

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Anisa Dian Pratiwi¹, Haya Asyifa², Faradilla Bastari³, Supriyadi⁴,
Jody Setya Hermawan⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

Surel: anisadian0201@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of implementing Quizizz-based learning media on students' learning outcomes. The method used in this research is library research, which involves collecting data by understanding and studying theories from various literatures related to the research. The data analysis technique applied in this study is descriptive analysis, with literature sourced from online platforms such as Google Scholar, ResearchGate. The results of this research indicate that the implementation of Quizizz-based learning media is appropriate for improving the quality of education, as this media aligns well with the demands of the 21st century, which emphasizes advancements in technology and knowledge. This learning media is expected to serve as an innovative breakthrough to enhance the quality of education in Indonesia.

Keyword: Education, Quizizz, Study

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari implementasi media pembelajaran berbasis quizizz terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (*library research*) yaitu sebuah metode pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori – teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis deskriptif, pencarian literatur bersumber dari data online seperti Google Sholar, ResearchGate. Hasil penelitian ini yaitu bahwa pengimplementasian media pembelajaran berbasis quizizz tepat untuk digunakan dalam meningkatkan kualitas Pendidikan karena media ini sangat sesuai digunakan pada abad 21 yang menekankan pada kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi terobosan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kata Kunci: Pendidikan, Quizizz, Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara, karena melalui pendidikan, manusia dapat dibentuk menjadi individu yang berpengetahuan, berkarakter, dan mampu berkontribusi positif terhadap masyarakat. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan sosial, emosional, dan etika

yang diperlukan untuk berkontribusi terhadap pembangunan masyarakat (Pare & Sihotang, 2023). Dalam era digital yang terus berkembang terjadi perubahan signifikan dalam cara kita hidup, bekerja, dan belajar Peserta didik yang tumbuh di era ini terbiasa dengan teknologi yang cepat berkembang, sehingga transformasi pendidikan menjadi kebutuhan mendesak untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang hidup dalam lingkungan yang didominasi oleh

teknologi digital (Ansya, 2023; Primayana & Dewi, 2021).

Revolusi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi, seperti perangkat keras (komputer, tablet, dan smartphone), perangkat lunak (aplikasi dan platform pembelajaran), serta jaringan internet yang semakin cepat dan luas, telah mengubah cara kita belajar dan mengakses informasi (Alimuiddin et al., 2023; Saputra et al., 2023). Perubahan ini memungkinkan pendidikan menjadi lebih fleksibel, terjangkau, dan terbuka bagi siapa saja yang memiliki akses internet. Namun, terlepas dari kemajuan ini, masih ada kesenjangan antara ide ideal tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dan kenyataan di lapangan.

Secara ideal, media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi kebutuhan peserta didik di masa depan. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara satu arah dari pendidik ke peserta didik, tetapi juga sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik, menginspirasi mereka dan membangun keterampilan yang relevan dengan tantangan dunia kerja modern yang semakin kompleks (Dita, 2022; Y. Sari et al., 2023). Dengan adanya media pembelajaran digital, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih mandiri, kreatif, dan kolaboratif.

Namun, dalam kenyataannya, tidak semua sekolah atau lembaga pendidikan mampu mengadopsi teknologi ini dengan efektif. Masih banyak sekolah di daerah terpencil yang mengalami keterbatasan infrastruktur

teknologi, seperti kurangnya akses internet yang memadai atau minimnya perangkat digital yang tersedia untuk peserta didik. Selain itu, tidak semua pendidik memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Ansya & Mailani, 2024; Yusrizal et al., 2017). Hal ini menyebabkan adanya kesenjangan antara harapan tentang transformasi pendidikan yang ideal dengan kenyataan yang dihadapi di lapangan. Beberapa peserta didik dan pendidik mungkin kesulitan beradaptasi dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang efektif.

Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi salah satu solusi yang dianggap mampu menjembatani kesenjangan tersebut. Salah satu contoh media pembelajaran modern yang semakin populer di kalangan pendidik dan peserta didik adalah Quizziz. Quizziz sebuah platform interaktif yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui quiz dan permainan edukatif (Manda et al., 2023). Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi tetapi juga sebagai alat untuk menguji pemahaman peserta didik secara interaktif. Selain itu, Quizziz juga memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengontrol alur pembelajaran mereka sendiri, memilih jalur pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka, serta berinteraksi dengan konten pembelajaran melalui fitur-fitur yang interaktif dan menarik (Al Haddar & Juliano, 2021; Al Mawaddah et al., 2021; Sitorus & Santoso, 2022).

Implementasi media pembelajaran berbasis Quizziz menawarkan banyak manfaat yang relevan dengan teori dan penelitian terkini mengenai pembelajaran interaktif. Berdasarkan teori konstruktivisme, peserta didik belajar lebih efektif ketika mereka aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan memiliki kendali atas jalannya pembelajaran (Anas & PdI, 2014). Dalam hal ini, Quizziz memungkinkan peserta didik untuk menguji diri mereka sendiri melalui kuis interaktif, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal. Quizziz juga sesuai dengan teori pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang disampaikan melalui permainan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, serta membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menyenangkan (R. K. Sari & Nurani, 2021; Sodiq et al., 2021).

Meskipun demikian, implementasi teknologi ini juga menghadapi tantangan, terutama dalam hal aksesibilitas dan kesenjangan digital. Tidak semua peserta didik memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital atau internet yang stabil, terutama di daerah-daerah terpencil. Selain itu, pelatihan dan pendampingan yang memadai bagi pendidik dalam menggunakan platform ini masih menjadi salah satu hambatan dalam penerapannya secara luas. Oleh karena itu, meskipun media pembelajaran berbasis Quizziz menawarkan solusi yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, masih diperlukan upaya yang lebih besar untuk mengatasi kendala-kendala yang ada agar teknologi

ini dapat diadopsi secara merata oleh semua lembaga pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara lebih mendalam mengenai manfaat dan tantangan penggunaan media pembelajaran berbasis Quizziz dalam proses belajar mengajar, serta dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai baru dalam memahami bagaimana teknologi digital dapat diintegrasikan secara efektif dalam pendidikan, serta menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan inklusif, serta mendukung upaya inovasi pendidikan di era digital.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah studi kepustakaan atau library research, yakni pendekatan yang mengutamakan pengumpulan data dari berbagai literatur terkait dengan topik penelitian. Pendekatan ini dilakukan melalui penelaahan sistematis terhadap teori, konsep, dan hasil penelitian yang telah ada sebelumnya (Sugiyono, 2013). Dalam konteks ini, studi kepustakaan memberikan dasar yang kokoh untuk memahami pengaruh media pembelajaran berbasis Quizziz terhadap hasil belajar peserta didik. Metode ini sangat relevan mengingat kebutuhan untuk merangkum berbagai temuan ilmiah yang tersebar di jurnal, buku, artikel ilmiah, serta laporan penelitian

yang membahas tentang efektivitas penggunaan Quizizz. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk membangun argumen yang kuat berdasarkan data sekunder yang valid.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua literatur yang relevan dengan topik penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, khususnya yang membahas tentang dampak aplikasi tersebut terhadap hasil belajar peserta didik. Literatur ini tidak terbatas pada jurnal akademik, tetapi juga mencakup buku, artikel populer, laporan penelitian, hingga tesis atau disertasi. Dengan mencakup berbagai sumber, populasi penelitian ini memberikan cakupan yang luas untuk memastikan bahwa berbagai perspektif dan temuan terkait Quizizz dapat dianalisis secara komprehensif. Pendekatan ini penting untuk memberikan gambaran yang holistik tentang dampak Quizizz pada pendidikan, termasuk faktor-faktor yang mendukung atau menghambat efektivitasnya.

Sampel literatur dipilih dengan teknik purposive sampling, yakni teknik yang memungkinkan peneliti memilih literatur berdasarkan relevansi dan kesesuaian dengan topik penelitian (Moleong, 2018). Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari literatur yang berfokus pada implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran dan hubungannya dengan hasil belajar peserta didik. Misalnya, literatur yang mengkaji pengalaman praktis guru dalam menggunakan Quizizz atau hasil penelitian kuantitatif yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa. Teknik ini memastikan bahwa hanya literatur yang memberikan kontribusi langsung pada tujuan penelitian yang dianalisis lebih lanjut, sehingga

meningkatkan validitas dan relevansi temuan.

Subjek penelitian dalam studi ini bukan berupa individu, melainkan literatur atau sumber-sumber akademis yang relevan. Subjek ini mencakup jurnal pendidikan, artikel ilmiah, laporan penelitian, tesis, dan buku yang mengkaji efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan menjadikan literatur sebagai subjek, penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam berbagai teori, praktik, dan hasil penelitian yang telah dipublikasikan. Pemilihan literatur yang berkualitas tinggi, misalnya dari jurnal bereputasi atau buku terbitan akademik, menjadi krusial untuk memastikan bahwa data yang digunakan valid dan dapat dipercaya.

Untuk menjamin selektivitas literatur yang dianalisis, digunakan instrumen berupa daftar periksa (checklist) kriteria literatur. Checklist ini meliputi beberapa aspek utama seperti tahun terbit, relevansi dengan topik penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan hasil atau temuan terkait penggunaan Quizizz. Instrumen ini memungkinkan peneliti untuk menyaring literatur berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, sehingga hanya literatur yang benar-benar relevan yang akan dijadikan bahan analisis. Dengan demikian, proses pengumpulan data menjadi lebih terarah dan sistematis, sekaligus menghindari bias dalam pemilihan sumber.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan berbagai basis data online seperti Google Scholar, ResearchGate untuk mencari jurnal-jurnal pendidikan yang terindeks. Proses ini melibatkan pencarian literatur yang sesuai dengan kata kunci seperti "Quizizz," "media pembelajaran," dan "hasil belajar." Data yang diperoleh

kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif dan komparatif. Analisis deskriptif dilakukan untuk memetakan konsep, metode, dan hasil penelitian dalam setiap literatur. Sementara itu, analisis komparatif digunakan untuk membandingkan hasil dari berbagai penelitian yang telah dikaji, sehingga memberikan gambaran menyeluruh tentang pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar. Dengan pendekatan ini, studi pustaka yang dilakukan tidak hanya memberikan pemahaman yang mendalam tetapi juga menghasilkan sintesis yang signifikan untuk pengembangan teori dan praktik pendidikan berbasis teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis Quizizz menunjukkan berbagai temuan menarik yang relevan dengan upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Arfiyan (2022) menyoroti pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran tematik di SDN Sedarum 1 Nguling. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Dengan fitur-fitur seperti gambar menarik, kuis berbasis game, dan latihan soal yang interaktif, aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa kelas V di sekolah tersebut.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurliana dan Nugroho (2021) juga mendukung temuan ini. Mereka menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPA mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Aplikasi ini menciptakan

suasana belajar yang lebih santai namun tetap efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi berbasis game edukasi dapat menjadi pendekatan yang relevan dalam pembelajaran, terutama dalam menjangkau kebutuhan siswa yang lebih terbiasa dengan teknologi.

Elma (2020) juga menegaskan efektivitas Quizizz dalam pembelajaran daring. Dalam penelitiannya, hasil belajar siswa pada tema globalisasi meningkat drastis dari siklus pertama ke siklus kedua, dari skor 51,43 menjadi 91,90. Temuan ini memperkuat bukti bahwa Quizizz bukan hanya menyenangkan, tetapi juga mampu memberikan dampak positif yang nyata terhadap pemahaman materi. Dalam konteks pembelajaran daring, aplikasi ini menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Selain itu, penelitian oleh Lehan et al (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz sangat efektif dalam pembelajaran IPAS di SDK Santo Yoseph 3. Penelitian ini memberikan pandangan bahwa aplikasi seperti Quizizz mampu menjembatani kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, khususnya dalam mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan konseptual. Dengan fitur-fitur yang ada, Quizizz dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep penting yang diajarkan.

Wulandari et al (2024) menyoroti penerapan model pembelajaran Project-Based Learning (PJBL) yang berbantuan Quizizz pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi metode pembelajaran inovatif dengan teknologi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, Quizizz membantu siswa memahami ide pokok paragraf melalui

fitur kuis interaktif, yang secara tidak langsung memperkuat kemampuan literasi mereka.

Penelitian yang dilakukan Cartono et al (2022) menunjukkan bahwa peran guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sangat penting. Salah satu bentuk peningkatan tersebut adalah melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti aplikasi Quizizz. Penelitian ini dilakukan di Kota Bandung, yang sedang menyongsong program Bandung Smart City. Dalam penelitian tersebut, pelatihan dan pendampingan kepada 25 guru di SDN 164 Karangpawulang berhasil meningkatkan pengetahuan peserta sebesar 75%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi seperti Quizizz tidak hanya mendukung pembelajaran interaktif tetapi juga meningkatkan literasi digital siswa.

Penelitian Sodiq et al (2021) juga mendukung penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini mengungkap persepsi guru dan siswa kelas V SDN Sondakan Surakarta terhadap aplikasi ini. Data yang dikumpulkan melalui angket dan wawancara menunjukkan bahwa siswa memiliki pandangan positif terhadap penggunaan Quizizz. Aplikasi ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain meningkatkan persepsi positif siswa, penelitian Azzahra dan Pramudiani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Hasil uji t-test yang dilakukan menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas

eksperimen, dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,768 > 2,011$). Temuan ini mengindikasikan bahwa Quizizz dapat menjadi alat interaktif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Lebih lanjut, penelitian Rahman et al (2023) menyelidiki pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Dengan metode quasi-eksperimen, penelitian ini melibatkan pretest dan posttest pada siswa kelas IV SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa, dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,289 > 2,000$). Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan minat tetapi juga hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan Yulistiarawati et al (2021) mempertegas manfaat Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan pendekatan mix method, mereka menemukan peningkatan minat belajar sebesar 20% setelah menggunakan Quizizz dibandingkan pembelajaran tanpa aplikasi tersebut. Minat belajar siswa meningkat dari kategori sedang (63%) menjadi tinggi (83%). Hal ini membuktikan bahwa Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Temuan dari berbagai penelitian di atas menunjukkan pentingnya dukungan pemerintah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz. Upaya ini harus direncanakan secara matang

dengan mempertimbangkan aspek-aspek pendidikan yang beragam, termasuk kebutuhan siswa, ketersediaan infrastruktur teknologi, dan kompetensi pendidik. Terobosan ini memerlukan kerja sama lintas sektor agar manfaatnya dapat dirasakan secara merata, terutama di daerah-daerah yang memiliki akses terbatas terhadap teknologi.

Dalam implementasinya, pendidik perlu menyesuaikan topik pelajaran yang diajarkan dengan fitur-fitur yang ada di Quizizz. Mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Kewarganegaraan dapat disajikan dengan pendekatan yang lebih menarik menggunakan aplikasi ini. Pemanfaatan fitur-fitur menarik, seperti leaderboard dan kuis waktu nyata, dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Pendidik juga perlu mengevaluasi efektivitas aplikasi ini secara berkala untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai.

Namun, keberhasilan implementasi Quizizz tidak hanya bergantung pada fitur-fiturnya, tetapi juga pada kemampuan pendidik dalam menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa yang beragam. Perbedaan kemampuan belajar siswa dapat menjadi tantangan yang harus diatasi dengan pendekatan yang fleksibel. Pendidik perlu memahami bahwa kebutuhan siswa selalu berubah seiring waktu, sehingga pembelajaran harus dirancang secara adaptif.

Keberadaan fitur interaktif di Quizizz mampu mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar. Dibandingkan dengan metode tradisional, aplikasi ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, yang dapat mengubah siswa dari pasif menjadi aktif. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alat untuk mendorong siswa berpikir lebih

terbuka dan responsif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Quizizz juga memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang kompetitif namun menyenangkan. Fitur seperti leaderboard mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan aplikasi ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pendekatan berbasis permainan, yang sangat cocok untuk usia sekolah dasar.

Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi di beberapa daerah, kurangnya pelatihan untuk pendidik, dan resistensi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus diatasi. Oleh karena itu, peran pemerintah, sekolah, dan pendidik sangat penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz dapat diimplementasikan secara efektif dan merata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Quizizz menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar di berbagai mata pelajaran. Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menarik melalui fitur-fitur seperti kuis berbasis permainan, leaderboard, serta gambar yang menarik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa tetapi juga secara signifikan meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, baik dalam konteks daring maupun luring. Selain itu, kombinasi Quizizz dengan model pembelajaran inovatif,

seperti Project-Based Learning (PJBL), memperlihatkan hasil yang positif dalam memperkuat kemampuan literasi dan numerasi siswa. Data dari berbagai penelitian juga mendukung bahwa integrasi teknologi seperti Quizizz dalam pembelajaran dapat menjawab kebutuhan siswa di era digital.

Namun, keberhasilan implementasi Quizizz tidak hanya bergantung pada fitur-fiturnya, tetapi juga pada kompetensi guru dalam menyesuaikan aplikasi ini dengan kebutuhan siswa yang beragam. Tantangan seperti keterbatasan akses teknologi, minimnya pelatihan guru, dan resistensi terhadap penggunaan teknologi masih menjadi hambatan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan pendidik sangat penting untuk menyediakan infrastruktur dan pelatihan yang memadai guna mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan pendekatan yang terencana dan adaptif, Quizizz dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, khususnya di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. *Journal on Education*, 5(4), 11777–11790.
- Anas, M., & PdI, M. (2014). *Mengenal Metodologi Pembelajaran*. Muhammad Anas.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansyah, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i4.5456>
- Arfiyan, M. L. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN Sedarum I Nguling. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 4231–4238.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
- Cartono, C., Fazriyah, N., & Awangga, R. M. (2022). PKM PELATIHAN

SEKOLAH DIGITAL RAMAH ANAK (SEIRAMA) DI SEKOLAH DASAR KOTA BANDUNG. *SEMINAR NASIONAL & CALL for PAPERS: KOLABORASI INOVATIF PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (Akademisi, Masyarakat, Pemerintah Daerah, Dunia Usaha Dan Industri)*, 110–114.

Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85.

Elma, E. M. S. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Dimensi Pendidikan*, 16(2).

Lehan, A. A. D., Nawa, N. E. A., & Bellanita, M. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDK SANTO YOSEPH 3. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 635–645.

Manda, D., Arifin, I., & Darmayanti, D. P. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizziz sebagai Kuis Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan di Jurusan Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 653–658.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja

Rosdakarya.

Nurliana, E., & Nugroho, O. F. (2021). ANALISIS HASIL BELAJAR DALAM PENGGUNAAN QUIZZZ PADA PEMBELAJARAN IPA. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 4.

Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/11268>

Primayana, K. H., & Dewi, P. Y. A. (2021). Manajemen Pendidikan Dalam Moderasi Beragama Di Era Disrupsi Digital. *Tampung Penyang*, 19(1), 45–59.

Rahman, A., Rambe, A. R., & Triana, R. (2023). PERAN GURU DAN ORANG TUA DALAM PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK. *PEMA (JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, 2(2), 149–158. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.302>

Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *TEKNOLOGI INFORMASI: Peranan TI dalam berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3),

78–86.

- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web" quizizz" sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 50–55.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wulandari, R. M., Zumrotun, E., & Wiranti, D. A. (2024). Pengaruh Model PJBL berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 8(1), 45–53.
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis minat belajar siswa dalam penggunaan aplikasi belajar Quizizz pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584.
- Yusrizal, Y., Safiah, I., & Nurhaidah, N. (2017). Kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Tik) di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 2(4).