

PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU SD

Yusdin Gagaramusu^{1*}, Zulnuraini², Shalehuddin³, Ammar Abdullah Joni Guci⁴, dan
Danti Indriastuti Purnamasari⁵

^{1*,2,3,4,5} Pendidikan bvc Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan,
Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

yusdin@untad.ac.id

zulnuraini@untad.ac.id

shalehuddin@untad.ac.id

ammarjoni@untad.ac.id

dantindriastuti97@gmail.com

Abstract

The development of digital technology has driven the need for learning innovation, including for elementary school teachers who are required to create an interactive learning environment. Training on the use of the digital media Quizizz at SDN Inpres Perumnas aims to improve teachers' skills in integrating technology into the teaching and learning process. Teachers are expected to master the practical use of the application while understanding learning strategies to encourage student motivation and engagement. The activity was carried out in five stages: preparation in the form of coordination and preparation of materials, counseling on the importance of interactive digital media, hands-on training from account creation to question preparation, mentoring in classroom implementation, and demonstrations of learning with students. Evaluation was carried out through pretests, posttests, and practical observations. The results showed that teachers were able to follow all stages well. The average pretest score was only 45%, indicating teachers' limited understanding of Quizizz. After the training, the average posttest score increased to 85%. The highest increase occurred in understanding the superior features (from 30% to 90%) and the advantages of Quizizz compared to conventional quizzes (from 35% to 88%). Basic understanding of the purpose of use also increased from 40% to 90%. The primary benefit of this activity was increased teacher readiness to design interactive learning and broadened knowledge about the use of digital media for evaluation. The conclusion of this activity confirmed that the Quizizz training not only strengthened teacher competency but also opened up opportunities for school community involvement in supporting technology-based learning transformation.

Keywords: Training, Quizizz, Digital Media, Teachers, Interactive Learning.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong perlunya inovasi pembelajaran, termasuk bagi guru sekolah dasar yang dituntut mampu menciptakan suasana belajar interaktif. Pelatihan pemanfaatan media digital Quizizz di SDN Inpres Perumnas bertujuan meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke proses belajar mengajar. Guru diharapkan mampu menguasai penggunaan aplikasi secara praktis sekaligus memahami strategi pembelajaran untuk mendorong motivasi dan keterlibatan siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu persiapan berupa koordinasi dan penyusunan materi, penyuluhan mengenai pentingnya media digital interaktif, pelatihan praktik langsung mulai dari pembuatan akun hingga penyusunan soal, pendampingan penerapan dalam kelas, dan demonstrasi pembelajaran bersama siswa. Evaluasi dilakukan melalui pretest, posttest, serta pengamatan praktik. Hasil kegiatan menunjukkan guru dapat mengikuti seluruh tahapan dengan baik. Rata-rata nilai pretest hanya 45% yang menandakan keterbatasan pemahaman guru mengenai Quizizz. Setelah pelatihan, rata-rata posttest meningkat menjadi 85%. Peningkatan tertinggi terjadi pada pemahaman fitur unggulan (dari 30% menjadi 90%) serta kelebihan Quizizz dibanding kuis konvensional (dari 35% menjadi 88%). Pemahaman dasar tujuan penggunaan juga naik dari 40% menjadi 90%. Manfaat utama kegiatan adalah meningkatnya kesiapan guru merancang pembelajaran interaktif dan memperluas wawasan tentang pemanfaatan media

**Correspondent Author:* yusdin@untad.ac.id

digital untuk evaluasi. Kesimpulan kegiatan ini menegaskan bahwa pelatihan Quizizz tidak hanya memperkuat kompetensi guru, tetapi juga membuka ruang keterlibatan masyarakat sekolah dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: Pelatihan, Quizizz, Media Digital, Guru, Pembelajaran Interaktif.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Digitalisasi pembelajaran mendorong guru untuk menggunakan media interaktif agar proses belajar lebih menarik, efektif, dan sesuai kebutuhan generasi saat ini. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru di sekolah dasar negeri, termasuk SDN Inpres Perumnas, masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan media digital. Berdasarkan observasi awal, sekitar 60–70% guru belum pernah atau jarang menggunakan media kuis interaktif dalam pembelajaran. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa masih berada pada kisaran 50–55% yang belum mencapai target ketuntasan minimal 75%, terutama dalam aspek evaluasi belajar. Hal ini mengindikasikan adanya keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan kurang interaktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan program kerja berupa pelatihan pemanfaatan media digital Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar tentang penggunaan Quizizz, keterampilan menyusun soal, pengelolaan kuis baik secara daring maupun luring, serta evaluasi hasil belajar siswa. Tujuan program ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media digital sehingga pembelajaran lebih partisipatif, interaktif, dan mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih baik.

Efektivitas pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran telah didukung oleh berbagai penelitian. Rizkullah et al., (2025) menemukan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dari aspek kognitif, afektif, hingga psikomotorik. Quizizz terbukti mampu. Penelitian lain oleh Firdaus et al., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz secara signifikan meningkatkan minat baca siswa kelas V di SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya. Hasil serupa ditunjukkan dalam penelitian penggunaan media pembelajaran melalui media Quizizz mampu meningkatkan minat belajar siswa dan konsentrasi di dalam kelas pada materi ciri-ciri makhluk hidup yang sudah dilakukan di kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman (Panatul Ashriyah & Umi Mahmudah, 2024). Media pembelajaran berbasis digital mampu membantu siswa untuk memahami konsep matematika dengan lebih mudah (Azkia et al., 2023).

Dengan demikian, pelatihan pemanfaatan Quizizz di SDN Inpres Perumnas penting untuk dilaksanakan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendorong peningkatan capaian hasil belajar. Selain itu, manfaat yang lebih luas adalah terciptanya budaya pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar, yang dapat dijadikan model pengembangan bagi sekolah lain dalam menghadapi tantangan era digital.

Metode Pelaksanaan

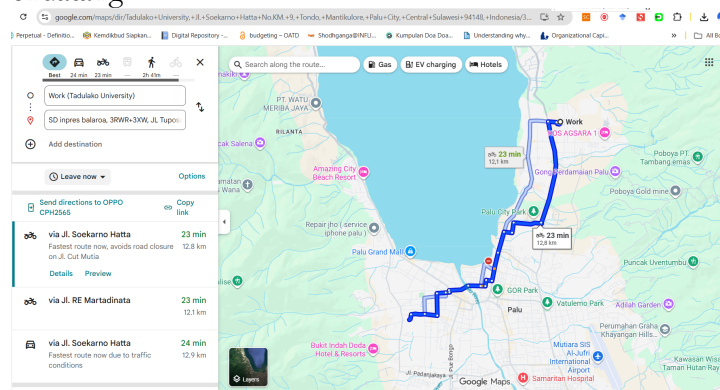
Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul Pelatihan Pemanfaatan Media Digital Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru di SDN Inpres Perumnas dilaksanakan di SDN Inpres Perumnas, yang berlokasi di Jalan Kanna No. 01, Kelurahan Balaroa, Kecamatan Palu Barat, Kota Palu, Sulawesi Tengah berada di wilayah perkotaan dengan akses jaringan internet cukup memadai untuk mendukung kegiatan berbasis teknologi digital. Kegiatan ini dilaksanakan pada 11 September 2025, pukul 13.00-selesai, dengan pembagian tahapan persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Lokasi kegiatan dipilih berdasarkan kebutuhan mitra yang

mendesak dalam peningkatan kompetensi guru terkait pemanfaatan media digital, dan sekolah mitra ini ditetapkan setelah dilakukan koordinasi dengan pihak kepala sekolah dan guru-guru terkait.

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah para guru SDN Inpres Perumnas, yang dipilih karena mereka berperan langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Penentuan khalayak sasaran dilakukan dengan metode purposive sampling, yaitu menetapkan seluruh guru sebagai peserta pelatihan mengingat mereka merupakan pihak yang paling membutuhkan keterampilan pemanfaatan media digital. Jumlah guru yang terlibat sebanyak 13 orang, yang terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran.

Metode pengabdian yang digunakan meliputi beberapa tahap. Pertama, tahap persiapan berupa koordinasi dengan pihak sekolah. Kedua, tahap penyuluhan yang bertujuan memberikan wawasan tentang pentingnya pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran. Ketiga, tahap pelatihan yang berisi praktik langsung penggunaan aplikasi Quizizz, mulai dari pembuatan akun, penyusunan soal interaktif, hingga pengelolaan kuis untuk pembelajaran. Keempat, tahap pendampingan yang dilakukan untuk memastikan guru mampu mengintegrasikan Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Indikator keberhasilan kegiatan ini diukur dari beberapa aspek, yaitu minimal 80% guru mampu membuat dan melaksanakan kuis interaktif menggunakan Quizizz. Selain itu, keberhasilan juga dilihat dari peningkatan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran.

Metode evaluasi dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, evaluasi menggunakan kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengukur peningkatan pengetahuan serta keterampilan guru. Secara kualitatif, evaluasi dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung selama proses pendampingan, untuk mengetahui kendala, serta keberlanjutan pemanfaatan media digital oleh guru. Hasil evaluasi ini akan dijadikan dasar perbaikan kegiatan pelatihan di masa mendatang.



Gambar 1. Peta Lokasi SDN Inpres Perumnas

Kegiatan dibagi dalam 3 tahapan utama, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah mitra, yaitu SDN Inpres Perumnas, untuk menentukan jadwal, peserta, serta kebutuhan teknis kegiatan. Tim pengabdian menyiapkan materi presentasi, serta mempersiapkan perangkat pendukung seperti laptop, jaringan internet, dan akun Quizizz. Selain itu, dilakukan juga penyebaran instrumen pre-test kepada guru peserta untuk mengukur kemampuan awal mereka terkait pemanfaatan media digital interaktif.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini terdiri atas beberapa kegiatan inti, yaitu pemaparan materi, pelatihan, dan pendampingan. Pemaparan materi dilakukan untuk memberikan wawasan mengenai pentingnya integrasi teknologi digital dalam pembelajaran. Selanjutnya, pelatihan dilaksanakan dengan praktik langsung pembuatan kuis menggunakan aplikasi Quizizz, mulai dari pembuatan akun, desain soal interaktif, hingga manajemen kuis dalam kelas. Setelah itu, pendampingan diberikan agar guru

mampu mengaplikasikan Quizizz dalam proses belajar mengajar bersama siswa, disertai dengan simulasi penggunaan kuis digital di kelas.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai ketercapaian indikator keberhasilan kegiatan. Instrumen yang digunakan meliputi post-test, kuesioner umpan balik guru. Data hasil evaluasi dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk melihat peningkatan kompetensi guru dan efektivitas penerapan Quizizz dalam pembelajaran. Hasil evaluasi ini juga menjadi dasar penyusunan rekomendasi untuk kegiatan pengabdian berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan disajikan secara sistematis dimulai dari gambaran umum ketercapaian program, kemudian diuraikan secara lebih spesifik pada aspek-aspek teknis seperti hasil pre-test dan post-test guru, tingkat keterlibatan siswa, serta produk kuis interaktif yang dihasilkan.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah mitra, yaitu SDN Inpres Perumnas, untuk menyepakati waktu, peserta, serta kebutuhan teknis kegiatan. Tim pelaksana juga menyiapkan modul pelatihan, instrumen pre-test, serta perangkat pendukung seperti laptop, jaringan internet, dan akun Quizizz. Tahap persiapan sangat penting karena menjadi fondasi keberhasilan kegiatan, mengingat kualitas perencanaan akan memengaruhi kelancaran pelaksanaan program (Sugiyono, 2013). Selain itu, penyusunan instrumen awal diperlukan agar evaluasi hasil pelatihan dapat dilakukan secara objektif (Arikunto, 2018).



Gambar 2. Pembagian Instrumen Test

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan inti kegiatan, yang meliputi pemberian materi pelatihan, dan pendampingan guru dalam menggunakan Quizizz. Menurut Purba et al., (2025) pelatihan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas, dengan adanya peningkatan motivasi dan partisipasi siswa serta pengajaran yang lebih dinamis. Hal ini juga sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pembelajaran bermakna melalui keterlibatan aktif peserta (Vygotsky, 1978).



Gambar 3. Pemberian Materi Terkait Quizizz



Gambar 4. Pendampingan Penggunaan Quizizz

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan tujuan menilai ketercapaian indikator keberhasilan kegiatan. Teknik yang digunakan adalah pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman guru dan kuesioner untuk menilai kepuasan peserta. Menurut Falletta (1998), evaluasi pelatihan dapat dilakukan melalui empat level, yakni reaksi, pembelajaran, perilaku, dan hasil. Dengan pendekatan ini, evaluasi tidak hanya menilai peningkatan pengetahuan, tetapi juga perubahan sikap dan praktik pembelajaran guru. Evaluasi sangat penting karena menjadi dasar perbaikan program serupa di masa depan (Sudjana, 2017).



Gambar 5. Pengisian Post Test oleh Guru

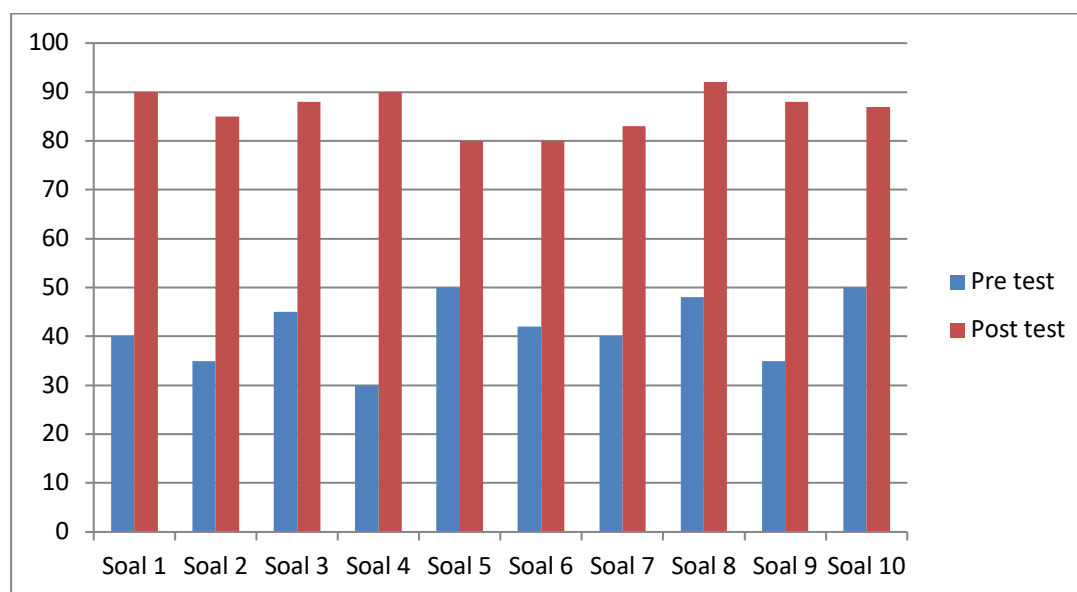
Hasil kegiatan pelatihan pemanfaatan media digital Quizizz di SDN Inpres Perumnas menunjukkan bahwa sebagian besar guru dapat mengikuti tahapan pelatihan dengan baik. Berdasarkan analisis data, terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test guru. Pada saat pre-test, rata-rata persentase jawaban benar guru hanya mencapai 45%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memahami secara utuh tentang pemanfaatan Quizizz, baik dari segi tujuan, langkah penggunaan, maupun fitur unggulan yang dimiliki.

Setelah pelatihan diberikan, hasil post-test menunjukkan rata-rata persentase jawaban benar meningkat menjadi 85%. Hampir semua aspek yang diukur mengalami peningkatan. Peningkatan terbesar terjadi pada soal terkait 'fitur unggulan Quizizz' (dari 30% menjadi 90%, naik 60 poin) dan 'kelebihan Quizizz dibanding kuis konvensional' (dari 35% menjadi 88%, naik 53 poin). Sementara itu, aspek dasar seperti 'tujuan penggunaan Quizizz' juga mengalami kenaikan dari 40% menjadi 90% (naik 50 poin).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Guru

Nomor Soal	Topik yang Diukur	% Jawaban Benar Pre-test	% Jawaban Benar Post-test	Peningkatan
1	Tujuan utama Quizizz	40%	90%	+50%
2	Jenis media pembelajaran	35%	85%	+50%
3	Langkah awal penggunaan	45%	88%	+43%
4	Fitur unggulan Quizizz	30%	90%	+60%
5	Mode penggunaan (daring/luring)	50%	85%	+35%
6	Jenis soal di Quizizz	42%	80%	+38%
7	Fungsi kode kuis	40%	83%	+43%
8	Manfaat utama Quizizz	48%	92%	+44%
9	Kelebihan Quizizz vs konvensional	35%	88%	+53%
10	Analisis hasil kuis	50%	87%	+37%

Untuk lebih mudah di pahami peningkatan dari pre dan post testnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

**Gambar 6.** Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Guru

Hasil rekapitulasi pre-test dan post-test guru menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman guru terkait pemanfaatan media digital Quizizz. Rata-rata skor guru pada pre-test hanya mencapai 45%, sedangkan pada post-test meningkat menjadi 85%. Hal ini memperlihatkan bahwa pelatihan berhasil memberikan dampak nyata dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru. Menurut Kozanitis & Nenciovici (2023), pembelajaran aktif secara rata-rata meningkatkan pencapaian belajar sekitar setengah standar deviasi dibanding kuliah tradisional.

Peningkatan paling mencolok terlihat pada aspek pemahaman guru tentang fitur unggulan Quizizz, yang naik dari 30% menjadi 90%. Fitur-fitur seperti pemberian skor otomatis, analisis hasil kuis, serta fleksibilitas penggunaan daring maupun luring menjadi daya tarik utama bagi guru. Hasil ini sejalan dengan temuan Nikola et al., (2024) yang menyatakan penggunaan

permainan edukatif Quizizz berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

Aspek lain yang mengalami peningkatan signifikan adalah pemahaman guru tentang kelebihan Quizizz dibandingkan kuis konvensional, yaitu dari 35% menjadi 88%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru mulai menyadari kelebihan teknologi digital, terutama dalam hal efisiensi waktu, penyediaan umpan balik instan, serta analitik hasil belajar. Amini et al., (2025) menegaskan bahwa keunggulan utama Quizizz adalah menunjukkan respons positif secara keseluruhan di tujuh kategori: dukungan pemahaman bacaan, kemudahan penggunaan, keterlibatan dan motivasi, dampak gamifikasi, umpan balik dan evaluasi, hambatan, dan persepsi keseluruhan.

Selain itu, pemahaman guru tentang manfaat utama Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan siswa juga meningkat dari 48% menjadi 92%. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan berhasil menumbuhkan kesadaran guru akan pentingnya menciptakan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Menurut teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar merupakan faktor kunci untuk membangun pengetahuan yang bermakna.

Aspek dasar seperti tujuan penggunaan Quizizz dan langkah awal pemanfaatannya juga menunjukkan peningkatan yang konsisten. Tujuan penggunaan Quizizz naik dari 40% menjadi 90%, sementara pemahaman tentang langkah awal penggunaan meningkat dari 45% menjadi 88%. Pelatihan literasi digital untuk guru melalui pembuatan video pembelajaran, kuis interaktif, dll., meningkatkan kompetensi literasi digital guru sekitar rata-rata 20 % (Aminuddin et al., 2024).

Peningkatan skor juga tampak pada pemahaman guru tentang variasi jenis soal yang dapat dibuat di Quizizz, dari 42% menjadi 80%. Hal ini mengindikasikan bahwa guru mulai mengeksplorasi fleksibilitas Quizizz untuk mendukung diferensiasi instruksional sesuai kebutuhan siswa. Sesuai dengan temuan Syaifuddin & Rahmasari (2023), respons dan minat siswa dalam mempelajari bangun dua dimensi menggunakan Quizizz dikategorikan 'baik'. Jika ditinjau secara keseluruhan, pelatihan ini bukan hanya meningkatkan kompetensi teknis guru dalam menggunakan aplikasi digital, tetapi juga membangun kepercayaan diri guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik mengajar mereka. Menurut Herliana et al., (2023) Pengetahuan dan Keterampilan terhadap aplikasi Quizizz tergolong baik.

Dengan demikian, rekapitulasi hasil pre-test dan post-test membuktikan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif yang signifikan. Selain mendukung penguatan literasi digital guru, hasil ini juga berkontribusi secara teoritis dalam memperkuat penerapan teori konstruktivisme sosial melalui media digital interaktif. Implikasi praktis dari temuan ini adalah pentingnya memperluas pelatihan serupa ke sekolah-sekolah lain, sehingga lebih banyak guru dapat menguasai teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Kesimpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan pemanfaatan media digital Quizizz bagi guru di SDN Inpres Perumnas berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif. Hal yang baru dari kegiatan ini adalah adanya pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dengan pendampingan intensif, sehingga guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengimplementasikan Quizizz secara mandiri dalam pembelajaran. Manfaat yang diperoleh masyarakat khususnya guru adalah meningkatnya literasi digital dan kesiapan menghadapi tuntutan pembelajaran abad 21 yang berbasis teknologi. Secara teoritik, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam memperkuat penerapan teori konstruktivisme sosial, di mana teknologi digital dapat menjadi sarana untuk meningkatkan interaksi belajar yang bermakna. Sebagai saran, kegiatan serupa perlu diperluas ke sekolah lain agar lebih banyak guru dapat menguasai penggunaan media pembelajaran digital. Selain itu,

pengembangan pelatihan berikutnya dapat difokuskan pada integrasi Quizizz dengan platform lain seperti Google Classroom atau Learning Management System (LMS), sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran semakin optimal dan berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Kepala sekolah dan guru SDN Inpres Perumnas selaku mitra kegiatan yang telah memberikan dukungan, partisipasi, dan kerja sama selama proses pelatihan berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada LPPM Universitas Tadulako yang telah memberikan pendanaan dan dukungan penuh sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Tidak lupa, apresiasi diberikan kepada seluruh guru peserta pelatihan serta pihak-pihak lain yang turut berkontribusi dalam kelancaran dan keberhasilan program ini.

Referensi

- Amini, D. A., Gumelar, W. S., & Ruswandi, R. (2025). Students' Perceptions of Quizizz as A Formative Assessment Tool for Reading Comprehension in EFL Learning. *Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2).
- Aminuddin, F. H., Djauhari, T., Santoso, Gustinar, Adinda S., K., & Kusuma, C. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 168–180. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azkia, N. F., Muin, A., & Dimiyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: Meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Falletta, S. (1998). Evaluating Training Programs: The Four Levels Donald L. Kirkpatrick, Berrett-Koehler Publishers, San Francisco, CA, 1996, 229 pp. *The American Journal of Evaluation*, 19(2), 259–261. [https://doi.org/10.1016/S1098-2140\(99\)80206-9](https://doi.org/10.1016/S1098-2140(99)80206-9)
- Firdaus, N. A., Putri, E. A., Aulia, S. R., & Pratiwi, D. E. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Herliana, F., Yusrizal, Y., Mahsum, E., Rizal, S., & Musdar, M. (2023). Teacher Perceptions of Making Interactive Questions Using the Quizizz Application In Physics Learning. *KONSTAN - JURNAL FISIKA DAN PENDIDIKAN FISIKA*, 8(01), 59–65. <https://doi.org/10.20414/konstan.v8i01.106>
- Panatul Ashriyah & Umi Mahmudah. (2024). Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran Ciri-Ciri Makhhluk Hidup di Kelas 3 MI Salafiyah 1 Kauman. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1), 170–183. <https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1528>
- Kozanitis, A., & Nenciovici, L. (2023). Effect of active learning versus traditional lecturing on the learning achievement of college students in humanities and social sciences: A meta-analysis. *Higher Education*, 86(6), 1377–1394. <https://doi.org/10.1007/s10734-022-00977-8>
- Nikola, D. A., Harini, E., & Taufiq, I. (2024). The effect of using the educational game Quizizz on student motivation and math learning in grade 8. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 12(3), 612–625. <https://doi.org/10.30738/union.v12i3.17763>
- Purba, R., Purba, C. N., Saragih, V. R., Douglass, I., Simarmata, R. K., Simamora, B. A., Rohana, A., Marpaung, T. I., & Siahaan, S. T. (2025). Pelatihan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di SMP Swasta Surya Pematangsiantar. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 738–743.

- Rizkullah, M. F., Sahlan, Moh., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz” dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 860–867. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D*. Alfabeta Bandung.
- Syaifuddin, M., & Rahmasari, E. (2023). Students’ Response, Learning Interest, and Conceptual Understanding Ability of Two-dimensional Figures in Junior High School: A Study on the Use of Quizizz App. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(3), 571–586. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v12i3.828>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.