

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Upaya Upgrading Kemampuan Guru dalam Adaptasi Teknologi di SD Negeri 4 Pandansari Kebumen

Ghuftron Zaida Muflih¹, Aprilia Wahyuning Fitri², Anis Oktvaiani³, Hidayati Annisa⁴, Ismaya Febrianti⁵, Jelang Alifah Ismi Subekti⁶, Melani Damaiyati Subarkah⁷

^{1,2} Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia

³ Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

⁴ Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁵ Universitas Pendidikan, Indonesia

⁶ Universitas Alma Ata, Indonesia

⁷ Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Received : 17 Juni 2025, Revised : 22 Juni 2025, Published : 1 Juli 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Ghuftron Zaida Muflih

E-mail: ghuftron.zaida@umnu.ac.id

Abstrak

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk manusia yang cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual. Salah satu tantangan dalam pendidikan adalah rendahnya literasi dan numerasi siswa di berbagai sekolah dasar, termasuk SD Negeri 4 Pandansari di Kabupaten Kebumen. Melalui program Kampus Mengajar, dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Kegiatan pelatihan dilaksanakan bersama seluruh guru SDN 4 Pandansari dengan pendampingan mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 6. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa seluruh guru berhasil membuat media pembelajaran berbasis Quizizz dan menunjukkan ketertarikan untuk menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Implementasi media Quizizz diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru.

Kata kunci - adaptasi teknologi, aplikasi Quizizz, kemampuan guru, pelatihan, upgrading

Abstract

Education plays an important role in shaping individuals who are intellectually, emotionally, and spiritually intelligent. One of the challenges in education is the low literacy and numeracy skills of students in various elementary schools, including SD Negeri 4 Pandansari in Kebumen Regency. Through the Kampus Mengajar program, training on the use of the Quizizz application was conducted to improve teachers' skills in utilizing technology in the learning process. This training aimed to make the learning process more interactive and enjoyable, while also helping teachers deliver material more effectively. The training was carried out with all teachers of SDN 4 Pandansari, assisted by students from the 6th batch of the Kampus Mengajar program. The results showed that all teachers successfully created learning media using Quizizz and showed interest in applying it in classroom learning. The implementation of Quizizz is expected to increase students' motivation and understanding of the material delivered by teachers.

Keywords - technology adaptation, Quizizz application, teacher competence, training, upgrading

How To Cite : Muflih, G. Z., Fitri, A. W., Oktvaiani, A., Annisa, H., Febrianti, I., Subekti, J. A. I., & Subarkah, M. D. (2025). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Upaya Upgrading Kemampuan Guru dalam Adaptasi Teknologi di SD Negeri 4 Pandansari Kebumen*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 558–564. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.212>

Copyright ©2025 Ghufron Zaida Muflih, Aprilia Wahyuning Fitri, Anis Oktvaiani, Hidayati Annisa, Ismaya Febrianti, Jelang Alifah Ismi Subekti, Melani Damaiyati Subarkah

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting untuk menciptakan manusia cerdas pada aspek intelektual, emosional dan spiritual (Fitri & Ummah, 2022)(Fitri dkk., 2024). Pendidikan dalam arti luas yang tertuang dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Pada butir lain undang-undang disebutkan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Pendidikan dalam arti sempit merupakan sebuah sekolah dengan sistem yang berlaku untuk orang dengan status sebagai siswa di sekolah atau peserta didik di suatu lembaga pendidikan formal (Fitria, 2018). Pentingnya pendidikan sebagai tempat siswa siswi mempelajari dasar sains, taksonomi, untuk mengembangkan domain kognitif, afektif dan psikomotorik siswa siswi (Melianti dkk., 2023)

Penerapan teknologi pada pendidikan karena berkembangnya teknologi yang semakin pesat. Pegiat pendidikan memulai mengarahkan ujian dari sistem tradisional ke komputerisasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Ariyanto, 2017). Pada era 5.0, proses pembelajaran secara langsung berinteraksi dengan kecanggihan teknologi informasi, seperti PowerPoint interaktif, video digital, dan animasi (Mahmudi, 2021). Implementasi teknologi mampu merubah paradigma pembelajaran dari yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Teknologi juga memberikan dampak signifikan terhadap pemanfaatan berbagai media pembelajaran (Indana Zulfa dkk., 2023).

Pandemi Covid-19 menjadi musibah yang banyak merugikan kehidupan manusia di seluruh segmen, salah satunya pendidikan. Banyak negara termasuk Indonesia memutuskan untuk menutup sekolah karena krisis. Proses pembelajaran menjadi terganggu dan berdampak pada kualitas pendidikan, hilangnya informasi yang seharusnya diperoleh peserta didik yang penting untuk keberlangsungan masa depannya (Syah, 2020).

SD Negeri 4 Pandansari yang berada di wilayah kabupaten Kebumen menjadi salah satu sekolah dasar yang juga merasakan dampak Covid-19. Hasil Asesmen Nasional dan survei lingkungan belajar tahun 2021 menunjukkan SDN 4 Pandansari perlu intervensi khusus. Berdasarkan profil Pendidikan Kabupaten Kebumen pada jenjang SD dan SMP, pada indeks kemampuan literasi pada jenjang SD peringkat mencapai kompetensi minimum dengan skor 1,85 (skala 1-3), indeks kemampuan numerasi dibawah kompetensi minimum dengan skor 1,62 (skala 1-3), indeks karakter berkembang dengan skor 2,14 (skala 1-3), indeks keamanan pada predikat aman dengan skor 2,29 (skala 1-3), dan kebhinekaan pada predikat merintis dengan skor 2,24 (skala 1-3) (Latip, 2020).

Hasil AN tahun 2021 menjadi alat bantu oleh dinas terkait termasuk kementerian pendidikan untuk memperbaiki kualitas pendidikan. Pemerintah melalui program Merdeka Belajar Kampus Mengajar yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengupayakan transformasi pendidikan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia agar mampu mengikuti perkembangan zaman (Ayu Rizki Septiana & Moh. Hanafi, 2022). Program kampus mengajar menasar sekolah untuk penigkatan literasi numerasi di satuan pendidikan dasar dan menengah berdasarkan hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) tahun 2021 (Ibad, 2023).

Pelaksanaan program Kampus Mengajar menjadi salah satu upaya konkret pemerintah dalam menjawab tantangan rendahnya capaian literasi dan numerasi di sekolah dasar, khususnya di wilayah 3T (tertinggal, terdepan, terluar) dan sekolah yang membutuhkan intervensi khusus. Kolaborasi mahasiswa dengan guru di sekolah bukan hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membuka ruang pertukaran ide serta inovasi media ajar yang relevan dengan kebutuhan peserta didik

(Khasanah dkk., 2023). Pemanfaatan media berbasis teknologi seperti Quizizz menjadi solusi alternatif untuk membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Suwanto, 2021). Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif sangat mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Aplikasi ini memiliki keunggulan berupa tampilan visual yang menarik, fitur permainan (gamifikasi), serta kemudahan dalam pembuatan soal (Annisa & Erwin, 2021). Guru dapat membuat soal latihan, kuis, hingga evaluasi pembelajaran secara real-time, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Fadiyah dkk., 2023). Dengan adanya fitur analisis hasil, guru juga dapat memantau perkembangan pemahaman siswa terhadap materi secara lebih objektif.

Peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi sangat penting, terutama di era digitalisasi pendidikan saat ini (Kurnianingsih dkk., 2017). Guru sebagai ujung tombak proses pembelajaran harus terus mengembangkan kompetensi agar mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman (Suhendri dkk., 2020). Tidak hanya sebagai fasilitator pembelajaran, guru juga diharapkan menjadi inovator yang mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan (Rohmah, 2022). Melalui pelatihan teknologi seperti Quizizz, guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih variatif sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa (Basra, 2023).

SD Negeri 4 Pandansari menjadi salah satu sekolah dasar yang menjadi sasaran program Kampus Mengajar di wilayah kabupaten Kebumen diantara 14 sekolah dasar dan menengah. Kampus Mengajar sebagai salah satu program flagship Kemendikbudristek memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar diluar kelas dan menjadi mitra guru serta berkolaborasi dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan dasar dan menengah (Ibad, 2023). Program kampus mengajar dengan jargon "Belajar Sambil Berdampak" bertujuan untuk memberikan dampak positif secara akademik dan non akademik untuk sekolah sasaran serta meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Padmo, 2023). Sebagai bentuk kolaborasi mahasiswa bersama guru di SDN 4 Pandansari untuk meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi, mahasiswa berkolaborasi memberikan pelatihan pada guru memanfaatkan aplikasi teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti Quizizz. Pada era teknologi guru dituntut untuk menguasai dan lebih akrab dengan dunia teknologi (Fadiyah dkk., 2023; Restianty, 2018). Menjadi guru yang profesional maka dapat menaikkan kredibilitasnya sebagai seorang guru, dengan mengikuti perkembangan teknologi sehingga lebih mudah memahami kebutuhan peserta didik di tengah semakin komplitnya sarana dan prasarana (Suhendri dkk., 2020). Pelatihan bagi guru di SDN 4 Pandansari menggunakan aplikasi Quizizz karena aplikasi ini dapat digunakan sebagai aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif, fleksibel, dan dapat digunakan untuk memberikan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Basra, 2023).

Dengan dilaksanakannya pelatihan penggunaan Quizizz di SD Negeri 4 Pandansari, diharapkan guru mampu mengimplementasikan media ini secara berkelanjutan dalam proses belajar mengajar. Pelatihan ini juga diharapkan menjadi awal dari transformasi pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah (Haddar & Juliano, 2021; Restianty, 2018). Penguatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran modern akan menjadi investasi jangka panjang bagi peningkatan mutu pendidikan di SD Negeri 4 Pandansari dan sekolah lainnya yang berada dalam program Kampus Mengajar.

METODE

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Oktober 2023. Tempat pelaksanaan pelatihan yaitu SD Negeri 4 Pandansari. Sasaran pelatihan ini adalah guru SD Negeri 4 Pandansari dan target yang dicapai adalah guru mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi. Pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan memanfaatkan teknologi ini bertujuan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, dan membantu guru dalam proses transfer pengetahuan sehingga membuat siswa lebih memahami materi. Kegiatan pelatihan dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- 1) Melakukan tahap persiapan, pada tahap ini Mahasiswa mempersiapkan materi pembuatan media pembelajaran Quizizz, menyusun slide presentasi materi pelatihan, mengajukan izin kepada guru pamong dan kepala sekolah untuk melaksanakan kegiatan pelatihan.
- 2) Memberikan arahan kepada guru dan kelengkapan bahan yang dibutuhkan dalam pelatihan serta mengarahkan untuk perencanaan pembuatan media pembelajaran Quizizz.

- 3) Memberikan materi mengenai Quizizz dan masing – masing guru berlatih membuat media pembelajaran Quizizz didampingi oleh mahasiswa.
- 4) Melakukan penilaian dari hasil pembuatan media pembelajaran dan melakukan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu program kerja Kampus Mengajar angkatan 6 SD Negeri 4 Pandansari adalah pengembangan IT yang masuk kedalam kategori program wajib adaptasi teknologi. Program kerja pengembangan IT merupakan serangkaian kegiatan guna meningkatkan skill guru dalam menggunakan teknologi. Selain meningkatkan keterampilan guru, program ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 4 Pandansari. Program pengembangan IT diikuti oleh seluruh guru SDN 4 Pandansari. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan dengan kerja sama tim yang terdiri dari Dosen Pembimbing Lapangan dan lima mahasiswa dari Kampus Mengajar angkatan 6. Pelatihan pengembangan IT dilaksanakan selama 1 sesi dan dimulai setelah aktivitas pembelajaran di kelas selesai.

Pelatihan program pengembangan IT untuk guru di SDN 4 Pandansari dimulai dengan penjelasan dasar mengenai media Quizizz. Penjelasan dasar materi yang diberikan pada peserta mencakup pengertian dari Quizizz, manfaat dari penggunaan Quizizz yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dan permainan interaktif di dalam kelas, kelebihan dan kekurangan dari Quizizz, fitur-fitur yang ada dalam Quizizz, langkah-langkah pembuatan Quizizz, dan cara menganalisis hasil jawaban atau skor yang didapat siswa (Fadiyah dkk., 2023).

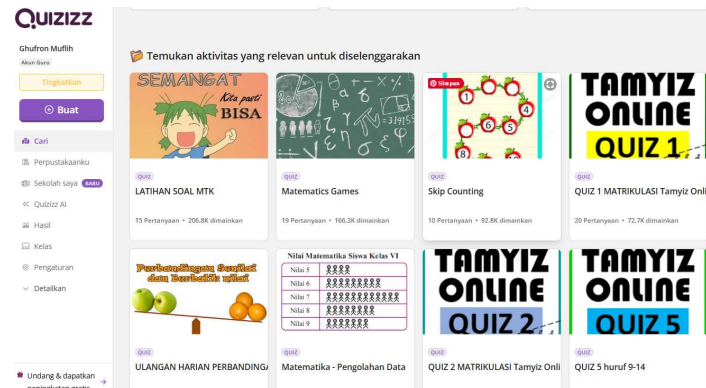
Proses penyampaian materi Quizizz menggunakan Power Point dan diperjelas melalui penyampaian langsung secara lisan oleh mahasiswa kampus mengajar angkatan 6. Antusias guru saat penjelasan materi yang disampaikan oleh mahasiswa kampus mengajar 6 cukup baik. Guru memberikan umpan balik pada saat mahasiswa memberikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang diberikan. Guru sangat aktif berpartisipasi dengan memberikan pertanyaan berkaitan dengan materi yang kurang dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa guru tertarik mengikuti pelatihan pengembangan IT mengenai penerapan media Quizizz dan guru tergerak untuk menerapkan media Quizizz ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas (Finy Fitriani, 2021) (Syarifuddin, 2014).



Gambar 1. Penyampaian Materi Pelatihan

Selesai dengan pemberian materi Quizizz, mahasiswa mengajak guru bersama-sama menggunakan aplikasi quizizz. Memberikan contoh langsung aplikasi Quizizz dan akses terhadap soal-soal, serta materi yang sudah ada didalam platform. Penjelasan langsung dengan praktek yang ditunjukkan oleh mahasiswa cukup memberikan gambaran langsung pada guru sebagai peserta pelatihan untuk lebih memahami materi. Halaman utama aplikasi Quizizz seperti pada gambar 1.

Guru sebagai peserta pelatihan diarahkan untuk membuka dan mendaftar aplikasi Quizizz serta menjelajahi terlebih dahulu aplikasi sebelum memulai membuat media pembelajaran. Setelah guru memahami pembahasan mengenai penjelasan dasar dari media Quizizz, selanjutnya guru diarahkan untuk praktik membuat media Quizizz dengan jumlah soal yang dibuat sebanyak 10 soal. Pada tahap mengimplementasikan pemahaman dalam membuat Quizizz, guru dibimbing oleh mahasiswa kampus mengajar angkatan 6.



Gambar 2. Halaman Utama Aplikasi Quizizz

Seluruh guru yang terlibat dalam pelatihan diarahkan mempraktikkan pemahaman yang didapat dengan didampingi oleh mahasiswa. Praktik yang diberikan pada kegiatan pelatihan adalah membuat latihan soal/evaluasi untuk pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh guru. Pada praktek pembuatan media Quizizz, masing – masing guru membawa laptop guna mempermudah dalam pelaksanaan pembuatan media Quizizz. Guru mencoba setiap fitur yang tersedia dalam Quizizz dengan tujuan media pembelajaran yang dibuat bervariasi, mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar, dan membantu siswa memahami materi yang diperoleh. Selesai membuat Quizizz, semua guru membagikan link tautan Quizizz yang telah dibuat ke grup whatsapp untuk diuji coba. Setiap guru mencoba mengerjakan Quizizz yang telah dibuat. Kemudian, guru melihat analisis hasil dari jawaban responden. Setelah dianalisis maka guru dapat mengetahui kemampuan pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan dan diujikan dalam Quizizz.



Gambar 3. Praktik Pembuatan Quizizz

Kegiatan praktek membuat media Quizizz berlangsung dengan lancar. Semua guru menerapkan pelatihan pengembangan IT menggunakan dan memanfaatkan media Quizizz dengan baik serta terarah. Selanjutnya, mahasiswa dan guru melakukan refleksi mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan refleksi bertujuan untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan. Selain itu, mahasiswa dan guru juga melakukan evaluasi dari pelaksanaan pelatihan pengembangan IT mengenai media Quizizz. Berdasarkan pada hasil evaluasi, mahasiswa menemukan beberapa point penting yaitu:

- 1) Kegiatan pelatihan Quizizz berjalan dengan lancar.
- 2) Semua guru dapat beradaptasi dengan teknologi.
- 3) Semua guru berhasil membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz.
- 4) Guru tertarik untuk menerapkan media Quizizz dalam pembelajarannya.



Gambar 4. Foto Bersama Guru Saat Pelatihan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil pelatihan ini yaitu kegiatan pelatihan pengembangan IT dengan memanfaatkan aplikasi atau platform pembelajaran Quizizz berdampak positif untuk guru dalam pemanfaatan teknologi. Adaptasi teknologi yang menjadi program pada kegiatan kampus mengajar tidak hanya bermanfaat bagi siswa/i, namun juga sangat dibutuhkan untuk Guru sebagai pendidik untuk ikut serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Pembelajaran menggunakan metode permainan dan pemanfaatan teknologi tentu mampu untuk menarik minat siswa/i dalam kegiatan pembelajaran sekaligus memberikan pengetahuan teknologi atau adaptasi teknologi yang diperlukan siswa/i sebagai bekal pendidikan di jenjang selanjutnya. Guru dapat mengkreasikan proses pembelajaran agar lebih inovatif dengan penerapan media Quizizz. Guru mendapat pendampingan dan pelatihan dalam membuat Quizizz. Praktik pembuatan soal, evaluasi hasil, serta refleksi yang dilakukan setelah pelatihan membantu guru untuk lebih memahami dan mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari. Saran agar kegiatan pelatihan pengembangan IT ini lebih optimal yaitu diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan dengan berlatih secara mandiri dan konsisten untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya. Guru juga dapat mempraktikkan media Quizizz untuk membuat pembelajaran di kelas sehingga kegiatan belajar siswa tidak terasa membosankan dan lebih menyenangkan

Saran agar hasil pelatihan lebih optimal dan berkelanjutan, disarankan adanya pelatihan lanjutan yang membahas lebih dalam pemanfaatan fitur-fitur Quizizz dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya. Selain itu, perlu ada monitoring dan evaluasi rutin terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran agar implementasinya benar-benar memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Kerja sama antara sekolah, mahasiswa, dan pihak terkait perlu terus diperkuat agar transformasi digital di bidang pendidikan dapat berjalan maksimal

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 4 Pandansari, Dosen Pembimbing Lapangan, serta seluruh mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 6 yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan dan keberhasilan kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Ariyanto, D. (2017). Peran Teknologi Pembelajaran dalam Mendukung Implementasi Pendidikan Inklusi. *Prosiding Jurnal International Conference On Special Education In Southeast Asia Region 7th Hal*, 381–388.
- Ayu Rizki Septiana & Moh. Hanafi. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital

- pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 380–385. <https://doi.org/10.56799/joongki.v1i3.832>
- Basra, H. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Quizizz. *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulsel*, 3(4), 193–208. <https://doi.org/10.58643/sipatokkong.v3i4.177>
- Fadiyah, F., Fuadi, A., Nurjannah, N., Irmayanti, I., & Lita, W. (2023). Quizizz Application-Based Interactive Learning Media Development Workshop for Junior High School Teacher. *Pengabdian: Jurnal Abdimas*, 1(2), 59–65. <https://doi.org/10.55849/abdimas.v1i2.157>
- Finy Fitriani. (2021). Analisis Penilaian Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Implikasinya Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan SD/MI. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 30–42. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.152>
- Fitri, A. W., Ramdani, L. A., Aerin, W., Prehatiningsih, A., & Amalia, I. N. (2024). Program Cope-R Terhadap Perilaku Empati Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 413–418. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i2.295>
- Fitri, A. W., & Ummah, L. (2022). Pengaruh Pendekatan Whole Language Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 111–116. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.276>
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Haddar, G. A., & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Ibad, W. (2023). *Penilaian Formatif Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. 4.
- Indana Zulfa, P., Ni'mah, M., & Fitri Amalia, N. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi IT dalam Mengatasi Keterbatasan Pendidikan di Era 5.0 pada Sekolah Dasar. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.33367/jiee.v5i1.3533>
- Khasanah, I., Anggraeni, N. N. H., & Chotimah, U. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.2 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode di-SMPN 33 Palembang. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 765–770. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.349>
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Latip, A. (2020). *Peran literasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19*. 1(2).
- Mahmudi, A. A. (2021). Optimalisasi teknologi informasi untuk peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 2(1).
- Melianti, E., Handayani, D., Novianti, F., Syahputri, S., & Hasibuan, S. A. (2023). *Pentingnya Pendidikan Yang Ada di Sekolah Dasar*.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Sistem Pendidikan Nasional (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023. Jakarta.
- Suhendri, H., Mailizar, M., Ningsih, R., & Retnowati, R. (2020). Analisis Literasi Teknologi Informasi Guru Matematika SMK Swasta Jakarta Selatan Ditinjau dari Aspek Manajemen Pendidikan. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 4(2), 291. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v4i2.2116>
- Suwarto, M. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 499–514. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1934>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Syarifuddin, S. (2014). Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(2), 153–164. <https://doi.org/10.20422/jpk.v17i2.14>