

## “PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZ PADA MATA PEMBELAJARAN IPAS DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 69 GALESONG 1”

Citra Yulianti<sup>1</sup>, Jumana<sup>2</sup>, Amri Amal<sup>3</sup>, Ichsan Muliawan<sup>4</sup>

[citrayulianti222@gmail.com](mailto:citrayulianti222@gmail.com)<sup>1</sup>, [jumana9597@gmail.com](mailto:jumana9597@gmail.com)<sup>2</sup>, [amriamal@unismuh.ac.id](mailto:amriamal@unismuh.ac.id)<sup>3</sup>,  
[ichsan.muliawan90@gmail.com](mailto:ichsan.muliawan90@gmail.com)<sup>4</sup>

Universitas Muhammadiyah Makassar

### ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dengan menerapkan aplikasi quiziz dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas VI SD Negeri 69 Galesong 1. Kegiatan ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi dan partisipasi siswa akibat metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pendekatan partisipatif digunakan sebagai metode pelaksanaan dengan tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan ini mencakup observasi, pelatihan guru tentang pembuatan kuis interaktif sesuai kurikulum, dan pendampingan siswa dalam penggunaan aplikasi Quiziz. Evaluasi dilakukan observasi dan angket motivasi belajar sebelum dan setelah penerapan aplikasi. Hasil menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan, dari 34,58% sebelum kegiatan menjadi 95,08% setelah penggunaan Quiziz. Siswa terlihat lebih bersemangat, aktif, dan antusias dalam mengikuti proses belajar, sementara guru mendapatkan pengalaman baru dalam penggunaan teknologi digital. Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi quiziz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendukung inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Quiziz, Ipas, Motivasi Belajar, Pembelajaran Interaktif, Pengabdian Masyarakat.

### ABSTRACT

*This community service activity aims to increase students' enthusiasm for learning by implementing quiz applications in Natural and Social Sciences learning in class VI of SD Negeri 69 Galesong 1. This activity is motivated by the low motivation and participation of students resulting from learning methods that are still conventional. A participatory approach is used as an implementation method with three main stages, namely preparation, implementation, and evaluation. This activity includes observation, teacher training on making interactive quizzes according to characteristics, and mentoring students in using the Quiziz application. Evaluation was carried out by observation and learning motivation questionnaires before and after the application was implemented. The results showed that student learning motivation increased significantly, from 34.58% before the activity to 95.08% after using Quiziz. Students looked more enthusiastic, active, and enthusiastic in participating in the learning process, while teachers gained new experiences in using digital technology. Overall, the use of the Quiziz application has proven effective in increasing student motivation and involvement, creating an interactive and enjoyable learning atmosphere, and support learning innovation at the elementary school level.*

**Keywords:** Quiziz, Science, Learning Motivation, Interactive Learning, Community Service.

### PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai salah satu pilar penting dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran yang menyenangkan dan efektif sangat penting agar siswa dapat memahami konsep dasar sebagai dasar untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Tantangan yang sering muncul adalah kurangnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih tradisional. Kondisi ini menyebabkan tingkat keterlibatan siswa yang rendah, suasana kelas

yang kurang semangat, dan hasil belajar yang tidak maksimal.

Dalam pembelajaran abad ke-21 siswa harus mampu menguasai pengetahuan dasar sekaligus mengasah keterampilan berfikir kritis, kolaborasi dan terbiasa memanfaatkan teknologi secara optimal. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang inovatif agar proses belajar menjadi lebih menarik. Salah satu media yang bisa digunakan adalah aplikasi Quiziz, yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif dan menghibur. Permainan edukatif ini memungkinkan siswa belajar sambil bersaing dengan cara yang positif.

Dengan quiziz, proses belajar lebih menarik karena menggabungkan evaluasi pembelajaran dan unsur hiburan. Dengan adanya sistem skor, peringkat, umpan balik secara langsung, siswa terdorong untuk terus berusaha demi meraih hasil terbaik. Prinsip pembelajaran ini sesuai dengan konsep keterlibatan aktif siswa, di mana guru tidak sekedar menyampaikan materi, melainkan juga berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar secara kreatif.

Kegiatan ini termasuk dalam pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim akademis sebagai wujud konkret peran perguruan tinggi dalam memperbaiki mutu pendidikan di tingkat sekolah dasar. Pengabdian masyarakat sendiri merupakan bagian dari tri dharma perguruan tinggi, di mana ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikembangkan di lingkungan akademik digunakan secara langsung untuk membantu masyarakat. Sekolah dasar dipilih sebagai mitra karena merupakan tempat yang strategis untuk menanamkan dasar-dasar pembelajaran yang berkualitas.

Melalui kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian tidak hanya mengenalkan aplikasi quiziz, tetapi juga mendampingi guru dan siswa agar dapat menggunakannya secara mandiri. Guru dilatih untuk membuat soal yang sesuai dengan kurikulum IPAS, sementara siswa didorong agar terbiasa menggunakan teknologi selama proses belajar. Oleh karena itu, kegiatan ini diharapkan dapat mendorong motivasi belajar siswa serta memperkuat kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif.

Secara umum, pendahuluan ini menegaskan bahwa pembelajaran IPAS di SD Negeri 69 Galesong 1 memerlukan pendekatan baru yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui inovasi aplikasi quiziz, diharapkan motivasi belajar siswa meningkat dan menjadi contoh praktik yang baik bagi sekolah lain. Kegiatan pengabdian masyarakat ini juga menegaskan bahwa sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah mampu memberikan manfaat konkret dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diadakan di SDN 69 galesong 1 dengan melibatkan para pengajar dan seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 29 siswa, terdiri dari 12 laki-laki dan 12 perempuan. sebagai fokus utama, Pendekatan partisipatif melibatkan seluruh elemen sekolah, termasuk guru dan siswa, secara aktif di setiap tahap pelaksanaan.

Pemilihan metode ini didasarkan pada kemampuannya untuk menjembatani kebutuhan sekolah dan solusi yang disediakan oleh tim pengabdian, sehingga kegiatan dapat terlaksana secara efektif. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian, diketahui bahwa aplikasi Quiziz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar tampak meningkat, terbukti dari seringnya mereka menjawab soal dengan aktif. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa berusaha keras untuk mencapai skor tertinggi.

Langkah-langkah dalam kegiatan terbagi menjadi beberapa tahap yaitu: (1) Tahap pertama dari kegiatan ini adalah mengidentifikasi kebutuhan dengan observasi di kelas dan

wawancara dengan guru IPAS. Pembelajaran yang berlangsung masih cenderung monoton dan belum mengintegrasikan media digital, menyebabkan motivasi siswa menjadi rendah. (2) Pelatihan guru mengenai penggunaan aplikasi quiziz. Guru dilatih untuk menyusun soal interaktif sesuai kurikulum IPAS dan memahami cara menggunakan fitur utama dari aplikasi tersebut. (3) Guru melakukan praktik langsung penggunaan quiziz selama pembelajaran, dan siswa diminta mengikuti kuis yang telah disusun. (4) Evaluasi dan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

Tabel berikut menunjukkan metode implementasi untuk menyelesaikan masalah penggunaan Aplikasi Quiziz di Kelas VI SD Negeri 69 Galesong 1

**Tabel 1.** Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Rincihan Permasalahan	Metode Pelaksanaan
Siswa belum mengenal aplikasi Quiziz yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS	Memberikan sosialisasi terkait pemanfaatan aplikasi Quiziz sebagai media pembelajaran IPAS yang interaktif dan menyenangkan
Siswa belum mengetahui fitur-fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi Quiziz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	Memberikan pelatihan kepada siswa terkait fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Quiziz, seperti kuis interaktif, leaderboard, dan mode permainan yang menarik
Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS karena metode pembelajaran masih konvensional	Memberikan pendampingan dalam penerapan aplikasi Quiziz pada kegiatan pembelajaran IPAS guna meningkatkan motivasi belajar siswa
Siswa belum memiliki pengalaman dalam membuat dan mengelola kuis pembelajaran menggunakan aplikasi Quiziz	Memberikan bimbingan teknis kepada siswa dalam pembuatan dan pengelolaan kuis pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi Quiziz

Beberapa langkah telah disepakati bersama oleh pihak sekolah dalam rangka melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dalam setiap tahapan kegiatan, guru dan siswa menunjukkan partisipasi aktif sesuai jadwal yang telah direncanakan. Pada kesempatan ini, tim pelaksana membantu menyiapkan perangkat dan perlengkapan pendukung seperti smartphone, jaringan internet, dan akun Quiziz guna mendukung kegiatan pelatihan. Kegiatan tersebut berlangsung selama 2 hari. Hari pertama diisi dengan sosialisasi dan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Quiziz dalam pembelajaran IPAS, termasuk pengenalan fitur utama serta langkah-langkah membuat kuis Interaktif. Pada hari kedua, dilakukan praktik langsung penggunaan aplikasi quiziz dalam pembelajaran IPAS bersama siswa kelas VI SD Negeri 69 Galesong 1.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Evaluasi dilaksanakan dengan observasi dan kuesioner untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa serta efektivitas penggunaan aplikasi quiziz dalam meningkatkan semangat belajar pada mata pelajaran IPAS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Kegiatan Dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan dengan sukses. Keterlibatan siswa kelas VI SD Negeri 69 Galesong 1 dalam kegiatan belajar menggunakan aplikasi Quiziz pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mencerminkan semangat mereka yang tinggi. Pembukaan kegiatan dilakukan oleh guru kelas, setelah itu tim pengabdian masyarakat menjelaskan tentang aplikasi Quiziz dan penggunaannya. Semangat tampak jelas dari para siswa ketika mereka diberi penjelasan tentang cara mengikuti kuis secara online dan melihat hasilnya secara real time. Kegiatan pembelajaran ini adalah contoh penerapan inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi digital yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan aplikasi Quiziz, suasana belajar

menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Ini membuktikan bahwa penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran IPAS sangat berhasil dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Penulis mampu menjalankan kegiatan ini dengan sukses, terbukti dari semangat dengan keaktifan siswa selama acara berlangsung. Proses pembelajaran tampak sangat diskusi siswa karena disajikan melalui permainan yang kompetitif sekaligus edukatif. Berikut beberapa tahapan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan.

### Tahap Persiapan Kegiatan Pengabdian

Pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan observasi di SD Negeri 69 Galesong 1 guna mengetahui IPAS serta motivasi belajar siswa. Setelah proses identifikasi masalah selesai, tim pengabdian menyusun materi pelatihan dan panduan penggunaan aplikasi Quiziz. Materi yang akan diberikan meliputi pengenalan aplikasi Quiziz, panduan membuat soal interaktif, pengelolaan permainan, serta cara menganalisis hasil belajar siswa dengan laporan otomatis yang disediakan. Selain itu pihak sekolah juga diajak berkoordinasi untuk menentukan waktu pelaksanaan kegiatan dan menyiapkan sarana pendukung seperti jaringan internet, perangkat seperti smartphone atau laptop, dan akun pengguna Quiziz.

### Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Hari pertama kegiatan berlangsung pada hari Kamis, 18 September 2025. Penulis memberikan materi tentang aplikasi Quiziz, yaitu pengertian, fitur, kelebihan, dan kekurangan dari aplikasi tersebut. Kami kemudian menyajikan materi dan panduan penggunaan Quiziz sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS. Kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung menggunakan aplikasi Quiziz dalam membuat dan memainkan kuis pembelajaran IPAS yang melibatkan seluruh siswa kelas VI SD Negeri 69 Galesong 1.



**Gambar 1.** Pengenalan Aplikasi Quiziz

Aplikasi Quiziz menyediakan berbagai fitur menarik yang bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Guru dapat membuat kuis yang beragam bentuk pertanyaannya, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan teka-teki interaktif. Selain itu, tampilan visual dan poin skor secara real-time pada aplikasi ini mampu meningkatkan semangat kompetisi positif kalangan siswa. Dengan fitur-fitur ini, siswa terdorong untuk lebih antusias, aktif, dan bersemangat saat mengikuti pelajaran IPAS di kelas.



**Gambar 2.** Fitur- fitur Aplikasi Quiziz

Hari kedua dilanjutkan dengan latihan mengerjakan soal menggunakan aplikasi quiziz. Untuk menggunakan Quiziz, peserta harus menyelesaikan langkah-langkah berikut: Masuk ke situs web <https://quizizz.com> lalu buat akun Quiziz, atau masuk dengan akun gmail anda lalu klik tombol create untuk membuat kuis. Tentukan mode kuis yang diinginkan dan isikan judul yang menjelaskan kuis tersebut. Silahkan buat soal-soal IPAS yang relevan dengan materi pelajaran sesuai fitur yang dipilih, tetapkan tingkat kesulitan, atur skor dan waktu pengerjaan, dan setelah selesai pilih menu finish Quiz. Selanjutnya gunakan opsi Start live quiz agar dapat langsung membagikannya kepada peserta didik di kelas.



**Gambar 3**



**Gambar 4**

#### Praktek Serta Pengawasan Siswa

Kesempatan ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pembelajaran interaktif serta belajar secara mandiri, dibimbing oleh tim pelaksana. siswa diminta untuk menyusun soal IPAS berbasis Quiziz yang telah dipelajarinya pada kesempatan ini. Beberapa langkah sederhana dapat diikuti pengguna untuk membuat pertanyaan pilihan ganda di aplikasi Quiziz. Pada tahap pertama, siswa memilih soal tipe Multiple choice dan mengisi pertanyaan di kolom yang telah disediakan. Pada bagian bawah, siswa memiliki kemampuan untuk menambahkan beberapa opsi jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Selain itu, Quiziz menyediakan fitur pengaturan tambahan seperti pengaturan batas waktu, menambahkan poin, dan menambahkan gambar atau ilustrasi agar soal menjadi lebih menarik secara visual. Setelah menyelesaikan soal, klik tombol save untuk menyimpan kegiatan pembelajaran yang telah dibuat. siswa dapat membagikan Quiz kepada siswa melalui tautan langsung atau dengan memasukkan kode game yang tersedia. Di tahap ini, siswa dapat mencoba fitur Live Quiz di kelas, sehingga siswa dapat bersaing secara langsung dan memantau peringkat mereka di leaderboard. Siswa menjadi lebih termotivasi belajar karena adanya tantangan untuk mendapatkan skor tertinggi. Dalam kegiatan berikutnya, siswa dianjurkan untuk kembali mempraktikkan pembuatan soal IPAS di aplikasi Quiziz secara mandiri.





**Gambar 5**



**Gambar 6**

Hasil Penggunaan Aplikasi Quiziz Pada Siswa

### Tahap Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Evaluasi kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan aplikasi Quiziz. Sebelum dan sesudah kegiatan, evaluasi dilakukan menggunakan lembar observasi dan angket motivasi belajar. Tujuan dari evaluasi ini bertujuan untuk mengukur apakah ada peningkatan dalam minat, keaktifan, dan semangat belajar siswa setelah penggunaan aplikasi Quiziz. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil survei sebelum dan sesudah kegiatan dilaksanakan.

**Tabel 2.** Hasil Evaluasi

Indikator	Sebelum	Sesudah
Siswa Atusias Mengikuti Pembelajaran IPAS	41,3%	95,6%
Siswa Menunjukkan Minat Belajar yang tinggi	36,2%	93,4%
Siswa aktif menjawab pertanyaan selama pembelajaran	28,9%	91,7%
Siswa Memahami materi IPAS dengan baik	40,7%	96,5%
Siswa akan termotivasi dengan penggunaan aplikasi Quiziz	25,8%	98,2%
<b>Rata-rata</b>	<b>34,58%</b>	<b>95,08%</b>

Berdasarkan hasil evaluasi pada tabel 2 motivasi belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi Quiziz masih termasuk rendah, yaitu sebesar 34,58%. Setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian dan penggunaan aplikasi Quiziz dalam pembelajaran IPAS, rata-rata nilai meningkat secara signifikan menjadi 95,08%. Penggunaan Quiziz dapat secara efektif memperkuat motivasi belajar siswa. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif, serta bersemangat berkat fitur interaktif seperti papan skor, poin, dan mode permainan.

### KESIMPULAN

Quiziz adalah platform pembelajaran daring yang menawarkan media interaktif untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Aplikasi ini mendukung evaluasi pembelajaran yang

cepat dan menarik melalui fitur kuis dan penilaian otomatis pada aplikasi ini memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efisien dan menarik. Melalui Quiziz pada mata Pelajaran IPAS di SD 69 Galesong 1 suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa termotivasi untuk bersaing secara positif. Kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa indikator keberhasilan telaah terpenuhi, siswa menunjukkan peningkatan dalam keaktifan, antusiasme dan partisipasi selama kegiatan belajar mengajar. Penggunaan aplikasi quiziz dapat meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi IPAS. Guru juga memperoleh pengalaman baru dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quiziz terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat keaktifan siswa, menciptakan proses pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan di sekolah dasar. Kegiatan Pengabdian masyarakat yang menggunakan aplikasi Quiziz dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Di SDN 69 Galesong 1 terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi dan menilai hasil belajar secara lebih efisien. Kendala seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet tidak stabil, dan variasi kemampuan dalam mengoperasikan teknologi dapat dibatasi melalui pendampingan, kerja sama antara guru dan tim pengabdian, serta optimalisasi fasilitas sekolah. Oleh karena itu, penggunaan Quiziz berpotensi menjadi inovasi yang relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar dan patut dikembangkan lebih jauh di mata pelajaran lain.

#### **UCAPAN TERIMAH KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini, khususnya kepada pihak sekolah SD Negeri 69 Galesong 1, para guru, dan siswa kelas VI yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Terima kasih juga disampaikan kepada rekan sejawat dan tim pelaksana yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan dan evaluasi kegiatan ini, sehingga penerapan aplikasi Quiziz dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi proses pembelajaran di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Anike Dyah Ayu Suryandani & Sri Sami Asih. (2024). Development of Interactive Learning Media Assisted by Lumio by SMART to Increase The Learning Motivation of IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(11), 9003-9011.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadillah, N., & Fajriani, N. (2022). Penerapan Aplikasi Quiziz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 101–110.
- Hamidah, N., & Lestari, D. (2023). Implementasi Quiziz untuk Pembelajaran IPAS dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 145–153.
- Hidayati, R., & Kusnadi, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 80–89.
- Masruroh, S. B. E., & Subiyantoro, S. (2024). The Use of Quizizz Media to Increase Students Interest in Learning Science at Primary Schools. *Cognitive Development Journal*, 2(2), 49–58. DOI:10.32585/cognitive.v2i2.38
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustaqim, A. (2024). The Effect of Using Game Based Learning Quizizz Media on Increasing Student Motivation and Learning Outcomes of 6th Grade in Science Subjects at 125 Taruna

- Karya Elementary School Bandung. Proceedings of The 6th International Conference on Elementary Education, Vol. 6(1), 71-82.
- Putri, D. A., & Syamsuddin. (2022). Penggunaan Aplikasi Quiziz dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 201–210.
- Rahmawati, T., & Nugraha, P. (2021). Integrasi Teknologi Pendidikan di Sekolah Dasar Melalui Media Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(3), 210–220.
- Rosidah, S., & Amelia, D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quiziz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 32–40.
- Sari, M. D., & Rahman, H. (2023). Pemanfaatan Media Quiziz untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 56–66.
- Wulandari, E., & Prasetyo, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Quiziz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 5(1), 73–81.
- Yusuf, M. (2021). Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Teknologi Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 9(1), 45–54.