



Quizizz Mode Kertas: Inovasi Media Pembelajaran untuk Guru Sekolah Dasar

Ahmad Budi Sutrisno¹, Rustinah², Nuramaliyah Ramadhany³, Fauziah⁴, Wahyu Nurhamzah⁵

Keywords:

Quizizz Mode Kertas;
Media Pembelajaran;
Guru Sekolah Dasar.

Correspondensi Author

Pendidikan Matematika,
STKIP Andi Matappa
Email: budi@matappa.ac.id

History Artikel

Received: 12-05-2025;

Reviewed: 20-05-2025

Revised: 21-05-2025

Accepted: 26-05-2025

Published: 30-05-2025

ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar di Pulau Kulambing Kabupaten Pangkep dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis Quizizz mode kertas sebagai alternatif inovatif di tengah keterbatasan akses internet. Metode pelaksanaan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu identifikasi kebutuhan guru sekolah dasar di Pulau Kulambing Kabupaten Pangkep, penyusunan materi pelatihan, pelaksanaan workshop yang terdiri atas pemaparan teori, praktik pembuatan soal, simulasi penggunaan bersama pemateri, serta evaluasi dan refleksi. Teknik analisis dilakukan melalui observasi terhadap proses pelatihan, diskusi bersama peserta, serta penilaian terhadap ketercapaian target kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu memahami konsep dasar Quizizz, terampil merancang dan mencetak soal interaktif, serta dapat mengelola evaluasi pembelajaran secara kreatif dengan memanfaatkan mode kertas. Workshop juga menghasilkan produk berupa video tutorial yang dapat dipelajari secara mandiri, serta terbentuknya jejaring komunikasi antar guru untuk berbagi pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran. Dukungan kepala sekolah, komitmen peserta, serta pendampingan tim pengabdian menjadi faktor utama keberhasilan, meskipun terdapat hambatan berupa keterbatasan sarana, waktu, dan perbedaan tingkat pemahaman teknologi. Secara keseluruhan, workshop ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di daerah terpencil dan dapat dijadikan model pelatihan serupa untuk wilayah lain dengan kondisi yang sejenis.

ABSTRACT

This program aimed to enhance the competence of elementary school teachers in Pulau Kulambing, Pangkep Regency, in utilizing Quizizz Paper Mode as an innovative learning medium in the context of limited internet access. The implementation method consisted of several stages, including needs assessment, preparation of training materials, workshop activities comprising theoretical presentations, hands-on practice in quiz design, simulation with instructors, and evaluation and reflection. The analysis techniques involved observation of the training process, group discussions with

participants, and assessment of target achievements. The results showed that teachers were able to understand the basic concepts of Quizizz, design and print interactive quizzes, and manage learning evaluations more creatively using the paper-based mode. The workshop also produced a video tutorial as a practical product for independent learning and established a teacher communication network to support collaborative experience sharing in developing learning media. The success of the program was supported by school leadership, participants' commitment, and continuous mentoring from the organizing team, despite challenges such as limited facilities, time constraints, and varying levels of technological understanding. Overall, this workshop contributed significantly to improving the quality of learning in remote areas and may serve as a model for similar training programs in other regions with comparable conditions.

PENDAHULUAN

Kabupaten Pangkep, khususnya Pulau Kulambing, memiliki karakteristik wilayah yang terpencil sehingga akses terhadap pendidikan berkualitas masih terbatas. Sebagian besar guru sekolah dasar di daerah ini masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang dapat menghambat inovasi dalam proses pengajaran. Berdasarkan observasi awal di sekolah dasar Pulau Kulambing, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi kualitas pembelajaran, yaitu kurangnya akses guru untuk mengikuti kegiatan *workshop* atau pelatihan relevan, terbatasnya media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran interaktif, serta adanya kesenjangan perlakuan antara siswa yang berada di kepulauan dan siswa di daratan. Kondisi ini berpotensi menurunkan kreativitas guru dan mengurangi kesempatan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang setara baik dari segi fasilitas maupun sumber belajar.

Meskipun guru-guru di Pulau Kulambing memiliki minat tinggi terhadap teknologi pembelajaran, mereka menghadapi kendala dalam hal pelatihan dan pemahaman teknologi modern. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya pelatihan yang relevan, salah satunya melalui pemanfaatan Quizizz mode kertas. Quizizz merupakan platform kuis interaktif yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi (Andra et al., 2022). Platform ini menawarkan berbagai fitur permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa (Lestari, 2022), serta mampu

mendukung strategi pembelajaran yang beragam melalui diferensiasi konten, proses, dan produk (Basra, 2023). Guru dapat merancang kuis, membagikan kode akses kepada siswa, dan memantau perkembangan secara *real time* (Rakasiwa, 2022).

Keunggulan utama Quizizz terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan konsentrasi siswa, memberikan umpan balik langsung, serta melatih keterampilan manajemen waktu (Andra et al., 2022). Platform ini juga terbukti sangat bermanfaat dalam pembelajaran matematika maupun dalam situasi pembelajaran tatap muka terbatas seperti saat pandemi COVID-19 (Lestari, 2022). Secara umum, Quizizz menghadirkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Landasan teoretis yang mendukung efektivitas Quizizz dapat dijelaskan melalui teori konstruktivis Jean Piaget dan Lev Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dan pengalaman (Muflic & Nursikin, 2023; Romadhona et al., 2023). Sejalan dengan itu, penelitian menunjukkan bahwa Quizizz meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis interaktif, fitur yang variatif, dan umpan balik instan (Jong & Tacoh, 2024; Pranoto, 2020). Pranoto (2020) bahkan melaporkan adanya peningkatan signifikan tingkat partisipasi siswa dari 10% menjadi 82% setelah penggunaan Quizizz. Selain itu, penerapan Quizizz terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar di berbagai mata pelajaran (Nadiyah & Surur, 2024; Salsabila

et al., 2020). Efektivitas ini juga meluas ke konteks pembelajaran daring selama pandemi, yang memfasilitasi peningkatan perhatian, keterampilan pemecahan masalah mandiri, dan pengelolaan waktu siswa (Salsabila et al., 2020).

Dengan demikian, integrasi *Quizizz* dalam pembelajaran tidak hanya mendorong interaksi dan motivasi siswa, tetapi juga sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya kolaborasi dan pengalaman dalam membangun pengetahuan. Namun, kondisi geografis Pulau Kulambing yang memiliki keterbatasan teknologi mengharuskan adanya adaptasi penggunaan *Quizizz* dalam bentuk mode kertas. Adaptasi ini memungkinkan guru tetap menghadirkan elemen kompetitif, evaluasi cepat, serta partisipasi aktif siswa dalam format cetak yang dapat diakses oleh seluruh peserta didik. Dengan pendekatan tersebut, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sementara siswa tetap terlibat aktif dan guru memiliki instrumen evaluasi yang efisien.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru sekolah dasar di Pulau Kulambing Kabupaten Pangkep menghadapi tiga tantangan utama, yaitu keterbatasan akses untuk mengikuti pelatihan, kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, serta pentingnya kesetaraan kesempatan belajar antara siswa kepulauan dan siswa daratan. Oleh karena itu, *workshop* pembuatan media pembelajaran *Quizizz* mode kertas bagi guru sekolah dasar di Pulau Kulambing Kabupaten Pangkep dipandang sangat penting untuk segera dilaksanakan agar guru memperoleh akses dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah kepulauan.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan tahapan yang dipetakan secara sistematis agar setiap target kegiatan dapat diukur melalui instrumen yang sesuai. Dengan demikian, capaian program dapat dievaluasi secara objektif dan komprehensif.

Tahap pertama adalah persiapan, yang dilakukan saat dua minggu sebelum *workshop*. Kegiatan persiapan meliputi identifikasi kebutuhan guru melalui survei awal untuk mengetahui pemahaman dasar mereka terkait

asesmen berbasis teknologi. Observasi dilakukan secara langsung dengan mengamati proses pembelajaran guru, termasuk pengalaman penggunaan *Quizizz*, tantangan yang dihadapi, serta kebutuhan pendampingan. Berdasarkan hasil survei, tim menyusun perangkat ajar berupa modul, slide materi, bank soal contoh, dan video tutorial.

Tahap kedua adalah pelaksanaan *workshop*, yang berlangsung selama satu hari. Kegiatan ini diawali dengan *pretest* berupa soal objektif untuk mengukur pengetahuan awal guru tentang konsep *Quizizz* dan perbedaan mode daring dan mode kertas. Setelah sesi teori, peserta mengikuti praktik terbimbing pembuatan soal interaktif dalam format kertas, yang hasilnya dinilai menggunakan rubrik penilaian soal. Simulasi pelaksanaan *Quizizz* mode kertas kemudian dilakukan dengan guru berperan sebagai siswa, dan keterlibatan peserta diamati menggunakan lembar observasi partisipasi. Kegiatan ditutup dengan *posttest* untuk menilai peningkatan pengetahuan serta angket kepuasan yang menilai aspek kejelasan materi, kinerja pemateri, dan kebermanfaatan *workshop*.

Tahap ketiga adalah evaluasi dan tindak lanjut yang dilakukan selama dua minggu setelah *workshop*. Implementasi *Quizizz* mode kertas di sekolah dipantau melalui lembar *monitoring* yang dikumpulkan oleh peserta. Umpan balik lebih lanjut dikumpulkan menggunakan angket reflektif yang menanyakan kendala, kemudahan, serta dampak penerapan di kelas. Selain itu, forum komunikasi daring dibentuk sebagai sarana berbagi pengalaman, dan aktivitas di forum ini didokumentasikan sebagai indikator keberlanjutan jejaring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *workshop* pembuatan media pembelajaran *Quizizz* mode kertas bagi guru sekolah dasar di Pulau Kulambing Kabupaten Pangkep terlaksana dengan baik sesuai target yang telah ditetapkan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan guru mengenai konsep dasar *Quizizz*, terutama adaptasi penggunaannya ke dalam mode kertas sebagai solusi pembelajaran di daerah dengan keterbatasan akses internet. Guru mampu memahami langkah-langkah merancang soal pilihan ganda maupun esai, mencetaknya dalam format kertas, serta mengelola evaluasi

pembelajaran dengan pendekatan yang lebih interaktif. Keterampilan teknis guru juga mengalami peningkatan yang terlihat dari kemampuan mereka menghasilkan soal yang

sesuai dengan karakteristik siswa dan melakukan simulasi penggunaannya bersama pemateri selama *workshop*.



Gambar 1. Penyampaian Materi dan Simulasi *Workshop Quizizz Mode Kertas* kepada Guru SD di Pulau Kulambing

Gambar 1 memperlihatkan suasana saat pemateri menyampaikan materi mengenai konsep dasar *Quizizz* mode kertas. Pada tahap ini, guru-guru peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga langsung dilibatkan dalam praktik pembuatan soal serta simulasi penggunaan bersama pemateri. Kegiatan ini menjadi dasar

penting bagi guru untuk memahami alur penerapan *Quizizz* mode kertas sebelum mengadaptasikannya dalam konteks pembelajaran mereka masing-masing.

Berikut ringkasan hasil kegiatan *workshop Quizizz* mode kertas.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Kegiatan *Workshop Quizizz Mode Kertas*

Target Kegiatan	Indikator Keberhasilan	Capaian	Keterangan
Peningkatan pengetahuan guru mengenai konsep <i>Quizizz</i> dan adaptasi mode kertas	Guru mampu menjelaskan konsep <i>Quizizz</i> serta memahami perbedaan mode daring dan mode kertas	100% guru peserta mampu menjelaskan dengan baik	Pengetahuan meningkat sesuai harapan
Peningkatan keterampilan guru dalam merancang soal interaktif	Guru mampu membuat pilihan ganda dalam format kertas	90% guru berhasil membuat soal sesuai standar; 10% masih perlu bimbingan	Soal dapat digunakan langsung sebagai bahan evaluasi
Simulasi penerapan <i>Quizizz</i> mode kertas bersama guru dan pemateri	Guru melakukan praktik simulasi pembuatan dan penggunaan soal	Seluruh guru berhasil melakukan simulasi	Pemahaman teknis meningkat, interaksi antar guru lebih aktif
Produk luaran berupa video tutorial <i>Quizizz</i> mode kertas	Tersedianya video tutorial yang berisi langkah-langkah penggunaan	Video berhasil diproduksi dan dibagikan kepada semua peserta	Video mudah dipahami, fleksibel digunakan, meski terkendala akses perangkat
Jejaring komunikasi antar guru	Terbentuk forum komunikasi pasca- <i>workshop</i>	Forum komunikasi aktif digunakan guru untuk berbagi pengalaman	Mendukung keberlanjutan kegiatan pasca-program

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa seluruh target kegiatan telah tercapai sesuai

rencana. Peningkatan pengetahuan guru mengenai konsep *Quizizz* mode kertas tercapai sepenuhnya, di mana semua peserta mampu menjelaskan perbedaan mode daring dan mode kertas serta memahami langkah-langkah penerapannya. Dari segi keterampilan, mayoritas guru mampu merancang soal interaktif dengan baik, meskipun sebagian kecil masih membutuhkan bimbingan tambahan untuk memperkuat aspek teknis.

Simulasi penerapan yang dilakukan bersama pemateri memperlihatkan keberhasilan guru dalam mempraktikkan pembuatan dan penggunaan soal dalam format kertas. Meskipun tidak melibatkan siswa secara langsung, kegiatan simulasi ini sangat membantu guru dalam memahami alur penggunaan *Quizizz* mode kertas, termasuk pembagian soal, penilaian cepat, dan refleksi hasil. Proses ini juga mendorong terjadinya interaksi dan diskusi antar guru, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kolaboratif.

Produk utama berupa video tutorial berhasil dihasilkan dan dibagikan kepada seluruh peserta. Kehadiran video ini memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengulang materi secara mandiri kapan saja, sehingga mendukung keberlanjutan penerapan *Quizizz* mode kertas meskipun *workshop* telah selesai. Selain itu, terbentuknya jejaring komunikasi antar guru menjadi aspek penting untuk memperkuat kolaborasi dan berbagi pengalaman di kemudian hari.

Secara keseluruhan, capaian *workshop* menunjukkan bahwa metode pelatihan partisipatif efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, serta kemandirian guru dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kondisi lokal.

Temuan kegiatan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Piaget menyoroti pentingnya pengalaman belajar aktif, sementara Vygotsky menekankan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Prinsip tersebut ditegaskan kembali oleh Muflic & Nursikin (2023) dan Romadhona et al. (2023) yang menekankan bahwa guru maupun siswa harus terlibat secara aktif, reflektif, dan kolaboratif dalam proses belajar. Melalui praktik pembuatan soal dan simulasi bersama pemateri, guru di Pulau Kulambing mendapatkan pengalaman nyata yang memungkinkan mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga menginternalisasi praktik

penggunaan media pembelajaran inovatif.

Hasil ini konsisten dengan berbagai penelitian mengenai efektivitas *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Jong & Tacoh (2024) menemukan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa karena menyediakan kuis interaktif dan umpan balik instan. Andra et al. (2022) juga mencatat bahwa penggunaan *Quizizz* dapat melatih keterampilan manajemen waktu serta meningkatkan konsentrasi siswa. Lestari (2022) menegaskan efektivitasnya pada pembelajaran matematika, termasuk dalam kondisi pembelajaran terbatas seperti masa pandemi COVID-19. Bahkan, Pranoto (2020) melaporkan peningkatan signifikan keterlibatan siswa dari 10% menjadi 82% setelah penggunaan *Quizizz*. Temuan-temuan tersebut relevan dengan pengalaman di Pulau Kulambing, yakni guru menunjukkan antusiasme tinggi, interaksi lebih aktif dengan sesama peserta, serta peningkatan kreativitas saat mempraktikkan penggunaan *Quizizz* mode kertas.

Kegiatan *workshop* ini juga sejalan dengan penelitian yang secara khusus mendokumentasikan program pelatihan guru berbasis *Quizizz*. Beberapa studi menunjukkan bahwa masalah utama di lapangan adalah ketergantungan guru pada metode konvensional yang cenderung membosankan dan gagal menarik perhatian siswa (Hakiki & Iskandar, 2024; Wiyanto & Hendrawan, 2024). Solusi yang ditawarkan dalam penelitian tersebut adalah pelatihan guru memanfaatkan fitur *Quizizz*, khususnya Paper Mode, untuk merancang asesmen berbasis permainan. Andika et al. (2024) menambahkan bahwa *workshop* dengan praktik langsung terbukti meningkatkan keterampilan teknologi guru serta pemahaman mereka terhadap pembelajaran berdiferensiasi. Seluruh peserta dalam penelitian itu berhasil menerapkan materi pelatihan, dengan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pengalaman belajar yang interaktif (Hakiki & Iskandar, 2024; Wiyanto & Hendrawan, 2024). Astuti et al. (2025) menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung kebutuhan kurikulum. Hasil-hasil tersebut konsisten dengan pengalaman guru di Pulau Kulambing yang mampu mempraktikkan *Quizizz* mode kertas secara mandiri setelah *workshop*.

Penelitian internasional juga menguatkan hasil ini. Mahmud & Law (2022) melaporkan

bahwa guru matematika di Malaysia memiliki tingkat penerimaan yang tinggi terhadap *Quizizz*, dengan 94% responden menilai platform ini mudah diakses dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaannya. Menariknya, pengalaman mengajar tidak memengaruhi keputusan implementasi, sehingga adopsi *Quizizz* terbuka untuk guru dengan berbagai latar belakang. Dari sisi siswa, manfaat gamifikasi *Quizizz* juga nyata: siswa sekolah dasar mengalami penurunan stres dan kecemasan selama evaluasi berbasis kuis (Ccoa et al., 2023), sementara mahasiswa perguruan tinggi melaporkan peningkatan keterlibatan, kemandirian, pengendalian diri, serta kepercayaan diri dalam proses belajar (Sitompul et al., 2024). Dalam konteks pengajaran bahasa, tinjauan sistematis oleh Lim & Yunus (2021) menunjukkan bahwa guru memandang *Quizizz* efektif, praktis, dan sangat memotivasi pembelajar.

Dengan demikian, hasil *workshop* di Pulau Kulambing tidak hanya menunjukkan keberhasilan lokal dalam meningkatkan kompetensi guru melalui adaptasi *Quizizz* mode kertas, tetapi juga memperkuat bukti empiris nasional maupun internasional tentang efektivitas *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

Program ini membuktikan bahwa inovasi teknologi pendidikan dapat disesuaikan dengan kondisi daerah yang terbatas tanpa mengurangi esensi pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan konstruktif. Dengan demikian, meskipun *Quizizz* pada umumnya berbasis daring, adaptasi

ke dalam mode kertas terbukti tetap mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di wilayah yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi seperti Pulau Kulambing.

Tingkat ketercapaian target kegiatan dapat dinilai tinggi karena sebagian besar guru tidak hanya memahami materi yang diberikan, tetapi juga mampu mengimplementasikannya di kelas masing-masing. Luaran berupa video tutorial menjadi media pendukung berkelanjutan yang dapat dipelajari secara mandiri oleh guru, sedangkan jejaring komunikasi antar guru yang terbentuk selama *workshop* menjadi sarana kolaborasi untuk berbagi pengalaman serta mendukung kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Hambatan yang ditemui, seperti keterbatasan sarana pendukung dan variasi tingkat pemahaman teknologi, dapat diminimalisasi melalui pendampingan serta monitoring oleh tim pengabdian.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa program pengabdian ini telah mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif dan memperbaiki kualitas interaksi pembelajaran di sekolah dasar Pulau Kulambing. Lebih jauh, keberhasilan adaptasi *Quizizz* mode kertas ini menunjukkan bahwa inovasi teknologi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi lokal tanpa mengurangi esensi interaktif, kolaboratif, dan konstruktif dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan *workshop* pembuatan media pembelajaran *Quizizz* mode kertas bagi guru sekolah dasar di Pulau Kulambing Kabupaten Pangkep berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan guru, terutama dalam memahami konsep dasar *Quizizz*, merancang soal interaktif, serta memanfaatkan video tutorial sebagai panduan berkelanjutan. Guru peserta mampu menerapkan hasil pelatihan secara mandiri, yang tercermin dari kualitas soal yang dihasilkan dan kemampuan mereka melakukan simulasi dalam forum *workshop*. Keberhasilan ini memperlihatkan bahwa adaptasi *Quizizz* mode kertas dapat menjadi alternatif inovatif dalam

situasi keterbatasan akses internet, sekaligus mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar wilayah kepulauan. Selain itu, terbentuknya jejaring komunikasi antar guru memberikan kontribusi penting terhadap keberlanjutan praktik pembelajaran inovatif melalui kolaborasi dan berbagi pengalaman.

Sebagai rekomendasi, kegiatan serupa sebaiknya diperluas dengan memberikan pendampingan lanjutan dan pemanfaatan teknologi sederhana lain yang sesuai dengan kondisi daerah terpencil. Pengembangan materi video tutorial yang lebih variatif dan penyediaan perangkat pendukung juga penting agar pemanfaatan media pembelajaran dapat lebih optimal. Dengan demikian, keberlanjutan program pengabdian diharapkan mampu semakin memperkuat kompetensi guru dan mendorong

terciptanya pemerataan kualitas pendidikan di daerah kepulauan.

DAFTAR RUJUKAN

- Andika, R., Erita, Y., & Ningsih, Y. (2024). Training on Quizizz as Interactive Learning Media and Assessment for Primary Teacher. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 701–710. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i3.19041>
- Andra, A. M., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Astuti, A., Zulfah, Z., Yenni, R., Ramdhan, Ramdhan, & Rohani, S. (2025). Workshop Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(3), 144–149. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.368>
- Basra, H. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dengan QUIZZ. *Jurnal SIPATOKKONG BPSDM SULSEL*, 3(4), 193–208. <https://doi.org/10.58643/sipatokkong.v3i4.177>
- Ccoa, N. M. Q., Choquehuanc, M. E. F., & Paucar, F. H. R. (2023). An Application of the Quizizz Gamification Tool to Improve Motivation in the Evaluation of Elementary School Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(3), 544–550. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.3.1837>
- Hakiki, E. K., & Iskandar, T. (2024). Pemanfaatan Quizizz Paper Mode untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Bahan Ajar bagi Guru. *Jurnal An-Nizām: Jurnal Bakti bagi Bangsa*, 3(3), 203–209. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Lestari, D. (2022). Pemanfaatan Quizizz untuk PTM pada Mata Pelajaran Matematika. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 48–57. <https://doi.org/10.51878/teacher.v2i1.1111>
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review. *Sustainability*, 13(11), 1–15. <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Mahmud, M. S., & Law, M. L. (2022). Mathematics Teachers' Perceptions on the Implementation of the Quizizz Application. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(4), 134–149. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.4.8>
- Muflic, R. M. R., & Nursikin, M. (2023). Pandangan John Dewey dan Jean Piaget Terhadap Kurikulum Pendidikan: Perspektif Toeri Pembelajaran Aktif dan Konstruktivisme. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(6), 614–621. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i6.173>
- Nadiyah, R., & Surur, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep. *LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 248–263. <https://doi.org/10.31537/laplace.v7i1.1800>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *HABITUS: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, dan Antropologi*, 4(1), 25–38. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Rakasiwa, A. (2022). Menggunakan Aplikasi Quizizz untuk Membuat Evaluasi Online di Masa Pandemi Covid-19: Pelatihan Kompetensi Guru. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 97–100. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>

https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i2.2916

Romadhona, A. R., Prameita, A. E. D., Alvianita, M., Adha, E. A. W., & Iffah, J. D. N. (2023). Analisis Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika di SMA Budi Utomo Perak. *LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 11–21. <https://doi.org/10.31537/laplace.v6i1.1097>

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Sitompul, H., Sayekti, R., Saragih, S. R. D., & Salminawati, S. (2024). Exploring Students' Perception of Quizizz as a Learning Media in Higher Education. *CJLT RCAT Canadian Journal of Learning and Technology La Revue Canadienne de l'apprentissage et de La Technologie*, 49(3), 1–24. <https://doi.org/10.21432/cjlt28449>

Wiyanto, M. S., & Hendrawan, K. T. (2024). The Training on Making Game-Based Learning Media with Quizizz Application for Teachers at SDN Banjaragung 1 Mojokerto. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1675–1687. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i2.3585>