

Pendampingan Pelatihan Quiziz dengan Tema Optimalisasi Wayground untuk Mendukung Pembelajaran yang Menyenangkan di SDN Mojosari

Dyah Ayu Pramoda Wardhani^{1*}, Yusuf Octaviano Frandianzah², Wuli Oktiningrum³,
Adzimatnur Muslihasari⁴, Luthfiatuz Zuhro⁵, Andi Wibowo⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Raden Rahmat

*Corresponding Author: dyah.ayu.pramoda@uniramalang.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi tantangan adopsi teknologi pendidikan di SDN Mojosari dengan memberikan pelatihan intensif mengenai optimalisasi platform Wayground (Quizizz). Pelatihan ini dilaksanakan pada 30 Agustus 2025 sebagai kolaborasi antara mahasiswa PPL 17 UNIRA Malang dan Sahabat Teknologi Jawa Timur. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru. Jika sebelumnya mereka hanya menganggap Quizizz sebagai alat evaluasi, kini mereka mampu merancang jalur pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Mereka berhasil mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti power-ups, obstacles, dan badges ke dalam kuis, mengubah evaluasi menjadi petualangan belajar. Keberhasilan ini terbukti dari kemampuan peserta membuat kuis yang lebih kompleks serta kesediaan mereka untuk mengimplementasikan Wayground dalam pembelajaran, dengan demikian, program ini berhasil menjembatani kesenjangan pengetahuan dan memberdayakan guru untuk menciptakan pendidikan yang lebih inovatif dan relevan.

Kata Kunci: Quizizz, Pembelajaran Interaktif, Pelatihan Guru, Inovasi Pembelajaran, PPL

ABSTRACT

This community service activity aims to address the challenges of adopting educational technology at SDN Mojosari by providing intensive training on optimizing the Wayground (Quizizz) platform. The training was held on August 30, 2025, as a collaboration between PPL 17 UNIRA Malang students and Sahabat Teknologi Jawa Timur. The results showed a significant improvement in teachers' understanding and skills. Whereas previously they only considered Quizizz as an evaluation tool, they are now able to design interactive and enjoyable learning paths. They successfully integrated gamification elements such as power-ups, obstacles, and badges into quizzes, transforming evaluation into a learning adventure. This success is evident in the participants' ability to create more complex quizzes and their willingness to implement Wayground in their teaching. Thus, the program has successfully bridged the knowledge gap and empowered teachers to create more innovative and relevant education.

Keywords: Quizizz, Interactive Learning, Teacher Training, Learning Innovation, PPL

PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dan berinovasi tetapi juga untuk memperkuat kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan literasi digital. Society 5.0 sendiri, sebagaimana dikembangkan di Jepang, menekankan bahwa teknologi canggih harus melayani kebutuhan manusia secara langsung termasuk dalam konteks pendidikan sehingga manusia tak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi subjek utama pembangunan (Rohayati & Abdillah, 2024). Pengintegrasian teknologi informasi dan

komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran bukan lagi pilihan, melainkan sebuah keharusan. Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan, dinamis, dan mampu mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa adopsi TIK dalam dunia pendidikan masih menghadapi berbagai kendala, terutama di sekolah-sekolah dasar. Keterbatasan sarana prasarana, kurangnya akses internet yang memadai, serta yang paling krusial, keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi hambatan utama.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu keharusan untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan relevan. SDN Mojosari, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar, juga tidak luput dari tantangan tersebut. Observasi awal dan wawancara dengan kepala sekolah serta beberapa guru menunjukkan adanya gap yang signifikan antara kebutuhan untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi dengan kemampuan aktual para pendidik. Metode pembelajaran yang diterapkan cenderung masih bersifat konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi (*teacher-centered*) dan dominan menggunakan metode ceramah. Kuis dan evaluasi, yang seharusnya menjadi momen interaktif dan menyenangkan, sering kali dilakukan secara manual menggunakan kertas dan pensil. Proses ini tidak hanya memakan waktu tetapi juga minim umpan balik instan, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang antusias (Utami, W., dll, 2024).

Kondisi ini menciptakan sebuah siklus yang kurang produktif seperti guru merasa kesulitan untuk berinovasi, dan siswa kehilangan motivasi belajar. Pembelajaran yang monoton berdampak langsung pada tingkat partisipasi siswa yang rendah dan hasil belajar yang stagnan sejalan dengan penelitian Susanti, S., dll. (2024) dimana penelitian ini secara langsung mengkaji bagaimana metode yang monoton (yang kurang variasi, sering sama) dapat menyebabkan motivasi belajar siswa menurun, oleh karena itu, muncul kebutuhan mendesak untuk memberikan solusi konkret yang mampu menjembatani kesenjangan ini. Solusi yang dibutuhkan tidak hanya sekadar pengenalan teknologi, tetapi juga pendampingan intensif yang berfokus pada pengembangan keterampilan praktis dan pedagogis guru agar mereka mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan tujuan utama untuk memberdayakan para guru di SDN Mojosari melalui pendampingan pelatihan penggunaan platform Wayground (Quizizz). kegiatan ini memiliki beberapa tujuan ; 1). Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru yaitu memberikan pemahaman komprehensif tentang fungsi dan manfaat Quizizz sebagai alat evaluasi dan media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini akan mencakup cara membuat akun, membuat soal, menyesuaikan pengaturan kuis, hingga menganalisis laporan hasil kuis. 2). Mengembangkan kreativitas dan inovasi guru yang mendorong para guru untuk berpikir kreatif dalam merancang kuis yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tidak hanya menguji pemahaman tetapi juga memicu rasa ingin tahu dan semangat kompetisi yang sehat di antara siswa. 3). Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan yang mengubah paradigma pembelajaran dari yang kaku dan serius menjadi lebih santai dan menghibur melalui elemen gamifikasi yang ditawarkan oleh Quizizz dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena merasa sedang bermain (Hernanz et al. 2024).

Berbagai penelitian dan literatur telah membuktikan efektivitas integrasi teknologi, khususnya *game-based learning*, dalam dunia pendidikan. Konsep gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan

(*engagement*) dan retensi informasi pada peserta didik. GAOL, , dll (2021) pada penelitiannya menegaskan bahwa Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya dukungan dan pelatihan bagi para guru, khususnya di tingkat sekolah dasar, agar mereka mampu menyusun dan mengimplementasikan soal-soal berbasis digital secara efektif. Selain itu, ketersediaan dan dukungan terhadap infrastruktur teknologi di sekolah juga menjadi faktor penting yang harus diperhatikan untuk memaksimalkan pemanfaatan aplikasi ini. Penelitian Maharani, dkk (2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media Quizizz memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi selama proses pembelajaran karena adanya unsur permainan (*gamifikasi*) yang ditawarkan Quizizz.

Listyoningrum, dkk (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Unsur *gamifikasi* yang terdapat dalam Quizizz membuat suasana belajar lebih menyenangkan, interaktif, serta mampu mengurangi kebosanan siswa ketika mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan berbagai penelitian dan literatur, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi melalui *game-based learning*, khususnya penggunaan aplikasi Quizizz, terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Gamifikasi* dalam Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Quizizz tidak hanya memperoleh hasil belajar lebih optimal, tetapi juga mengalami peningkatan minat, perhatian, dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan, asalkan didukung oleh kesiapan guru dalam mengimplementasikan soal berbasis digital serta ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah dasar dengan demikian, pengoptimalan Quizizz bukan hanya tentang menciptakan kesenangan semata, melainkan juga tentang membangun ekosistem pembelajaran yang lebih cerdas dan adaptif. Platform ini berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan materi ajar dengan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga menciptakan dan mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan efektif di SDN Mojosari.

PENDEKATAN DAN METODOLOGI

Pendekatan dan Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah interaksi secara langsung yang di kemas dengan kegiatan sosialisasi. Sosialisasi adalah proses individu dalam mempelajari dan menginternalisasi nilai, norma, kebiasaan dan peran sosial yang berlaku dalam Masyarakat

PELAKSANAAN/IMPLEMENTASI KEGIATAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu melalui kegiatan pelatihan pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2025 bertempat di kelas 3 SD Negeri Mojosari

secara tatap muka (luring) dengan metode yang komunikatif, interaktif dan partisipatif. Subjek dari kegiatan pengabdian ini yaitu Bapak/Ibu Guru SD Negeri Mojosari yang berjumlah 12 orang serta 6 mahasiswa PPL. Sasaran utama kegiatan pengabdian ini adalah seluruh guru SDN Mojosari, di mana mereka akan dibimbing untuk mengoptimalkan penggunaan platform Quizizz. Tujuannya adalah untuk menciptakan sarana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu mendukung proses belajar-mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Kegiatan pengabdian ini didampingi oleh 2 pemateri ahli yaitu Dosen PGSD Unira Malang, Ibu Dyah Ayu Pramoda Wardhani dan Sahabat Teknologi Jawa Timur Tahun 2024 Bapak Yusuf Octaviano Frandianzah.

Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan kegiatan penyampaian materi terkait perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan saat ini serta dilanjutkan dengan demontsrasi penyusunan modul ajar dan media pembelajaran melalui aplikasi wayground.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBELAJARAN DARI IMPLEMENTASI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada sekolah ini merupakan kolaborasi antara mahasiswa PPL 17 Universitas Raden Rahmat (UNIRA) Malang dan Sahabat Teknologi Jawa Timur, dengan peserta guru dari SDN Mojosari. Pelatihan ini difokuskan pada optimalisasi fitur Wayground dalam platform Quizizz untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Analisis awal menunjukkan bahwa meskipun para guru SDN Mojosari familiar dengan teknologi dasar, pemanfaatan fitur-fitur lanjutan pada platform edukasi digital seperti Quizizz masih minim. Hal ini didasari oleh kurangnya pengetahuan dan pelatihan yang terstruktur, terutama terkait potensi pedagogis dari fitur-fitur gamifikasi. Oleh karena itu, pelatihan yang menghadirkan Sahabat Teknologi Jawa Timur sebagai narasumber ahli sangat relevan dan dibutuhkan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut. Peran mahasiswa PPL 17 UNIRA Malang sebagai fasilitator dan pendamping sangat krusial dalam memastikan transfer ilmu berjalan efektif, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Wayground yang sebelumnya bernama Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan mengikuti kuis interaktif secara online. Platform ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, baik untuk siswa, guru, maupun orang tua. Dengan Wayground, materi pelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional seperti buku teks atau presentasi, tetapi dapat disajikan dalam format kuis yang menyenangkan. Pengguna dapat mengakses Wayground/Quizizz melalui aplikasi yang tersedia di perangkat mobile atau melalui situs web resminya. Guru atau pengguna dapat membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, benar/salah, dan isian singkat. Setelah kuis dibuat, pengguna dapat membagikannya dengan siswa atau peserta lainnya. Setelah kuis selesai, Wayground menyediakan umpan balik instan kepada peserta, sehingga mereka dapat langsung mengetahui jawaban yang benar dan kesalahan yang mereka buat. Wayground juga menawarkan fitur analisis yang memungkinkan guru untuk melihat performa peserta dalam kuis. Data ini mencakup skor, waktu yang dihabiskan untuk menjawab, dan area-area yang mungkin memerlukan perhatian lebih lanjut.

Salah satu daya tarik utama Wayground adalah kemampuannya untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Wayground dapat diakses kapan saja dan di mana saja, asalkan

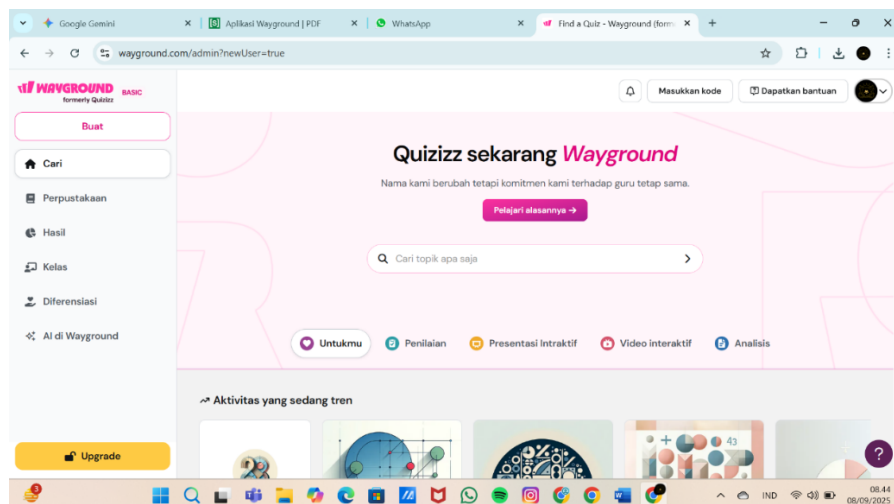
ada koneksi internet. Platform ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan kuis sesuai dengan kebutuhan spesifik mereka. Wayground juga mendukung interaksi sosial melalui fitur-fitur seperti leaderboard dan kompetisi. Fitur analisis dan umpan balik instan membantu guru dalam memahami area mana yang perlu lebih diperhatikan dalam proses pengajaran. Beberapa manfaat dari wayground tersebut memberikan alternatif media pembelajaran untuk guru dalam menyampaikan materi.

Pembahasan hasil kegiatan ini difokuskan pada tiga aspek utama: peningkatan pemahaman teoretis, penguasaan teknik praktis, dan dampak terhadap motivasi belajar. Sebelum pelatihan, mayoritas peserta, yang terdiri dari guru dan mahasiswa PPL 17, memiliki pemahaman terbatas mengenai fitur-fitur lanjutan Quizizz, terutama Wayground. Hasil pre-test menunjukkan bahwa fitur ini seringkali dianggap sebagai mode permainan biasa, tanpa menyadari potensi pedagogisnya. Pelatihan dimulai dengan pemaparan konseptual mengenai Wayground sebagai alat gamifikasi yang melampaui sekadar kuis, yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran mandiri, meningkatkan kolaborasi, dan mengintegrasikan konten lintas mata pelajaran. Pemaparan teoretis ini berhasil membuka wawasan peserta, mengubah pandangan mereka dari sekadar "alat evaluasi" menjadi "media pembelajaran interaktif".

Bagian terpenting dari pelatihan ini adalah praktik langsung (*hands-on*) yang memandu peserta menguasai teknik-teknik kunci dalam memanfaatkan Wayground. Peserta dibimbing langkah demi langkah untuk merancang jalur pembelajaran (*path*), memanfaatkan fitur *Power-ups* dan *Obstacles*, mengatur *Custom Badges* dan *Certificates*, serta mengintegrasikan media eksternal seperti video dan audio. Penguasaan teknis ini sangat krusial, dan keberhasilan peserta dalam membuat Wayground yang kompleks dan menarik menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memahami konsepnya, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara kreatif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, di mana pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung dan pembangunan pengetahuan secara aktif.

1. Fitur-fitur interaktif dalam Wayground menjadi kunci untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam pelatihan ini, peserta diajarkan untuk secara strategis menggunakan:

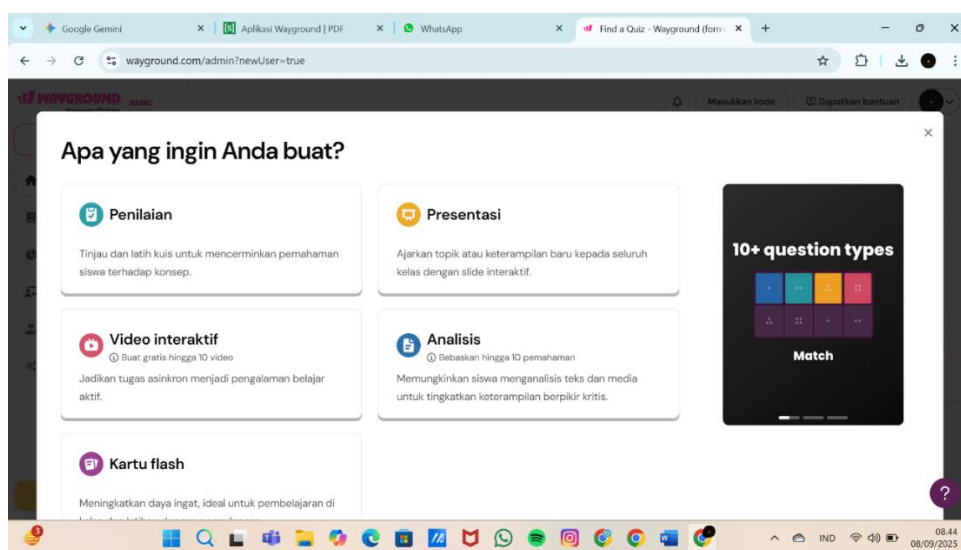
- *Power-ups* Fitur ini dapat memberikan keuntungan bagi siswa, seperti poin ganda atau kemampuan untuk melewati soal sulit. Peserta didampingi untuk menentukan kapan dan di mana *power-ups* ini muncul. Misalnya, *power-up* bisa diberikan setelah siswa berhasil menyelesaikan pos dengan kesulitan tinggi sebagai bentuk penghargaan.
- *Obstacles* berfungsi sebagai rintangan, seperti soal jebakan atau pos yang mengharuskan siswa menjawab dengan sangat teliti. Penggunaan fitur ini bertujuan untuk melatih konsentrasi dan ketelitian siswa, bukan sekadar kecepatan.
- *Badges* dan *Certificates*: Peserta juga dilatih untuk merancang lencana (*badges*) atau sertifikat digital yang akan didapatkan siswa setelah menyelesaikan jalur. Lencana ini berfungsi sebagai penguat positif (*positive reinforcement*) yang memotivasi siswa untuk terus berpartisipasi dan menyelesaikan tantangan.



Gambar 1. Tampilan awal wayground

Fitur lain yang dimaksimalkan adalah kemampuan Wayground untuk mengintegrasikan berbagai jenis media dan soal. Guru-guru dibimbing untuk tidak hanya menggunakan soal pilihan ganda, tetapi juga:

- Soal Isian Singkat, Menguji pemahaman siswa secara lebih mendalam tanpa memberikan pilihan jawaban.
- Menghubungkan Pasangan, Melatih siswa untuk mencocokkan konsep dengan definisinya.
- Memasukkan Konten Multimedia, Peserta diajarkan untuk menyisipkan video, gambar, atau audio pada setiap pos kuis. Sebagai contoh, sebuah pertanyaan tentang proses fotosintesis bisa diawali dengan video singkat yang menjelaskan konsep tersebut, membuat kuis menjadi lebih kontekstual dan menarik.



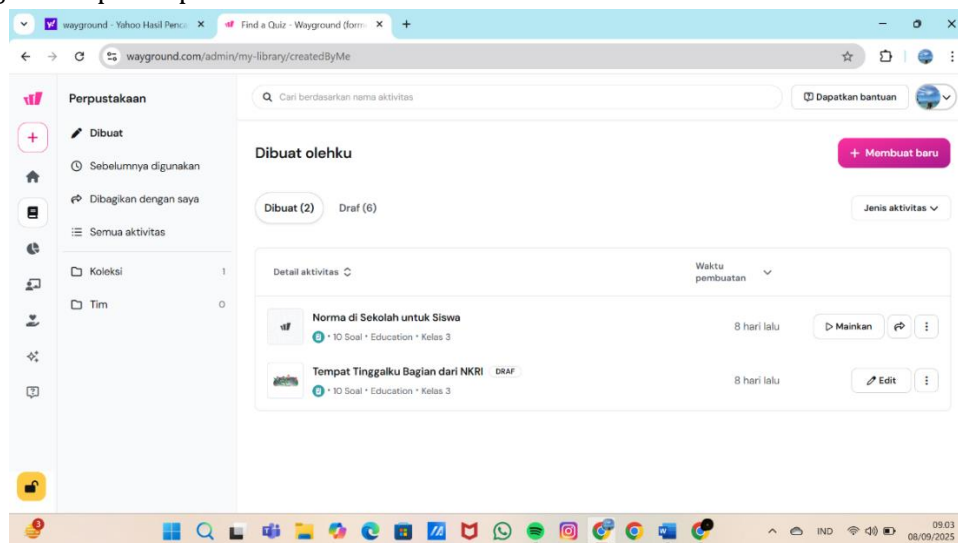
Gambar 2. Fitur dalam wayground

Penguasaan teknis ini membuktikan bahwa pelatihan berhasil mengubah persepsi peserta

tentang evaluasi. Dengan merancang kuis menggunakan fitur-fitur Wayground, guru dapat mengubah kegiatan yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi sebuah pengalaman belajar yang menantang, kolaboratif, dan sangat interaktif. Hal ini secara langsung mendukung teori gamifikasi, di mana elemen permainan diintegrasikan ke dalam proses pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan retensi materi.

Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan peserta dalam mengoperasikan fitur Wayground. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada praktik langsung (*hands-on*) yang membimbing guru untuk:

1. Peserta mampu membuat jalur (*path*) pembelajaran yang terstruktur, di mana setiap posnya berisi kuis interaktif dengan variasi pertanyaan yang beragam.
2. Guru dilatih untuk mengintegrasikan elemen gamifikasi, seperti *power-ups* dan *obstacles*, untuk membuat kuis lebih menantang dan menyenangkan.
3. Meningkatkan Motivasi Siswa dengan mengubah format kuis menjadi petualangan, para guru kini memiliki alat yang efektif untuk mengurangi kecemasan siswa terhadap evaluasi dan meningkatkan partisipasi aktif.



Gambar 3. Produk wayground

Keberhasilan program ini didukung oleh temuan bahwa mayoritas peserta menyatakan akan mengimplementasikan Quizizz Wayground dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Kolaborasi antara mahasiswa PPL sebagai fasilitator dan Sahabat Teknologi sebagai pemateri ahli terbukti menjadi kombinasi yang efektif dalam mencapai tujuan pengabdian ini. Hal ini sejalan dengan teori bahwa pendampingan yang berkelanjutan dan berbasis praktik lebih efektif dalam meningkatkan literasi digital dan adopsi teknologi pendidikan.



Gambar 4. Kegiatan pelatihan

KESIMPULAN DAN SARAN.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini berhasil mencapai tujuan dan target yang ditetapkan dengan efektif. Melalui kolaborasi antara mahasiswa PPL 17 UNIRA Malang dan Sahabat Teknologi Jawa Timur, pelatihan ini secara signifikan meningkatkan pemahaman teoretis dan penguasaan teknis para guru SDN Mojosari terhadap Platform Wayground (Quizizz). Jika sebelumnya fitur ini hanya dianggap sebagai alat evaluasi biasa, kini para guru mampu memanfaatkannya sebagai media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan elemen gamifikasi seperti *power-ups*, *obstacles*, dan *badges*. Peningkatan ini tidak hanya terbukti dari kemampuan peserta merancang kuis yang kompleks, tetapi juga dari perubahan persepsi mereka terhadap peran teknologi dalam pendidikan. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil memenuhi target untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan, memberdayakan guru dengan literasi digital yang lebih tinggi, dan pada akhirnya, mendorong motivasi belajar siswa melalui pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan relevan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh civitas SDN Mojosari yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Trimakasih atas dukungan moril maupun materiil yang telah diberikan sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar. Semoga kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan ini dapat memberikan sedikit kontribusi untuk perkembangan Pendidikan bagi nusa dan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA.

Gaol, N. O. L., Satria, M. N. C., & Hartati, T. (2021). Menganalisis Efektivitas Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh: Indonesia. *PRIMARY EDUCATION JOURNAL (PEJ)*, 5(2), 33-37.

- Hernanz, V., Latorre-Coscolluela, C., Suárez, C., & Lanchares-Sancho, E. (2024). *Revitalising learning in three university contexts: Unleashing the power of the Quizizz app to increase self-efficacy, intrinsic motivation, satisfaction and performance. Education and Information Technologies*, 29(17), 23917-23935.
- Listyoningrum, Y., dkk (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 4597-4612.
- Maharani, F., dkk (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1-8.
- Rohayati, Y., & Abdillah, A. (2024). *Digital transformation for Era Society 5.0 and Resilience: Urgent Issues from Indonesia. Societies*,
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Ummah, M. K., Hamna, S., Hidayat, S., & Inda Sari, N. (2022). *Dampak penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbasis platform multimedia Quizizz dalam pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. Jurnal BasicEdu*, 9(2)
- Utami, W., Purwati, P. D., & Ibawati, Y. (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Paper Mode Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman Dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 62-77.