Menerapkan pembelajaran secara menyeluruh dari siklus I hingga siklus II
- Mendiskusikan penerapan proses observasi dengan rekan.



Gambar 1. Quizizz

Pelaksanaan

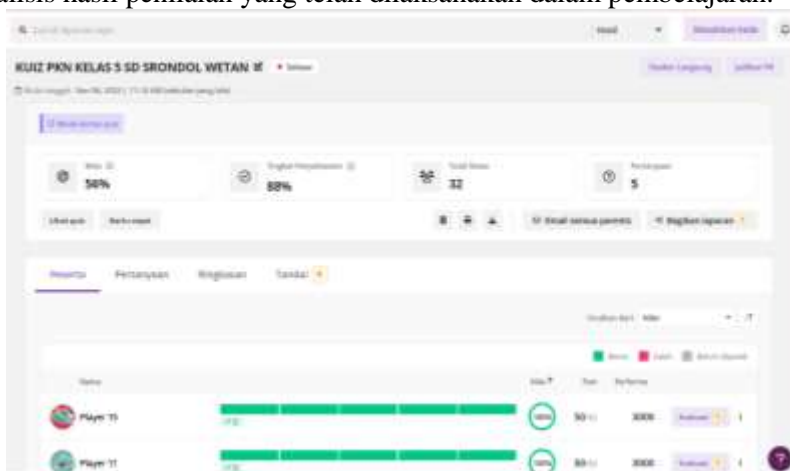
Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Quizizz Papermode sebagai media meningkatkan minat peserta didik dan media evaluasi. Pelaksanaan evaluasi dilakukan setelah penyampaian materi dengan menggunakan PPT serta video materi dari Youtube.



Gambar 2, Evaluasi Quizizz

Observasi atau Pengamatan

Menganalisis hasil penilaian yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran.



Gambar 3. Hasil Penilaian

Tabel 1. Peningkatan Motivasi dalam Pembelajaran PKN

NO	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKN di SD	
	Sebelum	Sesudah
1.	Peserta didik kurang memiliki semangat dan motivasi dalam belajar. Peserta didik perlu memiliki motivasi belajar yang tepat untuk memaksimalkan proses belajar.	Motivasi yang diberikan guru dapat membantu peserta didik menemukan semangat dalam belajar, sehingga penjelasan yang disampaikan guru dapat tersampaikan dengan baik
2.	Sebelum adanya pemanfaatan teknologi, peserta didik belajar dengan menggunakan buku dan materi yang disampaikan oleh guru. Yang berakibat kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar.	Teknologi membantu siswa dalam menemukan warna baru dalam belajar, dengan kesesuaian jaman, peserta didik akan lebih mudah menyesuaikan penggunaan teknologi dengan pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih semangat dan tertarik untuk mencoba kembali dengan kemampuan yang lebih baik.
3.	Pemanfaatan media masih sangat sedikit digunakan karena materi hanya tefokus pada buku paket dan pengetahuan guru. sehingga peserta didik merasa bosan, terutama peserta didik kelas V yang rasa ingin tahunya sangat besar.	Media yang digunakan sangat membantu siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan yang tak hanya berdasar pada buku namun dengan teknologi maupun media konkret yang akan membantu siswa memperdalam pemahamannya secara langsung dengan adanya penerapan langsung dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan menggunakan media alat evaluasi Quizziz paper mode dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat pada motivasi belajar siswa yang rendah sangat membutuhkan adanya strategi pembelajaran yang baru dan menarik. Pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dalam penerapan pengajaran seperti PPT, video pembelajaran dan evaluasi pembelajaran melalui kuis

online contohnya Quizizz paper mode yang membantu pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi namun tanpa harus menggunakan 1 device guru. Peserta didik akan berpartisipasi aktif dalam penggunaan papermode karena apabila tidak menjawab maka nilai masih kosong. Pemanfaatan ini bermanfaat sebagai sarana belajar yang menarik dan menyesuaikan perkembangan jaman.

Referensi

- Rusmiati, M. N., Deti, S., Sukmana, S. F., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Penerapan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 150-157.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Pangestu, A., Fatah, M. F., Untsa, A., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Youtube dan Quiziz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8775-8784.