
Penguatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif

Rina Nurhidayati^{1*}, Argi Thaufani¹

¹Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

Email: rin4nurhidayati@gmail.com

*Email Corresponding Author: rin4nurhidayati@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan literasi digital para guru melalui pelatihan pembuatan kuis interaktif. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi esensial bagi pendidik di era pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam mendukung penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar. Meski demikian, masih banyak guru yang menghadapi kendala dalam memanfaatkan berbagai platform digital untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran. Pelatihan ini diselenggarakan dalam bentuk pelatihan yang melibatkan guru dari berbagai jenjang pendidikan di bawah naungan Yayasan Nurul Aini. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, meliputi persiapan, penyampaian materi teori, praktik langsung pembuatan kuis menggunakan aplikasi Quizizz, hingga pendampingan dalam penerapan hasil pelatihan ke kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, diperoleh bahwa terdapat peningkatan kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi berbasis digital, merancang kuis interaktif, serta mengintegrasikannya sebagai bagian dari proses evaluasi pembelajaran. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya memperkuat kompetensi literasi digital guru, tetapi juga mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih partisipatif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Kata Kunci: literasi digital, guru, kuis interaktif, pelatihan, Quizizz

Abstract

This community service activity aimed to improve teachers' digital literacy through training in interactive quiz creation. Digital literacy is a crucial competency for educators in the 21st-century learning era, particularly in supporting the application of technology in the teaching and learning process. However, many teachers still face challenges in utilizing various digital platforms to develop learning evaluation media. This training, conducted under the auspices of the Nurul Aini Foundation, involved teachers from various educational levels. The activity involved several stages, including preparation, delivering theoretical material, hands-on practice in creating quizzes using the Quizizz app, and mentoring in implementing the training findings into classroom learning activities. Based on the results of the activity, teachers' abilities in operating digital-based applications, designing interactive quizzes, and integrating them into the learning evaluation process were improved. Overall, this training not only strengthened teachers' digital literacy competencies but also encouraged the creation of a more participatory, enjoyable, and relevant learning environment to meet the needs of students in the digital age.

Keywords: digital literacy, teachers, interactive quizzes, training, Quizizz

1. PENDAHULUAN

Kemampuan literasi digital kini menjadi kebutuhan mendasar bagi guru dalam menghadapi pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada teknologi. Berbagai hasil penelitian menegaskan bahwa literasi digital berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, sebab kompetensi ini membuka akses informasi yang lebih luas, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, serta menyiapkan peserta didik menghadapi dunia kerja yang semakin terdigitalisasi (Mayasari et al., 2025; Pratama et al., 2025; Putri et al., 2025). Namun demikian, tidak semua guru memiliki penguasaan memadai dalam aspek tersebut. Beberapa temuan menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik masih menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran daring, sehingga efektivitas kegiatan belajar menjadi kurang optimal (Astuti & Artawan, 2023; Jannah, 2025). Padahal, penerapan

Kurikulum Merdeka yang menuntut fleksibilitas justru mengharuskan guru memiliki kemampuan adaptif terhadap teknologi, menjadikan literasi digital sebagai bekal utama untuk menghadapi perubahan zaman (Sari et al., 2025).

Berbagai kendala turut memperlambat peningkatan literasi digital di kalangan guru, antara lain keterbatasan sarana infrastruktur dan ketimpangan akses internet di berbagai wilayah (Aulia et al., 2024; Enstein et al., 2024). Kondisi tersebut menyebabkan masih banyak guru kesulitan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar (Lestari et al., 2025). Akibatnya, praktik pembelajaran konvensional tetap mendominasi karena guru belum terbiasa menggunakan media digital interaktif. Situasi ini menunjukkan pentingnya upaya pembinaan dan pelatihan agar guru mampu bertransformasi dari pola pengajaran tradisional menuju pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam ranah evaluasi pembelajaran, metode konvensional seperti penggunaan lembar kerja tertulis sering kali dianggap monoton dan kurang memotivasi peserta didik (Herniyastuti & Kadir, 2024). Sebagai alternatif, kuis interaktif berbasis platform digital menawarkan pendekatan baru yang lebih menarik dan partisipatif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media kuis digital seperti Quizizz mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa secara signifikan (Hasan et al., 2025; Jong & Tacoh, 2024; Pohan et al., 2024). Misalnya, penelitian “Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Proses ...” menjelaskan bahwa platform ini memudahkan guru dalam memberikan umpan balik dan membuat evaluasi lebih menyenangkan (Rizkullah et al., 2025). Demikian pula studi “Pelatihan Digitalisasi Quiz Menggunakan Quizizz untuk Pengajar SMP Johannes Bosco” menegaskan bahwa pelatihan langsung membantu guru memahami fitur-fitur Quizizz, mulai dari penyusunan soal hingga penilaian secara real time (Bryan et al., 2023).

Meski demikian, penerapan kuis interaktif di kalangan guru masih belum merata. Beberapa kegiatan pengabdian melaporkan bahwa sebagian guru belum percaya diri menggunakan aplikasi ini karena keterbatasan pengetahuan digital dasar. Pelatihan pembuatan kuis digital di SDN Cilenggang 02, contohnya, terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan mengelola kuis interaktif sekaligus menumbuhkan semangat untuk menerapkannya dalam kegiatan belajar sehari-hari (Ismaya & Gunawan, 2025). Sementara itu, kegiatan serupa di SDIT Al-Kautsar Cikarang yang memadukan pelatihan penggunaan Quizizz dan Mentimeter menunjukkan peningkatan kreativitas guru dalam merancang media evaluasi yang lebih efektif dan efisien dibanding metode tradisional (Purwandari et al., 2024).

Melalui pelatihan berbasis praktik langsung, guru tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman nyata dalam menciptakan kuis digital. Penerapan metode seperti workshop, demonstrasi, praktik mandiri, diskusi reflektif, dan pendampingan terbukti efektif dalam memperkuat kompetensi digital guru secara berkelanjutan. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga membangun rasa percaya diri dan sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi baru. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan kuis interaktif seperti Quizizz menjadi strategi yang tepat dalam mendukung penguatan literasi digital guru di era pendidikan modern.

Dengan pertimbangan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat bertema “Penguatan Literasi Digital Guru melalui Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif (Quizizz)” menjadi sangat relevan. Program ini diharapkan tidak hanya memperluas wawasan digital para guru, tetapi juga mendorong perubahan budaya belajar di sekolah agar lebih kreatif, kolaboratif, dan selaras dengan tuntutan zaman.

2. METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan yang bersifat partisipatif, yakni model yang menekankan keterlibatan aktif peserta di setiap tahap kegiatan. Kegiatan tersebut akan berlangsung di Yayasan Nurul Aini, suatu lembaga yang menaungi beberapa unit pendidikan dan tengah berupaya meningkatkan kompetensi digital para pendidik agar pembelajaran di sekolah menjadi lebih efektif dan adaptif.

Kegiatan diawali dengan tahapan identifikasi kebutuhan literasi digital guru melalui wawancara, observasi langsung, dan diskusi kelompok. Dalam tahap ini, tim pengabdian melakukan pemantauan ke lapangan untuk menilai sejauh mana guru telah menggunakan media digital interaktif khususnya kuis digital serta melakukan wawancara mendalam untuk menggali kesulitan, kebutuhan, dan harapan guru terkait pelatihan.

Setelah itu, kegiatan berlanjut ke sesi pelatihan pembuatan kuis interaktif melalui platform Quizizz. Pelatihan dibagi menjadi sejumlah sesi: sesi pengenalan literasi digital dan aspek teknis Quizizz; sesi praktik langsung dalam merancang kuis berdasarkan materi pembelajaran masing-masing guru; serta sesi simulasi pelaksanaan kuis antar guru agar mereka dapat saling bertukar pengalaman. Pada tahap praktik, peserta didampingi agar mampu memanfaatkan

fitur-fitur Quizizz seperti timer, papan peringkat (leaderboard), penyisipan media (gambar atau video), dan penyesuaian tampilan atau jenis soal.

Model pelatihan ini juga melibatkan kerja kelompok antar guru, di mana mereka saling memberikan kritik dan masukan terhadap kuis yang dibuat oleh rekan mereka. Diskusi kelompok difokuskan sebagai wadah refleksi terhadap masalah teknis maupun pedagogis yang muncul dalam praktik. Selain itu, tim pengabdian menyediakan pendampingan intensif bagi guru yang mengalami kesulitan atau belum menguasai fitur-fitur lanjutan di Quizizz.

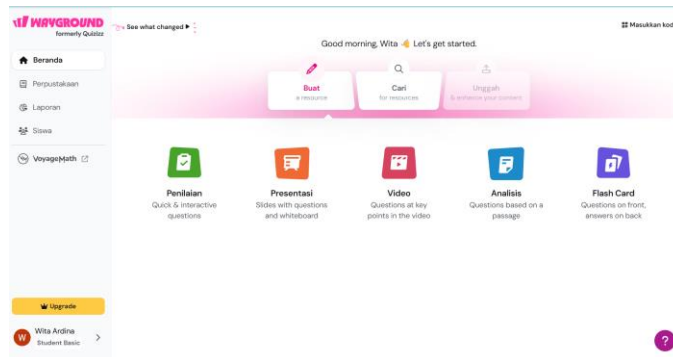
Melalui metode ini, diharapkan guru akan tumbuh menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam mengaplikasikan teknologi pembelajaran berbasis digital. Pendekatan ini berupaya mengubah paparan teori menjadi keterampilan nyata, sehingga literasi digital mereka tidak hanya sekedar pemahaman, tetapi juga terwujud dalam praktik mengajar sehari-hari.

3. HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan ini diselenggarakan pada hari Senin dan Selasa tanggal 15 sampai 16 September 2025 bertempat di Yayasan Nurul Aini. Rangkaian kegiatan diawali dengan tahap persiapan, yang meliputi koordinasi internal tim untuk menyusun pelaksanaan secara konseptual dan operasional, pembagian tugas antara ketua dan anggota, serta penetapan dan rekrutmen peserta pelatihan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan pemberian materi, dilanjutkan praktik pembuatan media pembelajaran oleh peserta, evaluasi hasil karya oleh tim, serta penyempurnaan produk. Terakhir, kegiatan ditutup dengan sesi refleksi dan diskusi bersama. Seluruh pelatihan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media inti untuk pembuatan kuis interaktif.

Adapun langkah-langkah pembuatan kuis interaktif menggunakan quiziz adalah sebagai berikut.

1. Setelah guru login menggunakan akun yang telah dibuat, kemudian klik bagian “create” atau buat pilih jenis aktivitas penilaian.

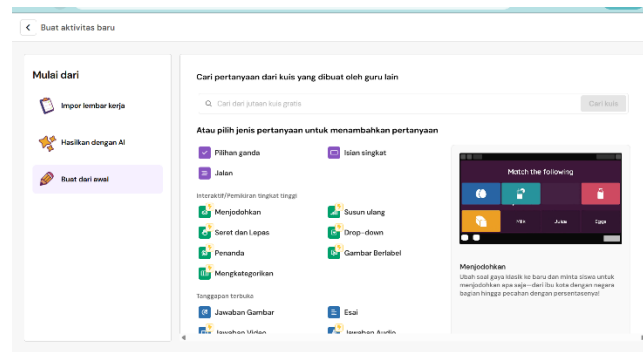


Gambar 1. Tampilan Awal Quizizz

Pada bagian ini terdapat beberapa jenis aktivitas pembelajaran interaktif yang bisa dipilih pengguna, yaitu:

1. Penilaian– pembuatan soal interaktif dan cepat.
2. Presentasi– penyajian materi menggunakan slide dengan fitur tanya jawab.
3. Video– pembuatan kuis berbasis video di titik-titik tertentu.
4. Analisis– latihan berbasis bacaan atau teks.
5. Flash Card– kartu belajar dua sisi (pertanyaan dan jawaban).

2. Setelah itu akan muncul tampilan seperti gambar 2 dibawah ini, kemudian pilih jenis pertanyaan “pilihan ganda”.



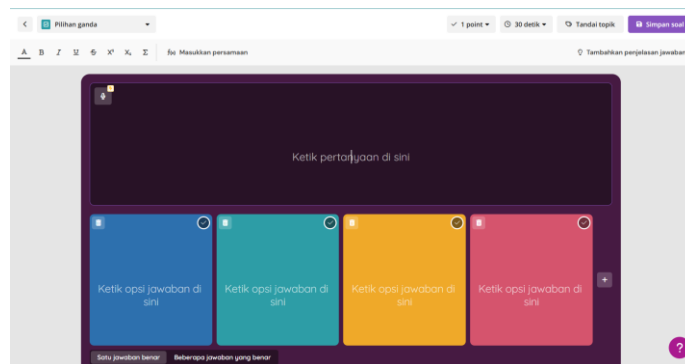
Gambar 2. Tampilan Halaman Buat Aktivitas Baru

Halaman “Buat Aktivitas Baru” pada platform Wayground (yang sebelumnya dikenal sebagai Quizizz) berfungsi sebagai tempat bagi pengguna untuk menyusun kuis atau aktivitas pembelajaran interaktif secara mandiri. Setelah pengguna masuk ke akun dan memilih menu “Buat” di beranda, sistem akan menampilkan sejumlah opsi untuk memulai pembuatan aktivitas. Di sisi kiri tampilan, tersedia tiga pilihan utama: “Impor lembar kerja”, “Hasilkan dengan AI”, dan “Buat dari awal”.

Fitur “Impor lembar kerja” memungkinkan pengguna menambahkan soal dari dokumen yang sudah dimiliki sebelumnya, sedangkan “Hasilkan dengan AI” berfungsi membantu menghasilkan pertanyaan otomatis berdasarkan topik tertentu. Adapun opsi “Buat dari awal” memberi keleluasaan bagi pengguna untuk merancang pertanyaan secara manual sesuai kebutuhan pembelajaran.

Selanjutnya, guru diarahkan untuk memilih menu “Buat dari awal”. Pada tahap ini, guru dapat menambahkan berbagai jenis pertanyaan sesuai dengan format yang diinginkan. Wayground menyediakan beragam tipe soal, antara lain pilihan ganda, isian singkat, menjodohkan, seret dan lepas, susun ulang, drop-down, hingga bentuk esai.

3. Setelah itu, akan diarahkan ke laman pembuatan soal pilihan ganda, kemudian tambahkan pertanyaan dan jawaban ke dalam kolom yang sudah disediakan.



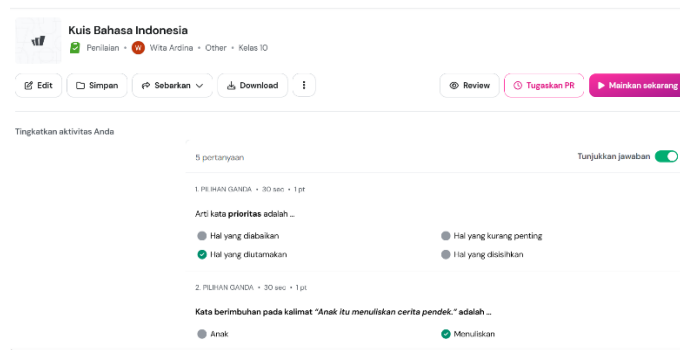
Gambar 3. Tampilan pembuatan soal pilihan ganda

Gambar tersebut memperlihatkan proses pembuatan soal pilihan ganda pada platform Wayground (sebelumnya dikenal sebagai Quizizz). Pada tampilan ini, pengguna dapat menulis pertanyaan sekaligus menambahkan beberapa opsi jawaban yang akan digunakan dalam kuis interaktif. Di bagian atas halaman terdapat menu pengaturan yang berfungsi untuk menentukan jenis soal, serta menetapkan skor dan batas waktu pengerjaan untuk setiap item pertanyaan. Selain itu, tersedia kolom untuk menambahkan topik dan penjelasan jawaban sebagai bentuk umpan balik bagi peserta setelah menyelesaikan kuis.

Bagian tengah layar menampilkan bidang berwarna gelap dengan teks “Ketik pertanyaan di sini”, yang menjadi tempat pengguna menuliskan pertanyaan utama. Tepat di bawahnya, terdapat empat kolom berwarna berbeda, seperti warna biru, hijau toska, kuning, dan merah, yang masing-masing digunakan untuk menuliskan alternatif jawaban. Setiap kolom dilengkapi ikon centang sebagai penanda jawaban benar dan ikon tempat sampah untuk menghapus opsi yang tidak diinginkan. Apabila diperlukan, pengguna juga bisa menambah opsi lain dengan menekan tanda “+” di sisi kanan.

Pada bagian paling bawah halaman, tersedia pengaturan tambahan berupa pilihan “Satu jawaban benar” atau “Beberapa jawaban benar” yang disesuaikan dengan kebutuhan jenis soal. Desain antarmuka Wayground ini dirancang sederhana, intuitif, dan mudah dipahami, sehingga guru dapat menyusun soal secara efisien. Secara keseluruhan, tampilan tersebut mempermudah proses pembuatan kuis pilihan ganda yang menarik, rapi, dan interaktif, serta mendukung penerapan pembelajaran digital yang lebih menyenangkan.

4. Setelah itu, simpan soal dan kuis interaktif berhasil dibuat.



Gambar 4. Hasil pembuatan kuis interaktif dalam pelatihan

Gambar tersebut memperlihatkan tampilan akhir dari proses pembuatan “Kuis Bahasa Indonesia” pada platform Wayground (sebelumnya dikenal sebagai Quizizz). Pada halaman ini terlihat bahwa kuis telah selesai disusun dengan total lima butir pertanyaan dalam format pilihan ganda. Di bagian atas halaman, tercantum informasi umum mengenai kuis, antara lain judul “Kuis Bahasa Indonesia”, serta kategori kelas Kelas 10. Selain itu, terdapat sejumlah tombol utama seperti Edit untuk melakukan perubahan, Simpan untuk menyimpan hasil kerja, Sebarkan untuk membagikan kuis kepada peserta, Download untuk mengunduh versi offline, serta Review, Tugaskan PR, dan Mainkan Sekarang untuk menentukan mode pelaksanaan kuis, baik secara langsung (live quiz) maupun dalam bentuk tugas rumah (homework).

Bagian tengah layar menampilkan daftar pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya. Setiap item soal muncul lengkap dengan teks pertanyaan, opsi jawaban, serta tanda centang hijau yang menandai pilihan yang benar. Contohnya, pada pertanyaan pertama “Artinya kata prioritas adalah ...”, jawaban benar terdapat pada opsi “Hal yang diutamakan.” Sedangkan pada soal kedua yang berbunyi “Anak itu menuliskan cerita pendek.”, jawaban benar ditunjukkan oleh kata “Menuliskan” sebagai bentuk kata berimbuhan.

Selain itu, terdapat fitur “Tunjukkan jawaban” yang berfungsi untuk menampilkan atau menyembunyikan kunci jawaban sesuai kebutuhan. Secara keseluruhan, tampilan ini berperan sebagai ringkasan akhir dari kuis yang telah dibuat, di mana guru dapat meninjau kembali isi pertanyaan, memeriksa kebenarannya, serta mempersiapkan tahap akhir sebelum kuis dibagikan kepada siswa. Desain antarmuka Wayground yang sederhana, rapi, dan sistematis memudahkan guru dalam melakukan pengecekan dan penyempurnaan akhir terhadap konten kuis yang telah disusun



Gambar 5. Kode kuis Bahasa Indonesia

Hasil kegiatan pengabdian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mampu merancang serta menyusun kuis interaktif dengan memanfaatkan platform Quizizz. Pada tahap praktik langsung (learning by doing), para guru diberi kesempatan untuk membuat butir soal, mengatur urutan pertanyaan, menetapkan durasi waktu pengerjaan, serta menentukan skor untuk setiap jawaban yang benar. Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memahami konsep teoritis, tetapi juga terampil menggunakan berbagai fitur utama Quizizz secara mandiri. Temuan tersebut sejalan dengan hasil pelatihan sejenis yang melaporkan adanya peningkatan kemampuan teknis guru dalam membuat kuis berbasis permainan (gamified quiz) melalui pelatihan intensif (Al Adawiyah, 2022).

Dari sisi pedagogis, penggunaan kuis hasil rancangan guru melalui Quizizz berkontribusi terhadap penguatan praktik asesmen formatif di kelas. Melalui platform ini, guru dapat memberikan umpan balik secara langsung, memonitor hasil kerja siswa secara individual, serta menyesuaikan langkah tindak lanjut pembelajaran berdasarkan laporan dan analisis yang tersedia. Pergeseran ini menandai perubahan paradigma penilaian, dari sekadar bersifat sumatif menuju asesmen formatif yang lebih berkesinambungan. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan mutu evaluasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Nurwahidah et al., 2025).

Dalam konteks literasi digital, hasil pelatihan memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi evaluasi daring, memahami fitur-fitur platform, dan mengolah hasil kuis sebagai bahan refleksi pembelajaran. Penelitian terdahulu juga mengemukakan bahwa penggunaan Quizizz dapat menjadi sarana efektif untuk memperkuat literasi digital praktis bagi pendidik maupun mahasiswa, terutama bila didukung dengan bimbingan yang terstruktur. Fakta ini menegaskan bahwa kegiatan berbasis praktik langsung memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kompetensi digital tenaga pendidik (Dewi et al., 2025).

Analisis pelaksanaan kegiatan mengungkap sejumlah faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan pelatihan, di antaranya: (1) desain modul yang seimbang antara teori singkat dan praktik lapangan, (2) pendampingan intensif dari fasilitator selama proses pembuatan kuis, dan (3) adanya sesi berbagi pengalaman antarpeserta. Meskipun demikian, beberapa hambatan masih ditemui, seperti keterbatasan jaringan internet, perbedaan tingkat kesiapan digital antar guru, serta kebutuhan akan pendampingan lanjutan pasca kegiatan. Oleh karena itu, diperlukan langkah mitigasi yang mencakup penyediaan modul belajar mandiri, akses terhadap materi rekaman pelatihan, dan dukungan teknis berkelanjutan untuk memastikan keberlanjutan hasil pelatihan (Batubara & Lubis, 2025).

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan “Penguatan Literasi Digital Guru melalui Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Quizizz” berhasil mencapai tujuannya. Guru-guru mampu memahami konsep asesmen formatif digital serta terampil membuat kuis interaktif menggunakan platform Quizizz. Melalui pendampingan dan praktik langsung, guru dapat merancang

soal, mengatur mode permainan, serta memanfaatkan fitur analisis hasil untuk menilai capaian belajar siswa secara real-time. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, khususnya pada aspek evaluasi digital. Pelatihan ini tidak hanya memperkuat literasi digital, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan motivasi guru untuk mengembangkan pembelajaran aktif dan menyenangkan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada para pihak yang telah membantu dalam proses pengabdian kepada masyarakat ini.

6. REFERENSI

- Al Adawiyah, A. (2022). Training Of Gamified Online Learning For Teachers Through Quizizz. *Ajad : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 90–99. <https://doi.org/10.35870/Ajad.V2i2.73>
- Astuti, N. W. W., & Artawan, K. S. (2023). Pentingnya Meningkatkan Literasi Digital Guru Untuk Menjawab Tantangan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Transformasi Pendidikan Melalui Digital Learning Guna Mewujudkan Merdeka Belajar, Prospek Ii*, 270–276.
- Aulia, A. F., Asbari, M., & Wulandari, S. A. (2024). Kurikulum Merdeka: Problematik Guru Dalam Implementasi Teknologi Informasi Pada Proses Pembelajaran. *Journal Of Information Systems And Management (Jisma)*, 3(2), 65–70.
- Batubara, A. F., & Lubis, Y. (2025). Teachers' Perception Of Using Quizizz To Enhance Students' Motivation In Learning English In Junior High School. *Ijeal (International Journal Of English And Applied Linguistics)*, 5(2), 244–258.
- Bryan, F. M. A., Prasetya, A. D., & Habibie, B. I. (2023). Pelatihan Digitalisasi Quiz Menggunakan Quizizz Untuk Pengajar Smp Johannes Bosco. *Prosiding Senapas*, 1(1), 208–213.
- Dewi, N. P. C. P., Wulandari, G. A. A., Dewi, M. S. A., Artini, N. P. J., Paragae, I. G. A. P. N. S., & Dikta, P. G. A. (2025). Analysis Of Digital Literacy Through The Quizizz Application In Civic Education Course. *Journal Of Innovation In Educational And Cultural Research*, 6(1), 164–175. <https://doi.org/10.46843/Jiecr.V6i1.2103>
- Enstein, J., Benufinit, Y. ., & Tanggur, F. . (2024). Challenges And Strategies For Digital Literacy Ecosystem Development In The Ri- Rdtl Border Region. *Jurnal Pendidikan Ips, Vol. 14, N(Literasi Digital)*, 39–48. <https://doi.org/10.37630/Jpi.V12i1.617>
- Hasan, M., Aldyza, N., & Danil, M. (2025). Dampak Penggunaan Media Digital Quizizz Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (Jipdas)*, 5(2), 1329–1335.
- Herniyastuti, H., & Kadir, A. (2024). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar: Solusi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pgsd Universitas Lamappapoleonro*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.57093/Jpgsdunipol.V3i1.49>
- Ismaya, R., & Gunawan, H. I. (2025). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Guru Di Sdn Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 5(2), 65–69. <https://doi.org/10.55382/Jurnalpustakamitra.V5i2.899>
- Jannah, R. (2025). Transformasi Digital Dan Literasi Teknologi Terhadap Profesionalisme Guru. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(12), 782–786. <https://doi.org/10.5281.Zenodo.15614949>
- 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, R., Rohani, T., Susanti, N., Aristya, I. S., Kalsum, U., Pratama, Y., Feriza, F., & Nugroho, S. (2025). Pelatihan Dasar Literasi Digital Bagi Guru Sd Aisyiyah 1 Kauman Pagar Alam Menuju Pembelajaran Merdeka Berbasis Teknologi. *Jurnal Pengabdian*, 4(1), 101–108.
- Mayasari, Hikmah, N., Julina, S., Silvany, R., Husnita, L., & Nur, M. (2025). Hubungan Literasi Digital Dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Di Era Society 5.0. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(2), 5714–5720.
- Nurwahidah, Sadapotto, A., Manda, I., Ahmad, J., Kasman, N., & Buhari. (2025). Utilizing Quizizz To Enhance Formative Assessment In The Classroom. *Ssr Journal Of Arts, Humanities And Social Sciences (Ssrjahss)*, 2(7). <https://doi.org/10.5281/zenodo.16256773>
- Pohan, M. M., Nasution, M. B. K., & Kurniawan, R. (2024). Implementasi Media Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Teks Negosiasi Siswa Smk Pemda Rantauprapat. *Altifani : Jurnal Pengabdian Masyarakat Ushuluddin, Adab, Dan Dakwah*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.32939/altifani.v4i1.4048>
- Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, S. A. B., & Sabrina, E. (2025). The Importance Of Digital Literacy In The World Of Education : Learning Transformation In The Digital Era. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 554–561.
- Purwandari, N., Jihadi, H., Maulana, D., Baskoro, B. H., Zulfikar, M., & Kelmah, S. M. (2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Dengan Aplikasi Quizizz Dan Mentimeter Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kautsar Cikarang. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 1666. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i2.21479>
- Putri, M. W., Irwan, I., & Rahmadani, S. (2025). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Berfikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Di Sman 07 Solok Selatan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03).
- Rizkullah, M. F., Sahlan, M., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz'' Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 860–867. <https://journal.uii.ac.id/Ajie/Article/View/971>
- Sari, D. N., Hasanah, M., & Faisal, A. N. (2025). Urgensi Penguasaan Literasi Digital Bagi Guru Dan Calon Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Di Abad 21. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1–8.