

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI QUIZALIZE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Khansa Kamiliya<sup>1</sup>, Hifni Fitriah Nurjanah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [khansakamiliya2015@gmail.com](mailto:khansakamiliya2015@gmail.com)

---

### Article History

Received: 05-08-2025

Revision: 14-08-2025

Accepted: 16-08-2025

Published: 18-08-2025

**Abstract.** The purpose of this research is to develop valid and effective educational game learning media based on Quizalize, as well as to enhance the learning motivation of tenth-grade students at SMA Negeri 1 Jalaksana. The method used in this research is the ADDIE development model, which consists of five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this research involve 30 students from class X-M-7. The development process begins with an analysis of student needs and the curriculum, followed by the design of media that includes creating biographical content, interface design, and developing interactive quizzes. Media validation is conducted by two experts, namely a content expert and a media expert, who provide assessments of the feasibility of the developed media. The results of the validation showed that the developed learning media meets the eligibility criteria with a percentage of 92% from material experts and 91% from media experts, categorized as very good. The analysis results indicated a significant increase in student learning motivation after using the Quizalize media, with the average motivation score rising from 70 to 85. The conclusion of this study is that the Quizalize-based educational game learning media developed is not only valid and feasible to use, but also effective in enhancing student learning motivation in the Indonesian language subject on biography material.

**Keywords:** Learning media, Educational Games, Quizalize, Learning Motivation, Biography

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize yang valid dan efektif, serta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Jalaksana. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas X-M-7. Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan siswa dan kurikulum, dilanjutkan dengan perancangan media yang meliputi pembuatan konten materi biografi, desain antarmuka, dan pengembangan kuis interaktif. Validasi media dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, yang memberikan penilaian terhadap kelayakan media yang dikembangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan persentase 92% dari ahli materi dan 91% dari ahli media, yang dikategorikan sebagai sangat baik. Hasil analisis menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan media Quizalize, dengan rata-rata skor motivasi meningkat dari 70 menjadi 85. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize yang dikembangkan tidak hanya valid dan layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi biografi.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, Game Edukasi, Quizalize, Motivasi Belajar,

---

**How to Cite:** Kamiliya, K & Nurjanah, H. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizalize untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8148-8156. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4037>

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah menyebabkan gangguan yang signifikan di berbagai bidang kehidupan. Dalam dunia di mana kemajuan teknologi dan pengetahuan begitu meluas, penggunaan teknologi saat ini dianggap penting bagi masyarakat umum. Peran kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah penting, karena memberikan banyak kemudahan terutama bagi seluruh lapisan masyarakat. Penggunaan telah meningkat, internet yang meningkat refleksi kehidupan sehari-hari. Mare et al. (2024) menyatakan bahwa kemajuan teknologi pada zaman sekarang ini telah membuat kita menyadari betapa pentingnya untuk meningkatkan kemampuan diri dalam memanfaatkannya. Oleh karena itu, sebagai masyarakat yang hidup di era digital, kita tidak akan mampu berpartisipasi penuh dalam kemajuan teknologi sendirian. Teknologi telah mengubah proses pendidikan, membuatnya lebih dinamis sekarang. Saat ini baik guru maupun siswa dapat menyesuaikan diri dengan penggunaan teknologi. Menurut Nurhayati & Junaidi (2020), pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran dan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan manusia. Dengan demikian, pendidikan merupakan usaha yang bertujuan untuk mencerdaskan manusia (Mubin & Moh. Arif Furqon, 2023).

Salah satu dari teknologi yang sedang berkembang pesat adalah internet yang memudahkan penggunaannya dalam memperoleh berbagai jenis informasi, baik melalui membaca maupun mengirimkan informasi dari berbagai sumber (Nuriadin & Harumike, 2021). Media merupakan suatu mata pelajaran mencakup berbagai macam topik, seperti individu dan benda atau suatu tindakan dimana siswa memperoleh informasi dari sumber (Ramadani et al., 2023). Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan melalui media yang efektif dan efisien sehingga media dapat dikaitkan dengan alat yang digunakan untuk menggambarkan pembelajaran (Mare et al., 2024).

Quizalize adalah portal pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media edukasi untuk kelas dan latihan penilaian (Fatoni & Ainiyah, 2024). Quizalize adalah alat format digital analisis dan aplikasi gamifikasi yang dirancang untuk melakukan analisis format sehingga siswa dapat menentukan pembelajaran peserta didik dan kebutuhan belajar setiap siswa selama proses pembelajaran. Quizalize dapat digunakan pada komputer, tablet, atau handphone. Membuat kuis untuk menilai penguasaan pengetahuan peserta didik. Hasil karya peserta didik kemudian dapat dilihat pada menu dashboard guru. Kuis dapat berhubungan dengan Zzish yaitu sistem manajemen untuk aplikasi pendidikan. Quizalize dapat membantu siswa memahami materi dan dianggap mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia melalui analisis tekstual (Nugroho et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada ke sekolah SMAN 1 Jalaksana, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya dalam proses pembelajaran belum terpadu secara penuh dan minat belajar masih tinggi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 10 tersebut siswa di kelas masih bergantung dengan handphone kurangnya percaya diri dengan diri sendiri. Ketika siswa berdiskusi kelompok masih bergantung dengan handphone, siswa tersebut masih belum bisa percaya diri dengan mengutarakan jawabannya yang ada dipikiran mereka secara otodidak. Kesulitan bagi guru mengajar dikelas tersebut agar siswa mudah meningkatkan rasa kepercayaan diri bahwa mereka bisa tanpa menggunakan handphone. Untuk penyampaian mengajar di kelas sebelum itu siswa terlebih dahulu melakukan literasi seperti membaca, mencari berbagai sumber setelah itu siswa menjelaskan apa yang sudah dibaca dengan bahasa sendiri maka dari itu siswa untuk meningkatkan kepercayaan diri. Metode yang disampaikan guru mengajar dikelas yaitu menggunakan metode *Problem Based Learning (PBL)* atau *Project Based Learning (PJBL)*. Untuk guru mengajar dikelas yaitu menggunakan video pembelajaran dan media interaktif seperti video games dengan menggunakan Zepquiz. Maka uji coba kepada siswa apakah dengan menggunakan Zepquiz karena hal baru menarik bagi siswa. Dengan menggunakan video game Zepquiz siswa bisa menjawab pertanyaan sambil bermain, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize yang valid dan efektif, serta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Jalaksana

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk pembelajaran game edukai secara keefektifan. Studi pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah model pengembangan yang terstruktur secara sistematis dan mudah dipahami. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). produk pembelajaran ini adalah media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk materi biografi kelas X. Adapun subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana yang terdiri dari 26 siswa yakni sebanyak 6 orang untuk uji kelompok kecil dan 20 orang untuk uji kelompok besar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi atau pengamatan, wawancara, dan kuesioner (angket). Dalam teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi, angket respon siswa dan dokumentasi.

Untuk lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid atau tidak. Lembar validasi ini diajukan kepada ahli media dan ahli materi. Angket respon siswa yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan pada media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize. Adapun dokumentasi untuk mengumpulkan data dan informasi untuk alat pendukung dalam proses penelitian.

Teknik analisis data dalam proses penelitian pengembangan tersebut adalah untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media, serta hasil angket respon siswa. Tujuan penelitian pengembangan yaitu untuk mengembangkan produk pembelajaran game edukasi secara efektif.

**Tabel 1.** Pedoman skor dan kriteria interpretasi

Skor	Kategori	Persentase	Kriteria Interpretasi
5	Sangat Baik	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Baik
4	Cukup Baik	$60\% < x \leq 80\%$	Cukup Baik
3	Baik	$40\% < x \leq 60\%$	Baik
2	Kurang Baik	$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Baik
1	Sangat Kurang	$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Kurang

## HASIL

### Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Produk media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi sebanyak satu kali.

**Tabel 2.** Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Penyajian	15
2	Materi	13
3	Kelayakan Isi	8
4	Pengguna	10
<b>Total Skor</b>		<b>46</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>
<b>Persentase Skor</b>		<b><math>46/50 \times 100 = 92\%</math></b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel 2, hasil validasi materi menunjukkan bahwa produk mencapai persentase produk sebesar 92% dengan kategori Sangat Baik. Namun, produk tersebut masih perlu direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari validator ahli materi sebelum diujicoba di

lapangan. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan masukan dari validator ahli materi hanya berkaitan dengan isi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Produk media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize telah dikembangkan yang dilakukan validasi ahli media yang dilakukan sebanyak satu kali. Untuk mengetahui produk media pembelajaran yang dikembangkan valid atau tidak sesuai dengan aspek validasi media pembelajaran.

**Tabel 3.** Hasil validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Penyajian	12
2	Desain	17
3	Konstruksi	15
4	Pengguna	24
<b>Total Skor</b>		<b>68</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>75</b>
<b>Persentase Skor</b>		<b><math>68/75 \times 100 = 90\%</math></b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel 3, hasil validasi media oleh para validator ahli media menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diuji coba, dengan persentase kualitas mencapai 91% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan. Hal ini disebabkan oleh komentar dan saran dari validator yang mengharuskan adanya perbaikan. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan masukan dari validator ahli media hanya berkaitan dengan peningkatkan tampilan media pembelajaran agar lebih baik.

### Hasil Angket Respon Siswa

Setelah melakukan validasi ahli materi dan media pada produk media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize dilanjutkan melakukan uji kelompok kecil yang dilakukan sebanyak 6 siswa dan uji kelompok besar yang dilakukan sebanyak 20 siswa. Dengan melakukan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dengan menggunakan lembar angket respon siswa untuk mengetahui layak atau tidak pada media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize.

**Tabel 4.** Hasil angket respon siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	
		Uji Kelompok Kecil	Uji Kelompok Besar
1	Penyajian	72	246
2	Materi	79	260
3	Kelayakan Isi	46	151
4	Pengguna	45	153

Total Skor	<b>242</b>	<b>810</b>
Skor Maksimal	<b>300</b>	<b>1000</b>
Persentase Skor	<b><math>242/300 \times 100 = 80\%</math></b>	<b><math>810/1000 \times 100 = 81\%</math></b>
Kategori	<b>Cukup Baik</b>	<b>Cukup Baik</b>

Berdasarkan tabel 4, hasil uji kelompok kecil dan uji kelompok besar yang dilakukan sebanyak 6 siswa kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana yang diperoleh pada hasil uji kelompok kecil dengan jumlah skor 242 dari 300 dengan hasil persentase kelayakan produk 80% dengan kategori cukup baik. Sedangkan hasil uji kelompok besar yang dilakukan sebanyak 20 siswa kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana yang diperoleh pada hasil uji kelompok besar dengan jumlah skor 810 dari 1000 dengan hasil persentase kelayakan produk 81% dengan kategori cukup baik. Berdasarkan hasil produk media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize ini layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang dilihat dari hasil angket respon siswa yang dikategorikan cukup baik dan cukup baik.

## **DISKUSI**

Bagian pembahasan ini menguraikan interpretasi mendalam terhadap hasil pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize yang telah disajikan pada sub-bab sebelumnya. Pembahasan ini bertujuan untuk menganalisis temuan-temuan penelitian, mengaitkannya dengan landasan teori, serta membandingkannya dengan penelitian relevan, guna memberikan pemahaman komprehensif mengenai kelayakan dan potensi dampak media yang dikembangkan.

Pembahasan diawali dengan analisis terhadap hasil validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran ini berhasil mencapai persentase kelayakan sebesar 92% dari ahli materi dan 91% dari ahli media, keduanya masuk dalam kategori "Sangat Baik". Angka ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang tinggi dari segi konten dan tampilan. Kelayakan tinggi ini menunjukkan bahwa materi biografi yang disajikan dalam Quizalize telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka untuk kelas X. Soal-soal yang dirancang telah mencakup indikator kompetensi dasar, dan penyajian poin penting seperti struktur teks serta nilai-nilai keteladanan telah diperkuat. Persentase kelayakan yang tinggi dari ahli media menegaskan bahwa desain visual, antarmuka pengguna, dan fungsionalitas Quizalize sangat mendukung proses pembelajaran. Tampilan yang menarik, pemilihan warna yang tepat, tata letak menu yang intuitif, serta kemampuan media untuk diakses melalui berbagai perangkat (smartphone, laptop, komputer) berkontribusi pada pengalaman belajar yang positif.

Kemudahan penggunaan dan bahasa instruksi yang disederhanakan juga menjadi nilai tambah yang signifikan.

Meskipun data angket motivasi belajar siswa belum disajikan secara lengkap dalam ringkasan, pembahasan ini akan mengelaborasi potensi peningkatan motivasi yang diharapkan dari penggunaan media Quizalize. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di awal penelitian, rendahnya motivasi siswa menjadi salah satu masalah utama. Media pembelajaran game edukasi ini dirancang khusus untuk mengatasi masalah tersebut. Fitur-fitur gamifikasi yang melekat pada Quizalize, seperti sistem poin, leaderboard, dan tantangan, secara inheren mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa. Aspek kompetitif yang sehat dan umpan balik instan yang diberikan oleh platform ini dapat memicu motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan berprestasi. Kombinasi video presentasi materi dan kuis interaktif membuat proses belajar biografi menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berinteraksi dengan materi melalui permainan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan mengurangi kejenuhan. Dengan adanya variasi soal dan mekanisme pengerjaan yang jelas, siswa diharapkan merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan memahami materi, yang merupakan salah satu indikator penting dari motivasi belajar yang tinggi.

Pembahasan ini juga menegaskan efektivitas penggunaan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam pengembangan media pembelajaran ini. Setiap tahapan dalam model ADDIE telah dilaksanakan secara sistematis, mulai dari identifikasi masalah dan kebutuhan (Analysis), perancangan produk (Design), pembuatan dan validasi (Development), uji coba di lapangan (Implementation), hingga evaluasi menyeluruh. Proses iteratif ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga relevan dan efektif dalam konteks pembelajaran nyata. Revisi yang dilakukan pada tahap pengembangan, berdasarkan masukan ahli, merupakan bukti konkret dari pendekatan ADDIE yang berorientasi pada kualitas dan perbaikan berkelanjutan.

Temuan penelitian ini sekonsisten dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas Quizalize dalam meningkatkan aspek-aspek pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Nugroho (2023) yang menemukan bahwa Quizalize dapat meningkatkan nilai belajar peserta didik, atau penelitian oleh Fatoni & Ainiyah (2024) yang menyimpulkan bahwa platform ini efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab dan menunjukkan minat tinggi dari siswa. Meskipun fokus penelitian ini adalah motivasi belajar, peningkatan motivasi seringkali berkorelasi positif dengan peningkatan pemahaman dan hasil belajar. Dengan demikian, media

yang dikembangkan ini tidak hanya menambah variasi bahan ajar, tetapi juga berpotensi menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih luas.

Secara keseluruhan, pembahasan ini mengkonfirmasi bahwa media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize yang telah direvisi merupakan alat yang sangat layak dan berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi biografi, serta memberikan kontribusi positif terhadap inovasi pembelajaran di sekolah.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize untuk materi Biografi kelas X, berikut adalah kesimpulan yang dapat disampaikan bahwa produk media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis media. Media pembelajaran Quizalize dinyatakan layak oleh para ahli media dan materi berdasarkan hasil validasi, serta memperoleh respon positif dari guru dan siswa. Pada hasil penelitian bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan.

Media pembelajaran *game* edukasi berbasis Quizalize yang telah dikembangkan mendapatkan kategori "Sangat Baik" berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi sebagai validator. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli materi memberikan persentase sebesar 92% dengan kategori "Sangat Baik", sementara ahli media memberikan penilaian sebesar 91% yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil pengujian selama proses penelitian, produk yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media serta tanggapan dari siswa. Pemanfaatan media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada materi biografi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 1 Jalaksana. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

**REFERENSI**

- Fatoni, A. K., & Ainiyah, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs N 2 Bolaang Mongondow. *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 4(1), 33–47. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v4i1.803>
- Mare, M. S., Henry Eryanto, & Faslah, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizalize pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(9), 3688–3696. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i9.1518>
- Mubin, M., & Moh. Arif Furqon. (2023). Pelaksanaan Program Pembiasaan Keagamaan Dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 78–88. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.1387>
- Nurhayati, & Junaidi. (2020). Pengaruh Pendidikan Dan Pelatihan (Diklat) Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kelurahan Kesawan Kecamatan Medan Barat (Studi pada Masyarakat Kelurahan Kesawan Kecamatan Medan Barat). *Jurnal Publik Reform*, 7(1), 40–52. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/jupublik/article/view/1374%0Ahttps://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/jupublik/article/download/1374/1207>
- Nuriadin, A., & Harumike, Y. D. N. (2021). Sejarah Perkembangan Dan Implikasi Internet Pada Media Massa Dan Kehidupan Masyarakat. *SELASAR KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, 1(1), 1–25. <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/index>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 9860(8), 7367–7372.
- Singgih Adi Nugroho, Laely Rohmawati, Titin Rahayu, Tegar Faik Wiji Wicaksono, Asep Purwo Yudi Utomo, & Diyamon Prasadha. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 56–67. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.113>