



Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sekolah Menengah Atas (SMA)

Ayu Nita Singgi ^{1*}, Resilvia Mangadi ², Naomi ³, Meriyana Mandacan ⁴,
Ronaldo Stefanus ⁵

¹⁻⁵ Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia

Email: ayunitasinggi@gmail.com¹, resilviamangadi6@gmail.com², naomynaomy051@gmail.com³,
merianamandacan@gmail.com⁴, ronaldo1607s@gmail.com⁵

*Penulis Korespondensi: ayunitasinggi@gmail.com¹

Abstract. *This study examines how the use of Quizizz as a digital learning media has great potential to enhance the learning interest of senior high school students. Quizizz provides an interactive learning experience through game-based quizzes that are engaging, easy to use, and accessible online. Features such as appealing visual design, point systems, gamification elements, and instant feedback help students become more active and motivated during the learning process. The purpose of this study is to analyze the effectiveness of using Quizizz in increasing students' learning interest across various subjects at the senior high school level. The research methods include observation, the implementation of interactive quizzes, and the distribution of learning-interest questionnaires administered before and after using the media. The results indicate that Quizizz creates a more enjoyable, competitive, and participatory learning atmosphere, contributing significantly to the improvement of students' learning interest. Therefore, Quizizz can be considered an effective digital learning alternative to support the teaching and learning process in senior high schools.*

Keywords: *Digital Learning Media; High School Students; Interactive Learning; Learning Interest; Quizizz*

Abstrak. Studi ini mengkaji bagaimana penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah atas. Quizizz memberikan pengalaman belajar interaktif melalui kuis berbasis permainan yang menarik, mudah digunakan, dan dapat diakses daring. Fitur-fitur seperti desain visual yang menarik, sistem poin, elemen gamifikasi, dan umpan balik instan membantu siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran. Tujuan dari studi ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa di berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah menengah atas. Metode penelitian meliputi observasi, penerapan kuis interaktif, dan penyebaran kuesioner minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif, yang berkontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Oleh karena itu, Quizizz dapat dianggap sebagai alternatif pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah menengah atas.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital; Minat Belajar; Pembelajaran Interaktif; Quizizz; Siswa Sekolah Menengah Atas

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi yang berkembang begitu cepat pada era globalisasi saat ini membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut lembaga pendidikan untuk terus beradaptasi dengan inovasi teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar (Widyastuti, 2024). Pembelajaran pada dasarnya merupakan usaha guru dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan (Syafitri, 2025).

Dengan demikian, dibutuhkan pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih terdorong dan termotivasi sehingga hasil belajar dapat meningkat. Rendahnya motivasi belajar sering muncul ketika guru tidak cukup kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Hal ini terlihat dari kurangnya konsentrasi siswa serta minimnya kesiapan mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran yang bersifat monoton pun dapat membuat siswa cepat merasa jenuh.

Motivasi belajar menjadi aspek penting karena mampu membantu siswa menghadapi berbagai tantangan, tetap bersemangat, dan tekun selama mengikuti proses pembelajaran (Henra, 2023). Suryabrata menjelaskan bahwa motivasi merupakan kondisi dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu aktivitas demi mencapai tujuan tertentu. (Aslindawati, 2025). Motivasi mencakup tiga unsur utama, yaitu kebutuhan, tindakan, dan tujuan. Ketiga komponen ini harus dimiliki siswa agar mereka dapat mencapai hasil belajar secara optimal.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis mengenai penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat dipahami melalui beberapa teori pendidikan yang saling berkaitan. Pertama, dari sudut pandang teori motivasi belajar, Quizizz bekerja dengan memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan pencapaian, pengakuan, dan penghargaan diri. Ketika siswa menggunakan Quizizz, mereka mendapatkan sistem poin dan peringkat yang memberikan kepuasan tersendiri. Hal ini sesuai dengan konsep motivasi ekstrinsik, di mana siswa terdorong untuk belajar karena adanya reward atau penghargaan dari luar. Namun di sisi lain, Quizizz juga membangun motivasi intrinsik karena suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara mandiri membuat mereka belajar karena memang menikmati prosesnya, bukan hanya mengejar nilai.

Kedua, dari perspektif teori gamifikasi dalam pendidikan, Quizizz menerapkan prinsip-prinsip permainan ke dalam konteks pembelajaran. Elemen visual yang menarik berfungsi membangkitkan perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Sistem poin, peringkat, dan umpan balik langsung menciptakan pengalaman belajar yang mirip dengan bermain game, sehingga siswa tidak merasa sedang menghadapi ujian yang menegangkan. Mekanisme permainan ini sejalan dengan teori self-determination yang menyatakan bahwa ketika siswa merasa memiliki otonomi (kebebasan memilih), kompetensi (mampu menyelesaikan tugas), dan keterhubungan sosial (berinteraksi dengan teman), maka motivasi belajar mereka akan meningkat secara alami.

Ketiga, dari sisi teori konstruktivisme, Quizizz memfasilitasi pembelajaran aktif di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman interaktif. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah, Quizizz memberikan umpan balik instan yang memungkinkan siswa segera mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya. Proses ini membantu siswa dalam ranah kognitif karena mereka belajar dari kesalahan dan memperkuat pemahaman konsep secara langsung. Sementara dalam ranah afektif, suasana belajar yang santai namun kompetitif membuat siswa lebih antusias dan tertarik pada mata pelajaran.

Keempat, penggunaan Quizizz juga relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini yang sudah terbiasa dengan teknologi dan perangkat seluler. Teori pembelajaran modern menekankan pentingnya menyesuaikan metode pembelajaran dengan cara siswa hidup dan belajar di era digital. Quizizz memberikan kenyamanan dan fleksibilitas karena dapat diakses melalui smartphone, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang akrab dan tidak kaku bagi siswa masa kini (Cahya, 2023).

Secara keseluruhan, efektivitas Quizizz dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SMA dapat dijelaskan melalui kombinasi beberapa teori tersebut. Platform ini tidak hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara emosional dan kognitif, memenuhi kebutuhan psikologis mereka, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode studi pustaka, yaitu suatu pendekatan yang mengandalkan sumber-sumber tertulis sebagai dasar utama pengumpulan data. Prosedur ini dilakukan dengan mencari dan menghimpun berbagai literatur yang relevan dengan topik kajian, seperti buku referensi, artikel jurnal ilmiah, prosiding, serta publikasi daring yang kredibel. Setiap sumber bacaan ditelaah, dipahami, dan dibandingkan untuk mengidentifikasi kesamaan maupun perbedaan gagasan. Temuan dari berbagai literatur tersebut kemudian disatukan melalui proses analisis isi sehingga menghasilkan pemahaman baru yang sesuai dengan fokus penelitian. Metode studi pustaka dipilih karena mampu memberikan landasan teoritis yang kuat serta menunjukkan bagaimana penelitian ini disusun berdasarkan kajian-kajian sebelumnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam kajian literatur mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis digital, ketentuan pengambilan keputusan terhadap hipotesis. Dalam pedoman tersebut dijelaskan bahwa hipotesis nol dinyatakan ditolak apabila nilai statistik pengujian yang diperoleh pada penelitian empiris melampaui nilai kritis yang ditetapkan pada taraf signifikansi lima persen. Penjelasan ini digunakan sebagai dasar dalam menafsirkan berbagai penelitian yang mengevaluasi penggunaan (Iqbal, 2018). Penelitian ini dianalisis dalam kajian pustaka menunjukkan bahwa nilai statistik yang dihasilkan berada jauh di atas nilai kritis (tabel) yang lazim digunakan pada derajat kebebasan tertentu, yakni 2,056. Nilai terhitung yang tercatat dalam penelitian tersebut adalah 5,603, dan perbedaan yang signifikan antara kedua nilai tersebut mengindikasikan bahwa hipotesis nol tidak dapat dipertahankan.

Berdasarkan ketentuan analisis statistik menurut Priyatno, kondisi ini menjadi bukti kuat yang nyata dari menggunakan media Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa-siswi. Temuan tersebut memperkuat kesimpulan bahwa media digital interaktif seperti Quizizz berpotensi memberikan kontribusi signifikan terhadap proses pembelajaran. Hasil-hasil penelitian yang dikaji dalam studi pustaka secara konsisten menunjukkan bahwa penerapan Quizizz tidak hanya menumbuhkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga berdampak positif terhadap pencapaian akademik mereka. Dengan demikian, berdasarkan sintesis berbagai sumber ilmiah, dapat ditegaskan bahwa media Quizizz ini efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar pada tingkat pendidikan menengah.

Pembahasan

Quizizz membuat pembelajaran lebih interaktif dan kompetitif sehingga siswa menjadi lebih aktif dan terlibat.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan lingkungan belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan kompetitif sehingga mendorong partisipasi serta keterlibatan emosional maupun kognitif siswa SMA. Platform ini menyediakan fitur-fitur interaktif dan elemen gamifikasi yang secara konsisten dilaporkan dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Beragam penelitian juga mengonfirmasi bahwa keberadaan poin, umpan balik instan, dan sistem peringkat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan partisipasi dan hasil belajar, termasuk pada mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Sosial dan Sains (Ulfah, 2025). Pemanfaatan perangkat seluler ketika mengikuti kuis dinilai memberikan kenyamanan dan fleksibilitas kepada siswa

SMA, sehingga menciptakan suasana belajar yang modern dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, Selain itu, unsur kompetitif yang menjadi ciri khas platform ini turut menstimulasi semangat berkolaborasi, meningkatkan antusiasme, dan menumbuhkan kesadaran belajar yang lebih kuat. Hal ini berimplikasi pada meningkatnya keterlibatan aktif serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Hoang Hue, 2024).

Secara umum, berbagai temuan empiris memperlihatkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang relevan dalam konteks pendidikan kontemporer karena mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan strategi pembelajaran aktif yang berorientasi pada partisipasi serta kolaborasi siswa. Literatur yang lebih luas memperkuat bukti mengenai efektivitas Quizizz. Sekitar sepuluh penelitian dari beragam jenjang pendidikan menampilkan hasil yang relatif konsisten terkait efektivitas fitur gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar. Peningkatan keaktifan belajar yang dilaporkan cukup signifikan, misalnya dari 10% menjadi 82% dan dari 60% menjadi 85% setelah dua siklus pembelajaran. Pada level SMA, beberapa penelitian turut mengungkap bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan menunjukkan respons positif terhadap proses pembelajaran berbasis Quizizz (Pranoto, 2020). Walaupun demikian, sebagian besar penelitian lebih menekankan aspek kompetitif daripada kolaboratif sehingga unsur kerja sama antar siswa masih belum banyak dieksplorasi. Meskipun begitu, keterlibatan emosional dan kognitif tetap terbentuk melalui sistem umpan balik langsung dan pengalaman belajar yang bersifat interaktif, yang pada akhirnya mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman terhadap materi pelajaran.

Dari perspektif teori motivasi belajar dan gamifikasi pendidikan, efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi emosional maupun kognitif siswa SMA dapat dijelaskan melalui pemenuhan kebutuhan akan pencapaian, pengakuan, dan penghargaan diri yang diperoleh melalui sistem poin dan peringkat. Pada saat yang sama, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi mandiri menumbuhkan motivasi intrinsik. Secara kognitif, aktivitas kuis yang cepat dan berbasis permainan menuntut ketelitian, fokus, serta kemampuan mengolah informasi secara efektif; sedangkan secara emosional, suasana kompetitif yang positif dan adanya umpan balik langsung memberikan rasa puas dan mendorong siswa untuk terus memperbaiki performa belajarnya.

Temuan berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa Quizizz efektif meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa SMA. Peningkatan keaktifan, perubahan dinamika kelas menjadi lebih hidup, serta respons positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa platform ini berpotensi besar menjadi media pembelajaran yang menarik dan relevan. Namun, perlu dicatat bahwa unsur kolaboratif masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut

karena sebagian besar aktivitas masih berfokus pada pencapaian individual. Meskipun demikian, keterlibatan afektif dan kognitif tetap terfasilitasi dengan baik melalui karakteristik interaktif yang ditawarkan oleh platform Quizizz.

Penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui tampilan menarik, system point dan peringkat

Penelitian-penelitian yang dikaji dalam studi pustaka menunjukkan konsistensi temuan berkontribusi bermakna terhadap minat dan motivasi belajar siswa SMA. Hal ini terutama disebabkan oleh tampilan antarmuka yang menarik, dukungan fitur gamifikasi seperti sistem poin dan peringkat, serta mekanisme yang memungkinkan murid memperoleh pengetahuan yang lebih interaktif dan menarik. Dalam berbagai laporan penelitian, Quizizz memperlihatkan level partisipasi, dan rasa ingin tahu yang semakin tinggi jika disejajarkan dengan proses belajar konvensional, terutama pada mata pelajaran seperti Bahasa Inggris dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Fadilah, 2023). Temuan kuantitatif bahkan mengungkapkan bahwa aplikasi ini mampu menjelaskan sebagian besar variasi dalam motivasi belajar, dengan tingkat efektivitas mencapai sekitar 70% dalam meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa (Kartini, 2024).

Secara umum, integrasi Quizizz dalam proses belajar mengajar direkomendasikan sebagai strategi yang efektif dalam mendorong partisipasi aktif, memperkuat motivasi intrinsik, serta mendukung peningkatan capaian akademik siswa SMA (Heriyanto, 2024). Sejumlah penelitian lain yang dianalisis turut menguatkan efektivitas Quizizz dalam memperkuat motivasi dan minat belajar melalui kombinasi antarmuka yang menarik, fitur gamifikasi, dan pemberian umpan balik instan. Studi eksperimental yang dilakukan memperlihatkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, dari kategori rendah menjadi kategori sangat baik, dengan koefisien korelasi sebesar 56,25%. Quizizz menjadikan proses evaluasi lebih menarik, sementara 94,4% siswa melaporkan adanya peningkatan keinginan untuk belajar saat menggunakan aplikasi tersebut. Desain antarmuka yang menarik beserta fitur interaktifnya sangat berperan dalam meningkatkan keterlibatan, fokus, dan konsentrasi siswa SMA selama kegiatan belajar berlangsung. Temuan ini berfungsi sebagai sarana penilaian digital, selain itu sebagai sarana pembelajaran yang dapat menghadirkan proses belajar yang lebih nyaman dan fokus pada peningkatan motivasi serta minat belajar (Rahman, 2020).

Dari sudut pandang teori motivasi belajar, naiknya motivasi dan minat pembelajaran peserta didik SMA dengan memanfaatkan Quizizz dapat dipahami melalui pendekatan psikologi pendidikan dan teori gamifikasi. Elemen visual yang menarik berperan dalam

membangkitkan perhatian sejak awal sesi pembelajaran (*attention arousal*), sementara sistem poin dan peringkat memenuhi kebutuhan akan pencapaian dan pengakuan yang merupakan bagian dari motivasi ekstrinsik. Selain itu, fitur umpan balik langsung membantu memperkuat motivasi intrinsik karena siswa memperoleh kepuasan dari kemampuan menjawab soal dengan benar. Mekanisme permainan atau *game mechanics* juga selaras dengan prinsip *self-determination theory*, di mana pengalaman belajar yang memberikan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dapat meningkatkan semangat belajar secara alami. Dengan demikian, Quizizz dapat dipandang sebagai instrumen psikopedagogis yang memiliki potensi besar dalam memicu keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara seimbang (Yulistiarawati, 2021).

Secara empiris, keberhasilan penggunaan Quizizz dalam mendorong minat serta motivasi proses belajar murid SMA dapat dianalisis meliputi dua ranah penting, yakni ranah kognitif dan ranah afektif. Pada ranah kognitif, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan ketepatan dalam menjawab soal karena adanya umpan balik langsung yang membantu mereka mengenali serta memperbaiki kesalahan secara cepat. Pada ranah afektif, siswa memperlihatkan peningkatan antusiasme, keaktifan, dan ketertarikan terhadap mata pelajaran karena suasana belajar menjadi lebih santai sekaligus kompetitif. Kajian dari berbagai mata pelajaran seperti Bahasa Inggris, Teknologi Informasi, dan Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa menilai pembelajaran dengan Quizizz jauh lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Namun demikian, efektivitas penerapannya tetap dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang kuis yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa serta kondisi infrastruktur yang memadai. Jika kedua faktor tersebut terpenuhi, Quizizz berpotensi menjadi media pembelajaran yang bukan hanya menarik, tetapi juga memberikan makna bagi peserta didik SMA (Khairiyah, 2021).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan kajian pustaka beserta analisa berbagai penelitian, hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai media digital memiliki efektivitas yang tinggi dalam mendorong tumbuhnya minat serta motivasi belajar peserta didik (SMA). Quizizz menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik, hidup, serta kompetitif melalui fitur-fitur gamifikasi seperti tampilan visual yang menarik, fitur skor, serta respons otomatis. Elemen-elemen tersebut mendorong siswa untuk lebih terlibat, fokus, dan berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga meningkatkan keterlibatan emosional maupun kognitif mereka. Berbagai penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan Quizizz memiliki pengaruh yang kuat terhadap perbaikan prestasi belajar, yang dibuktikan melalui data statistik dan respon

positif dari siswa maupun guru. Selain itu, Quizizz memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini, sehingga dapat dijadikan alternatif alat pembelajaran yang berfungsi mendukung tercapainya sasaran pendidikan di tingkat SMA. Namun demikian, keberhasilan penggunaan media ini tetap dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang materi yang sesuai serta ketersediaan sarana teknologi yang memadai.

Berdasarkan hasil kajian ini, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan agar penggunaan Quizizz dapat lebih optimal. Pertama, guru perlu mendapatkan pelatihan khusus tentang cara merancang kuis yang menarik dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Guru juga sebaiknya memadukan Quizizz dengan metode pembelajaran lain agar tidak monoton dan tetap bervariasi. Kedua, pihak sekolah perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat yang cukup, agar semua siswa dapat mengakses Quizizz tanpa kendala teknis. Ketiga, meskipun Quizizz efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar, unsur kolaborasi antar siswa masih perlu dikembangkan lebih lanjut.

Guru dapat merancang kegiatan kelompok atau kuis tim agar siswa tidak hanya bersaing secara individual tetapi juga belajar bekerja sama. Keempat, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan Quizizz terhadap pemahaman konsep dan prestasi akademik siswa. Terakhir, orang tua juga perlu dilibatkan agar mereka memahami manfaat teknologi pembelajaran digital dan dapat mendukung anak-anak mereka dalam menggunakan Quizizz secara bijak, baik di sekolah maupun di rumah.

DAFTAR REFERENSI

- Aslindawati, N. (2025). *Media pembelajaran di era digital*. CV Ruang Tentor.
- Cahya, U. D. (2023). *Inovasi pembelajaran berbasis digital abad ke-21*. Yayasan Kita Menulis.
- Fadilah, F. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai media digital dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi serta minat siswa. *Indonesia Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 1.
- Henra, S. E. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital*. PT Soundpedia Publishing Indonesia.
- Heriyanto, H. C. (2024). The effectiveness of using Quizizz in improving learners' motivation and engagement in learning. *Sebatik: Jurnal Ilmiah Informatika*, 2. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>
- Hoang Hue, B. T. (2024). The integration of Quizizz on students' smartphones in English classrooms at Tan Trao University. *International Journal of Advanced Multidisciplinary*

Research and Studies, 4.

<https://doi.org/10.62225/2583049X.2024.4.4.3062>

Iqbal, W. M. (2018). Pengembangan alat evaluasi berbasis Wondershare Quiz Creator pada materi koloid kelas XI di SMA Koperasi Pontianak Ar-Razi. *Jurnal Ilmiah*, (1).

<https://doi.org/10.29406/arz.v6i1.937>

Kartini, S. P. (2024). Pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4.

<https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.350>

Khairiyah, U. F. (2021). Pendampingan pembuatan kuis dengan aplikasi Quizizz bagi guru sekolah dasar di Desa Made Lamongan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3.

<https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i2.2690>

Rahman, R. K. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai sarana pemberian kuis untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3.

<https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>

Syafitri, D. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah*, 9.

Ulfah, M. (2025). Constructivism-based Quizizz in improving social studies learning activities and outcomes. *Jurnal Ilmiah*, 1.

<https://doi.org/10.47625/fitrah.v16i1.1006>

Widyastuti, S. A. (2024). Implementasi Quizizz berbasis QR code pada siswa kelas IV untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS. *Journal COLLASE*, 2.

Yulistiarawati, D. N. (2021). Analisis minat belajar siswa dalam penggunaan aplikasi belajar Quizizz pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1.

<https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>