

PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KABUPATEN PANGKEP

Husnaeni¹, Ranak Lince², Jalil³

^{1, 2, 3}Universitas Terbuka (Makassar Sulawesi Selatan)

husnaeni@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
aplikasi
quizizz,
matematika,
pemanfaatan,
pembelajaran

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di Kabupaten Pangkep Provinsi Sulawesi Selatan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk: (1) meningkatkan pengetahuan guru SD dalam mengelola pembelajaran matematika yang menyenangkan di kelasnya melalui aplikasi *quizizz*; (2) meningkatkan kesadaran dan pengetahuan guru SD dalam menerapkan pembelajaran matematika melalui aplikasi *quizizz*; (3) meningkatkan wawasan, kemampuan, dan keterampilan guru SD dalam memanfaatkan aplikasi *quizizz*; dan (4) meningkatkan minat siswa SD dalam pembelajaran matematika melalui aplikasi *quizizz*. Permasalahan mitra adalah: (1) kurangnya pengetahuan guru SD dalam pengembangan pembelajaran matematika yang menyenangkan; (2) Aplikasi *quizizz* sebagai perangkat lunak belum banyak digunakan di kalangan guru SD; (3) perlunya guru SD mempersiapkan diri dalam pengembangan pembelajaran matematika yang menyenangkan dengan menggunakan *aplikasi quizizz*, dan (4) masih banyak guru SD memberikan pembelajaran matematika di SD secara manual. Metode yang digunakan adalah penyuluhan dan pengajaran, demonstrasi, dan pelatihan. Tujuan PkM ini adalah: (1) menambah pengetahuan guru SD dalam pengembangan pembelajaran matematika melalui aplikasi *quizizz*; (2) meningkatnya kesadaran dan pemahaman guru SD tentang pentingnya pembelajaran matematika yang menyenangkan melalui aplikasi *quizizz*; (3) meningkatnya wawasan, kemampuan, dan keterampilan guru SD dalam memanfaatkan aplikasi *quizizz*; dan (4) mengurangi jumlah guru SD melakukan pembelajaran matematika secara manual. Luaran hasil PkM ini berupa: laporan akhir PkM, prosiding Senmaster, dan artikel PkM.

A. Pendahuluan

Aspek pengetahuan dan keterampilan guru Sekolah Dasar (SD) dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa SD memerlukan perhatian serius. Guru SD sebagai pendidik di kelas mestinya memiliki kemampuan pengembangan pembelajaran yang menyenangkan terutama pada mata pelajaran matematika yang dikenal sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian siswa. Untuk meningkatkan minat siswa SD pada mata pelajaran matematika perlu menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa SD. Namun ada beberapa aspek yang perlu

diperhatikan oleh guru SD, antara lain: perlunya ketepatan pemberian pembelajaran yang menyenangkan pada bidang studi matematika melalui penggunaan media yang tepat dan tentunya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Di era perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak bermunculan beragam jenis media yang dibuat dan dikemas menarik agar siswa SD lebih termotivasi dan lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran. Salahsatu media pembelajaran yang banyak digunakan karena memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama dan menciptakan antusiasme yang tinggi kepada siswa adalah permainan (*Ulhusna, Mishbah , et al, 2021*). Permainan (*games*) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturanaturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (*Sadiman, et al, 2010*). Setidaknya pengaplikasian permainan dalam kegiatan pembelajaran akan menumbuhkan ketertarikan, minat serta memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga siswa tidak akan merasa terbebani terhadap materi yang diajarkan. Hal ini juga diperkuat hasil penelitian bahwa *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (*Noor, 2020*).

Dengan semakin pesatnya perkembangan dan ketergantungan pada teknologi, menjadikan guru dimudahkan dalam penentuan media pembelajaran yang digunakan. Hal yang terpenting adalah kemauan guru itu sendiri untuk bisa mempelajari berbagai macam media pembelajaran yang tersedia. Banyak sekali *platform* yang menyediakan fasilitas untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik. *Quizizz* merupakan salahsatu dari berbagai *platform* yang menyediakan layanan permainan berupa kuis yang dikemas secara interaktif dan menarik. *Quizizz* adalah media digital berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan bisa menambah minat dan semangat belajar peserta didik akan materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital ini (*Ulhusna, Mishbah , et al, 2021*). *Quizizz* mempunyai banyak layanan yang akan mendukung proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif diantaranya: pilihan ganda, essay, susun ulang, menjodohkan, rekam suara, rekam video, seret dan lepas, *dropdown*, upload gambar, dan lain sebagainya. Akan panjang jika dibahas satu persatu untuk setiap layanan yang diberikan.

Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa salahsatu aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran matematika di SD adalah *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* memiliki banyak manfaat dan keunggulan yang relevan untuk diterapkan dalam program pengabdian kepada masyarakat, terutama dalam pembelajaran matematika. *Quizizz* menawarkan metode pembelajaran berbasis game yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Aruan, 2022; Lestari et al., 2022; Supriadi & Pramuditya, 2023). Dengan fitur seperti *leaderboard*, skor *real-time*, serta kombinasi warna, audio, dan visual yang menarik, aplikasi ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efektif (Maharani & Sueca, 2024; Soad & Zainal, 2022). Selain itu, *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang fleksibel dan mudah diakses baik melalui komputer maupun perangkat mobile, mendukung pembelajaran jarak jauh dan tatap muka (Haddar & Juliano, 2021; Lestari et al., 2022). Penggunaan *Quizizz* juga dapat mendorong kolaborasi, komunikasi, serta keterlibatan siswa secara aktif, menjadikannya solusi yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di masa transisi menuju era digital (Lestari et al., 2022; Maharani & Sueca, 2024).

Berdasarkan informasi dari Koordinator Pengawas Dinas Pendidikan dan Kebudayaan serta beberapa Kepala SD di Kabupaten Pangkep diperoleh informasi bahwa masih banyak guru SD yang memberikan pembelajaran matematika berdasarkan buku paket. Kesulitan yang dialami guru SD di wilayah Kabupaten Pangkep adalah ketidakmampuan guru SD dalam berinovasi pada pembelajaran matematika di kelasnya secara optimal. Bahkan penggunaan komputer yang ada di SD tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh masing-masing guru. Hal ini juga berdampak pada kemajuan prestasi SD dan tidak bisa memberikan rekomendasi hasil belajar peserta didiknya secara akurat. Solusi yang dapat dilakukan oleh guru SD dalam menghadapi permasalahan tersebut adalah dengan pengelolaan pembelajaran matematika yang menyenangkan melalui aplikasi *quizizz*.

Dari analisis situasi tersebut, dapat diindikasikan bahwa permasalahan yang terjadi pada guru-guru SD yang ada di kabupaten Pangkep tidak mampu mengembangkan pembelajaran siswanya secara menyenangkan, khususnya mata pelajaran matematika. Dari kondisi seperti ini, perlu adanya peningkatan pemahaman tentang cara pengembangan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa di SD. Oleh karena itu kami dari tim PkM Dosen Universitas Terbuka Daerah Makassar 2025 menawarkan kepada Dinas Pendidikan & Kebudayaan Kabupaten Pangkep serta para kepala SD yang ada di Kabupaten Pangkep agar

dapat melakukan pelatihan penggunaan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika bagi guru SD.

B. Metode Pelaksanaan

Adapun bentuk pelatihan yang diberikan pada guru-guru SD di kabupaten Pangkep adalah cara menggunakan aplikasi *quizizz* baik menggunakan komputer, gadget, maupun hanya kertas dan alat tulis menulis. Pada pelatihan ini akan dipilih 2 orang sebagai perwakilan dari masing-masing SD di setiap kecamatan di daratan kabupaten Pangkep sehingga jumlah seluruh peserta ada 50 orang. Dari analisis situasi dan permasalahan yang ada di lapangan, maka program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) skema dosen ini diberi judul **“PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KABUPATEN PANGKEP”**.

Lokasi kelompok PkM skema dosen UT-Makassar di kabupaten Pangkep desa Talaka kecamatan Ma’rang kabupaten Pangkep yang bertempat di House of Tala yang dapat ditempuh perjalanan darat selama 80 menit dari kantor UT-Makassar. Jarak tempuh tersebut dapat memudahkan Tim PkM Dosen UT melakukan pelatihan secara berkelanjutan ke lokasi PkM yang pelaksanaannya diadakan pada hari Sabtu tanggal 10 Mei 2025.

A. PELAKSANAAN KEGIATAN

Ada beberapa tahap yang dilakukan pada pelatihan dan pendampingan, yaitu:

1. Pengidentifikasi Kebutuhan Mitra

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, urutannya sebagai berikut.

- mengidentifikasi permasalahan berdasarkan kebutuhan guru SD di Kabupaten Pangkep
- mempresentasikan program dihadapan Koordinator Pengawas Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, kepala SD, serta anggota PKG sebagai calon peserta pelatihan
- menandatangani kesediaan mitra oleh Koordinator Pengawas Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pangkep

2. Penyusunan Materi Pelatihan

Materi pelatihan yang disusun adalah materi pelatihan yang berisi tentang:

- Hand out penggunaan aplikasi *quizizz*
- Metode pelatihan penggunaan aplikasi *quizizz*
- Praktek penggunaan aplikasi *quizizz*

3. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang akan disusun adalah instrumen untuk kegiatan:

- Konsultasi atau konsolidasi program dan Pendampingan
- Monitoring dan Evaluasi (monev)

Instrumen akan digunakan pada saat tim melakukan kegiatan konsultasi atau konsolidasi program, pendampingan dan kegiatan monitoring dan evaluasi (monev). Tujuannya adalah agar pelaksanaan program dapat termonitor dan terdokumentasi dengan baik.

4. Pelaksanaan Pelatihan

- Pelatihan dilaksanakan di House of Tala di Kabupaten Pangkep pada tanggal 10 Mei 2025
- Peserta diberikan kit pelatihan, yang berisi: hand out pelatihan, buku catatan dan pulpen.
- Pemateri utama adalah Tim PkM skema Dosen UT-Makassar masa 2025.
- Metode pelatihan menggunakan metode ceramah atau presentasi, tanya-jawab, praktek, dan simulai.

5. Konsultasi dan Pendampingan

Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada anggota PKG/guru SD untuk memiliki pengetahuan tentang cara penggunaan aplikasi *quizizz*.

6. Monitoring dan Evaluasi (Monev)

Monitoring dilakukan untuk melihat progress dari hasil pelatihan, dan evaluasi dilakukan untuk melihat kebermanfaatan dari program pelatihan PkM kepada anggota PKG/guru SD yang telah mengikuti pelatihan aplikasi *quizizz*.

7. Penyusunan Laporan Kegiatan

Luaran dari kegiatan PkM ini adalah laporan kegiatan, mungkin tidak berhenti pada laporan kegiatan saja tetapi akan dibuat artikel untuk jurnal PkM, serta dapat dipresentasikan pada seminar Nasional hasil PkM. Bahkan kegiatan ini akan dijadikan suatu bahan untuk membuat suatu penelitian.

B. PELAKSANAAN PELATIHAN

- Peserta pelatihan diberikan kit yang berisi: hand out pelatihan, pulpen, dan buku catatan.
- Kegiatan pertama, pengantar oleh Ketua Tim PkM, kemudian Koordinator Pengawas Dinas Pendidikan Kabupaten Pangkep yang dilanjutkan dengan pembukaan pelatihan.
- Kegiatan kedua, presentasi tim PkM skema Dosen tentang penggunaan aplikasi *quizizz* yang dilanjutkan dengan tanya-jawab.
- Kegiatan ketiga, peserta berlatih menggunakan aplikasi *quizizz* dengan menggunakan Laptop atau Smartphone yang telah dibawa oleh masing-masing peserta pelatihan PkM.
- Presentasi dengan melakukan simulasi yang dilakukan oleh beberapa

peserta PkM.

- Kegiatan keempat, pelaksanaan evaluasi secara keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program PkM. Evaluasi kegiatan dilaksanakan pada awal kegiatan, saat pelatihan, dan setelah pelatihan.

1. Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi *Quizizz*

Media pembelajaran aplikasi *Quizizz* sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi *Quizizz*. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak disisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi *Quizizz*, melalui webnya, yaitu www.Quizizz.com seperti tersedia di playstore atau laman internet lainnya.

Bagi yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi *Quizizz*, diharuskan mendaftar terlebih dahulu untuk mendapatkan akun agar mempermudah akses terhadap aplikasi *Quizizz*. Adapun caranya yaitu, dengan klik tulisan *sign up* yang tertera, kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi *Quizizz*, yakni dengan cara, klik tulisan *log in* didalam aplikasi *Quizizz*, lalu mengisikan ketentuan akun, yaitu email dan *password* yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya.

Ketika sudah masuk kedalam *web* dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi *Quizizz*, kita akan dihadapkan dengan pemandangan pada *library*, yang mana terdapat koleksi media kuis, yang telah di suguhkan oleh Sang Pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Selain itu, kita bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi *Quizizz*, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi *Quizizz*. Dari namanya yang diawali dengan kata Quiz, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemiliki akun, *Quizizz* memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan *create my quiz*. Menurut Salsabila et al, (2020), berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi *Quizizz*:

- ✓ Buka *web*, ketik ***Quizizz***
- ✓ Bila belum memiliki akun, klik *sign up*
- ✓ Isi segala ketentuan pendaftaran akun
- ✓ Masuk ke aplikasi *Quizizz*, klik *log in*

- ✓ Isi dengan email dan *password* yang digunakan ketika mendaftar akun
- ✓ Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz*

2. Langkah-langkah pengoperasian dari aplikasi Quizizz:

- ✓ Masuk ke www.quizizz.com
- ✓ Klik tulisan *log in*
- ✓ Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar
- ✓ Masukkan identitas diri, berupa *username*, email, dan *password*
- ✓ Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*
- ✓ Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*
- ✓ Masukkan nama kuis, contoh: Matematika
- ✓ Kemudian klik *save*
- ✓ Muncul tampilan Selanjutnya, klik *create new question*
- ✓ Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice/* pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1, answer option 2*, dan seterusnya"
- ✓ Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
- ✓ Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- ✓ Klik *save*
- ✓ Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*"
- ✓ Kemudian, akan muncul tampilan *quiz detail* (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik *save details*
- ✓ Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang.
- ✓ Masukkan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Procced*"
- ✓ Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- ✓ Kemudian membuka Link <http://quizizz.com/admin/>

Demikian langkah-langkah pengoperasian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru SD melalui computer yang terhubung dengan internet. Sedangkan aplikasi Quizizz tanpa menggunakan komputer tetapi hanya menggunakan kertas dan alat tulis menulis tutorialnya dapat diakses pada Link: https://www.youtube.com/watch?v=4M05T4Q_aIQ dengan langkah-langkah: paper mode quizizz, mode kertas quizizz, tutorial mode kertas quizizz, tutorial quizizz paper mode, quizizz offline, kuis interaktif offline, quizizz, paper mode, dan mode kertas.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PkM Skema Dosen UT Makassar dengan guru-guru SD anggota PKG beserta Koordinator Pengawas Dinas Pendidikan Kabupaten Pangkep diawali dengan pertemuan dalam rangka konsolidasi program. Pada pertemuan ini dilakukan identifikasi masalah yang dihadapi guru-guru SD di Kabupaten Pangkep. Kegiatan tersebut dilakukan pada tanggal 28 April 2025 yang bertempat di Kantor Dinas Pendidikan & Kebudayaan Kabupaten Pangkep yang dihadiri oleh perwakilan guru SD yang ada di daratan Kabupaten Pangkep, kepala SD, Mahasiswa UT Pokjar Pangkep, dan Koordinator Pengawas Dinas Pendidikan Kabupaten Pangkep.

Para peserta PkM Skema Dosen UT Makassar di Kabupaten Pangkep dalam hal ini anggota PKG/guru SD memperoleh pengetahuan, dan keterampilan dalam pengembangan pembelajaran matematika melalui aplikasi *quizizz* yang akan dikembangkan di SD tempat tugas masing-masing. Pelaksanaan kegiatan ini diikuti 50 guru SD dan dilaksanakan di House of Tala Jalan Raya Poros Makassar-Parepare KM 66 Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep pada tanggal 10 Mei 2025.

Kegiatan pelatihan ini berjalan lancar dan sangat serius serta antusias para peserta dengan memperhatikan penyajian materi dengan mengetahui teknik mengembangkan pembelajaran matematika melalui aplikasi *quizizz* dan mempraktekkan pada laptop dan smartphonenya masing-masing. Pelatihan PkM dengan penggunaan aplikasi *quizizz* akan berdampak kepada siswa SD yang tidak terlalu berminat pada matematika sehingga perlu diberikan pembelajaran matematika yang menyenangkan via games. Berdasarkan studi literatur menunjukkan bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan serta efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. *Quizizz* memiliki fitur-fitur yang menarik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi dan hasil belajar peserta didik sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran matematika (Indriani, A. et al. 2024).

Berdasarkan hasil penelitian Setiawan, A. et al. (2019), bahwa penggunaan *Quizizz* terbukti dapat memotivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa memanfaatkan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

D. Simpulan

Para peserta pelatihan sangat antusias terhadap kegiatan pelaksanaan pelatihan pengembangan pembelajaran matematika di SD dengan menggunakan aplikasi *Quizziz*. Hasil kegiatan dari pelatihan ini adalah para guru SD yang berjumlah 50 orang sudah dapat mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran matematika di kelasnya, seperti soal: pilihan ganda, essay, susun ulang, menjodohkan, rekam suara, rekam video, seret dan lepas, *dropdown*, upload gambar, dan lain sebagainya. Selain itu, sudah terjalin kerja sama yang baik antara pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pangkep dengan Universitas Terbuka-Makassar.

Adapun saran dari team PkM Dosen UT-Makassar agar dapat dilanjutkan kegiatan yang sama untuk seluruh guru SD di Kabupaten lain, namun khusus guru SD yang bertugas di Kabupaten Pangkep mengusulkan kegiatan PkM tahun depan untuk pembuatan alat peraga matematika konsep pecahan di SD yang masih dianggap sulit bagi siswa.

1. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan PkM skema Dosen ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 10 Mei 2025 di House of Tala, Kelurahan Tala Kecamatan Bonto-bonto Kabupaten Pangkep yang dihadiri 50 guru SD dan salahsatu kepala SD di Kabupaten Pangkep, dan kesempatan ini kami sampaikan terima kasih kepada:

1. Ketua LPPM Universitas Terbuka yang telah menyetujui kegiatan PkM skema Dosen
2. Direktur UT Makassar yang telah mengizinkan pelaksanaan PkM Dosen.
3. Koordinator Pengawas Dinas Pendidikan & Kebudayaan Kab. Pangkep
4. Kepala SDN 12 Biraeng Kecamatan Minasate'ne Kabupaten Pangkep yang telah memfasilitasi kegiatan Monev PkM skema Dosen.

E. Referensi

- Badan Pusat Statistika Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. (2018). Jumlah Sekolah Menurut Kecamatan di Kabupaten Pangkep. <https://pangkepkab.bps.go.id>
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (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>.
- Lestari, Diah. (2022). Pemanfaatan Quizizz Untuk PTM Pada Mata Pelajaran Matematika. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, Vol. 2 No. 1 Maret 2022.
- Linda Aruan, et al. (2022). Development of Podcast Spotify-Based Learning Media in Hörverstehen Course Level A2. *Britain International of Linguistics Art and Education Sciences Journal*. Vol. 4, No. 3, November 2022, Page: 295-303.
- Maharani, N.P.D, & Sueca, I.N. (2024). Efektivitas Lkpd Berbantuan Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Smk Negeri 4 Bangli. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*. Vol. 5 No. 2 (2024), 1270-1279.
- Mishbah Ulhusna, Syelfia Dewimarni, and Lili Rismaini, “Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis digital Pada Masa Pandemi” Volume 1, No.2 (2021), <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2940882&val=26018&title=Sosialisasi%20Quizizz%20sebagai%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20Digital%20pada%20Masa%20Pandemi>.
- Noor, S. *Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin*. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6.1 (2020): 1-7.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*, Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Salsabila, et al. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. Volume 4 Nomor 2 Desember 2020.
- Setiawan, A. dkk. (2019). “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan



Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020". Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS.

- Soad, N.F.Aqilah Mohamad & Zainal, H. (2022). Persepsi Murid Mengenai Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kesannya Terhadap Motivasi. *Tinta Artikulasi Membina Ummah* 8(1), 2022 1-12, e-ISSN: 2289-960X
- Suharsono, A. & Taufiq Budiarto, M. (2019). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial. Balai Diklat Keuangan Yogyakarta, BPPK
- Supriadi, I., & Pramuditya, S. A. (2023). Praktikalitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1), 51. <https://doi.org/10.26714/jkpm.10.1.2023.51-58>