Copyright © 2025 pada penulis
***Madaniya*, Vol. 6, No. 4, November 2025**

Penguatan Kompetensi Guru dalam Menghadapi Pembelajaran di Era Digital Melalui Pelatihan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi

Nurhayati [1]*, Andi Azizah [2], Rusli [3]

[1–3] Universitas Musamus

* nurhayati_fkip@unmus.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan dinamika pembelajaran di era digital. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah bagaimana melaksanakan evaluasi pembelajaran secara efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi guru dalam menghadapi pembelajaran di era digital melalui pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi interaktif. Pelatihan ini diberikan kepada 25 orang guru SMA Kolase Pendidikan Guru Khas Papua, yang membutuhkan peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan teknis penggunaan aplikasi Quizizz, pendampingan praktik pembuatan kuis digital, serta evaluasi hasil kegiatan. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang serta mengimplementasikan evaluasi berbasis digital. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu menerapkan teknologi pembelajaran secara kreatif dan inovatif, sehingga mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: *pembelajaran digital, pelatihan guru, quizizz, media evaluasi*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan telah membawa perubahan signifikan terhadap cara guru mengajar dan siswa belajar. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan media konvensional, melainkan telah bergeser menuju pemanfaatan teknologi interaktif berbasis internet. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan media konvensional seperti papan tulis, buku teks, atau lembar kerja manual, melainkan telah bergeser menuju pemanfaatan teknologi interaktif berbasis internet yang memungkinkan proses belajar menjadi lebih dinamis, fleksibel, dan menarik (Aminuddin et al., 2024). Saat ini, berbagai platform pembelajaran daring dan aplikasi digital, seperti Quizizz, Kahoot, dan Google Classroom, telah menjadi bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar di berbagai jenjang pendidikan.

Guru yang sebelumnya menjadi satu-satunya sumber informasi kini beralih peran sebagai fasilitator dan pembimbing yang membantu siswa menavigasi berbagai sumber

pengetahuan digital. Di sisi lain, siswa menjadi lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran karena mereka dapat mengakses materi dari berbagai sumber secara mudah melalui internet (Cholik, 2023).

Dalam konteks tersebut, guru dituntut untuk mampu beradaptasi dan menguasai keterampilan digital agar dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal evaluasi hasil belajar (Widiastuti et al., 2025). Aplikasi Quizizz, misalnya, menawarkan pendekatan evaluasi yang tidak hanya efisien, tetapi juga menyenangkan melalui format kuis interaktif yang dapat diakses secara *real-time* oleh siswa (Mastoah et al., 2022). Proses evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Evaluasi hasil belajar kini tidak hanya dilakukan secara manual, tetapi juga melalui kuis digital interaktif yang membuat proses penilaian lebih menarik dan efisien (Abdillah et al., 2024). Interaksi antara guru dan siswa tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu karena komunikasi dapat dilakukan secara virtual melalui *video conference*, forum diskusi, atau aplikasi kolaboratif daring.

Namun, perubahan ini juga menuntut adanya kemampuan literasi digital, etika penggunaan teknologi, serta kecakapan dalam memilah informasi yang akurat di tengah derasnya arus informasi (Jahring et al., 2023). Oleh karena itu, penguasaan teknologi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting bagi guru agar mampu menciptakan proses belajar yang relevan, menyenangkan, dan bermakna bagi generasi digital saat ini (Rulyansah, 2022). Dalam konteks inilah pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi digital interaktif menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi guru agar mampu beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran modern di era digital.

Di wilayah timur Indonesia, khususnya di Kabupaten Merauke, tingkat pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar guru SMA Kolase Pendidikan Guru (KPG) Khas Papua masih mengandalkan metode evaluasi manual berbasis kertas. Dari total 25 guru, hanya sekitar 20% yang pernah menggunakan aplikasi digital seperti *Google Form* atau *Quizizz* untuk penilaian. Kondisi ini menunjukkan masih terbatasnya kompetensi digital guru, baik dalam hal penggunaan aplikasi, desain evaluasi interaktif, maupun integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Padahal, kemampuan tersebut sangat penting dalam konteks pembelajaran modern yang menuntut efisiensi, keterlibatan aktif siswa, dan pembelajaran yang menyenangkan (Citra & Rosy, 2020). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis digital.

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu platform digital yang telah terbukti efektif sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif. Beberapa penelitian mendukung efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Fajri et al., 2024). Menurut Astika (2023), penggunaan kuis berbasis game seperti Quizizz dapat meningkatkan partisipasi siswa lebih tinggi dibandingkan metode evaluasi konvensional. Penelitian oleh Yuniani (2023) menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan melalui pendekatan *gamification*. Selain itu, Nizaruddin (2021) menemukan bahwa guru yang menggunakan Quizizz menunjukkan

peningkatan keterampilan dalam mendesain evaluasi berbasis teknologi sebesar 70%. Dengan dasar ilmiah tersebut, Quizizz dipilih sebagai media utama dalam kegiatan pengabdian ini karena mudah digunakan, gratis, dan kompatibel dengan berbagai perangkat digital yang dimiliki guru.

Pelatihan ini diharapkan dapat membantu guru memahami konsep pembelajaran berbasis digital, meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang evaluasi yang menarik dan efektif, serta menumbuhkan motivasi siswa melalui pendekatan kuis yang menyenangkan. Kegiatan ini tidak hanya dirasakan secara langsung oleh para guru sebagai peserta pelatihan, tetapi juga berdampak pada peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Dengan kemampuan menggunakan Quizizz, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kapasitas sekolah dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital serta mendukung upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah Papua Selatan, khususnya di Merauke.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Kolase Pendidikan Guru Khas Papua**.** Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama dua hari, yaitu pada tanggal 12–13 Oktober 2025**.** Kegiatan dilakukan secara tatap muka langsung di ruang laboratorium komputer sekolah dengan fasilitas yang mendukung pembelajaran digital.

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah para guru SMA Kolase Pendidikan Guru Khas Papua sebanyak 25 orang yang berasal dari berbagai bidang mata pelajaran. Penentuan peserta dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan tim pengelola kurikulum, dengan mempertimbangkan kebutuhan peningkatan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan. Para peserta dipilih karena sebagian besar masih terbatas dalam pemanfaatan aplikasi digital sebagai media evaluasi pembelajaran, sehingga pelatihan ini diharapkan dapat memberikan solusi konkret terhadap permasalahan tersebut. Sekolah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah yang memiliki misi khusus dalam mencetak calon pendidik lokal yang berkarakter, beriman, dan mampu menjawab tantangan pendidikan modern di wilayah Papua.

Secara geografis, lokasi sekolah berada tidak jauh dari pusat kota, dengan akses yang cukup mudah dijangkau menggunakan kendaraan roda dua maupun roda empat. Lingkungan sekitar sekolah tergolong kondusif untuk kegiatan akademik maupun pelatihan karena berada di kawasan pendidikan yang tenang dan memiliki fasilitas pendukung seperti ruang kelas yang luas, laboratorium komputer, serta jaringan internet sekolah yang memadai.

Adapun metode pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahapan berikut:

1. Tahap Persiapan

Tim pengabdian melakukan koordinasi awal dengan pihak sekolah, dalam hal ini kepala sekolah dan dewan guru SMA Kolase Pendidikan Guru Khas Papua di Merauke, untuk menentukan waktu, tempat, serta peserta kegiatan. Selain itu, tim juga menyiapkan

perangkat administrasi, modul pelatihan, serta materi pembelajaran yang berfokus pada pengenalan dan penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi digital interaktif. Persiapan teknis lainnya meliputi penyediaan sarana pendukung seperti laptop, proyektor, jaringan internet, serta akun *Quizizz* yang akan digunakan selama pelatihan berlangsung.



***Gambar 1**. Tahap Persiapan dengan Pengecekan Perangkat Komputer*



***Gambar 2**. Tahap Pelaksanaan Kegiatan*

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan kegiatan sosialisasi mengenai pentingnya transformasi pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di era teknologi. Setelah itu, dilanjutkan dengan sesi pelatihan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada peserta mengenai cara membuat, mengelola, dan mengimplementasikan kuis interaktif menggunakan aplikasi *Quizizz*. Dalam tahap ini, peserta diberi kesempatan untuk berlatih secara langsung membuat kuis berbasis digital sesuai dengan bidang mata pelajaran masing-masing, didampingi oleh tim pelaksana melalui sesi demonstrasi dan pendampingan individu. Kegiatan diakhiri dengan simulasi penggunaan kuis di kelas untuk memastikan guru memahami seluruh tahapan penggunaan aplikasi.



Gambar 3. *Penyampaian Materi*

3. Tahap Tindak Lanjut dan Refleksi

Tahap tindak lanjut dilakukan untuk memastikan keberlanjutan hasil pelatihan. Peserta diminta untuk menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dan melaporkan pengalaman penggunaannya, termasuk kendala serta solusi yang ditemukan. Tim pengabdian juga melakukan monitoring secara daring untuk memberikan umpan balik dan bimbingan lanjutan bagi guru yang membutuhkan pendampingan tambahan. Tahap tindak lanjut ini diharapkan dapat memperkuat kemampuan guru dalam memanfaatkan *Quizizz* secara mandiri serta memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh benar-benar diimplementasikan dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Refleksi dilakukan melalui diskusi kelompok dan penyebaran kuesioner evaluasi yang menilai sejauh mana peserta memahami dan mampu menerapkan materi pelatihan. Dari hasil refleksi, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat karena memberikan pengalaman langsung dalam penggunaan media

digital yang interaktif. Selain itu, refleksi juga menjadi sarana bagi tim pelaksana untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam kegiatan selanjutnya, sehingga program pengabdian serupa dapat dilaksanakan dengan lebih efektif dan berkelanjutan.

Indikator keberhasilan kegiatan ini ditentukan berdasarkan beberapa aspek berikut: (1) Peningkatan pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi Quizizz, diukur melalui *pre-test* dan *post-test*; (2) Kemampuan guru membuat kuis digital interaktif secara mandiri menggunakan Quizizz.

Evaluasi kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan utama, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan cara mengamati tingkat keaktifan peserta, keterlibatan mereka dalam diskusi, serta kemampuan dalam mengikuti setiap instruksi selama sesi pelatihan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh peserta benar-benar terlibat secara aktif dan memahami setiap tahapan pelatihan.

Sementara itu, evaluasi hasil dilakukan setelah kegiatan selesai melalui beberapa instrumen, antara lain *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terkait konsep pembelajaran digital dan kemampuan menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Selain itu, kuesioner kepuasan peserta digunakan untuk menilai efektivitas, relevansi, serta manfaat kegiatan pelatihan terhadap kebutuhan guru dalam menghadapi pembelajaran di era digital. Aspek lain yang turut diamati adalah hasil praktik peserta, yakni kualitas kuis digital yang dihasilkan selama pelatihan sebagai indikator kemampuan penerapan materi yang telah dipelajari.

Seluruh hasil evaluasi tersebut dianalisis secara deskriptif untuk menilai sejauh mana tujuan kegiatan telah tercapai. Temuan dari hasil evaluasi ini juga menjadi dasar penting dalam menyusun rekomendasi dan perbaikan untuk pelaksanaan program pengabdian berikutnya agar lebih efektif, adaptif, dan berdampak nyata bagi peningkatan kompetensi guru.

Data yang diperoleh dari hasil *pre-test*, *post-test*, observasi, dan angket dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif (data *pre-test* dan *post-test*) dianalisis dengan menghitung rata-rata peningkatan skor untuk mengetahui sejauh mana pelatihan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru. Rumus yang digunakan untuk menghitung peningkatan *pre-test* dan *post-test* (Harianja et al., 2024) adalah:

$$N - Gain = \frac{Skor_{post} - Skor_{pre}}{100 - Skor_{pre}}$$

***Tabel 1**. Kategori Skor $N - Gain$*

No	Skor	Kategori
1	$N - Gain \geq 0{,}7$	Tinggi
2	$0{,}3 \leq N - Gain < 0{,}7$	Sedang
3	$N - Gain < 0{,}3$	Rendah

Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan tanggapan peserta dalam sesi diskusi maupun angket terbuka. Analisis dilakukan dengan cara mereduksi data, mengelompokkan tanggapan berdasarkan tema (manfaat pelatihan, kendala teknis, dan penerapan di kelas), kemudian menarik kesimpulan yang menggambarkan persepsi umum peserta terhadap kegiatan pelatihan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada penguatan kompetensi guru dalam menghadapi pembelajaran di era digital melalui pelatihan aplikasi Quizizz telah terlaksana dengan baik dan mendapat respons positif dari para peserta. Pelatihan diikuti oleh 25 orang guru SMA Kolase Pendidikan Guru khas Papua di Merauke yang berasal dari berbagai bidang mata pelajaran. Seluruh tahapan kegiatan mulai dari sosialisasi, pelatihan teknis, pendampingan praktik, hingga evaluasi berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan peningkatan yang nyata dalam kemampuan guru menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi digital.

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, diperoleh rata-rata skor *pre-test* sebesar 58,4 dan skor *post-test* sebesar 85,2. Dengan menggunakan rumus di atas, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,64, yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi digital mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru secara signifikan dalam menerapkan teknologi pembelajaran interaktif. Peningkatan ini juga mencerminkan efektivitas kegiatan pelatihan dalam mendukung penguasaan kompetensi digital guru, khususnya dalam konteks penerapan media evaluasi berbasis teknologi di sekolah.

Sedangkan hasil observasi dan kuesioner yang diberikan pada akhir kegiatan, diperoleh data bahwa: (1) Sebanyak 92% peserta mampu membuat kuis digital secara mandiri menggunakan Quizizz; (2) 88% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat membantu mereka memahami konsep evaluasi interaktif dan penerapan *gamification* dalam pembelajaran; (3) 84% peserta mengaku berencana menggunakan Quizizz secara rutin sebagai alat evaluasi formatif maupun sumatif di kelas; dan (4) 80% peserta merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran setelah mengikuti pelatihan ini.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan pedagogik berbasis teknologi bagi guru. Peningkatan kompetensi ini juga terlihat dari hasil tugas praktik peserta, di mana sebagian besar guru berhasil merancang kuis dengan variasi tipe soal, pengaturan waktu, dan tampilan visual yang menarik bagi siswa.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan temuan terdahulu bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz memperoleh respon positif dari peserta (Jariyah et al., 2024). Sedangkan menurut Mahardika (2022) pelatihan memberikan dampak positif untuk peserta berupa peningkatan kemampuan dalam mengembangkan sistem evaluasi pembelajaran secara digital serta respons positif terhadap pelaksanaan pelatihan menunjukkan bahwa

pelatihan pengembangan sistem evaluasi digital bermanfaat untuk digunakan pada proses pembelajaran di era digital saat in

Kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa pelatihan yang dirancang secara praktis, partisipatif, dan kontekstual dapat menjadi strategi efektif untuk memperkuat kapasitas guru di daerah. Melalui pendekatan *hands-on training* dan pendampingan langsung, guru tidak hanya belajar cara menggunakan teknologi, tetapi juga memahami nilai pedagogis di balik penggunaannya. Hal ini penting agar teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, melainkan sarana untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Selain peningkatan keterampilan individu, kegiatan ini juga berdampak pada lingkungan sekolah. Guru-guru mulai membentuk kelompok kecil diskusi digital untuk saling berbagi materi kuis dan pengalaman penerapan Quizizz di kelas. Inisiatif ini menjadi langkah awal terbentuknya komunitas belajar berbasis teknologi di SMA Kolase Pendidikan Guru khas Papua, yang berpotensi memperluas pengaruh kegiatan ini ke sekolah-sekolah sekitar di wilayah Merauke.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan gambaran bahwa penerapan teknologi pendidikan seperti Quizizz dapat menjadi pintu masuk bagi transformasi pembelajaran digital, terutama di daerah yang masih menghadapi keterbatasan akses dan literasi teknologi. Dengan pembinaan dan pendampingan berkelanjutan, guru diharapkan mampu terus mengembangkan kreativitasnya dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul penguatan kompetensi guru dalam menghadapi pembelajaran di era digital melalui pelatihan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi telah terlaksana dengan baik dan memberikan hasil yang signifikan. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan teknis, pendampingan praktik, serta evaluasi hasil kegiatan, para guru SMA KPG Khas Papua di Merauke memperoleh peningkatan yang nyata dalam kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses evaluasi pembelajaran.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu membuat dan mengimplementasikan kuis digital secara mandiri, memahami konsep evaluasi interaktif, serta menunjukkan minat tinggi untuk menerapkan Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kesadaran akan pentingnya literasi digital dan inovasi pembelajaran di kalangan guru. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi individu, tetapi juga mendorong terciptanya budaya pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Selain aspek peningkatan keterampilan, kegiatan ini memiliki dampak sosial yang positif, yaitu terbentuknya jejaring kolaborasi antar guru dalam berbagi praktik baik penggunaan aplikasi pembelajaran digital. Hal ini menjadi fondasi penting bagi keberlanjutan transformasi digital di dunia pendidikan, khususnya di wilayah Merauke.

Agar hasil kegiatan ini dapat berkelanjutan dan memberikan dampak yang lebih luas, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain: (1) Perlu dilakukan pendampingan lanjutan bagi guru dalam bentuk komunitas belajar atau *workshop* berkala agar

penggunaan Quizizz dapat terus dikembangkan dan diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran; (2) Sekolah perlu mendukung fasilitas pendukung digital, seperti ketersediaan jaringan internet yang stabil dan perangkat komputer yang memadai agar proses evaluasi digital dapat berjalan optimal; (3) Pemerintah daerah dan lembaga pendidikan tinggi diharapkan dapat menjalin kerja sama yang lebih intens dalam memberikan pelatihan serupa kepada sekolah-sekolah lain di wilayah Papua Selatan; dan (4) Pelatihan serupa dapat diperluas dengan menambahkan materi integrasi teknologi lain, seperti *Google Classroom* atau *Learning Management System (LMS)*, untuk memperkaya kemampuan digital guru secara menyeluruh.

Dengan tindak lanjut yang berkesinambungan, diharapkan kegiatan ini menjadi langkah awal dalam mewujudkan transformasi pembelajaran digital yang inklusif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

Ucapan Terimakasih

Kami selaku tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terimakasih kepada Universitas Musamus melalui Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan ini dengan memberikan surat tugas sehingga kegiatan ini dapat berlangsung dengan baik dan kepada Kepala SMA KPG Khas Papua beserta Guru atas kesediaannya dalam mengikuti kegiatan ini hingga selesai .

Referensi

Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital. *Jurnal Al – Mau'izhoh*, *6*(2), 1099–1107.

Aminuddin, F. H., Djauhari, T., Santoso, Gustinar, S, K. A., & Kusuma, C. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Literasi Digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, *7*(204), 168–180. https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697

Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(1), 154–160. https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1114

Cholik, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif di SMK. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, *8*(2), 428–435. https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4156

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(2), 261–272.

Fajri, I., Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2024). Dampak Penerapan Aplikasi Edukasi Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Research and Education Studies*, *3*(2), 193–201.

Harianja, M. R., Yusup, M., Siahaan, S. M., Sriwijaya, U., & Kunci, K. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir

Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains*, *13*(2), 304–310. https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168

Jahring, Mashuri, S., Marniati, & Nasruddin. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Instrumen Evaluasi Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(1), 1–11.

Jariyah, A., Wao, Y. P., Lidi, M. W., Daud, M. H., Mete, Y. Y., Priska, M., Gago, J., Wae, V. P. S. M., Mei, M. F., Anselmus, S., & Sani, L. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Guru-Guru SMP Swasta Islam Muthmainnah sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(2), 101–107. https://doi.org/https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i2.4297

Mahardika, A. I., Saputra, N. A. B., Muda, A. A. A., Riduan, A., Luzuardi, N. S., & Nurmalinda. (2022). Pelatihan Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Digital Menggunakan Quizizz bagi Guru di Kota Banjarmasin. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, *10*(1), 1–9. https://doi.org/https://doi.org/10.37640/japd.v3i1.1540

Mastoah, I., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, *9*(1), 69–80.

Nizaruddin, Muhtarom, & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *12*(2), 291–296.

Rulyansah, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Soal HOTS dengan Memanfaatkan Quizizz untuk Guru Sekolah Dasar Pedesaan. *Jurnal Indonesia Berdaya*, *3*(1), 165–172. https://doi.org/https://doi.org/10.47679/ib.2022195

Widiastuti, R., Kusmendar, Ma'arif, S., Nurhayati, E., Yasin, I., Haris, F., & Ulfa, R. (2025). Pemberdayaan Guru MTs melalui Pelatihan Quizizz untuk Penguatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Gamifikasi. *Jurnal Dharma Bakti*, *08*(01), 66–75.

Yuniani, N. K. D., Rahmaputri, O., Rohyani, H., & Arjudin. (2023). Penerapan Media Megasiz (Media Game Edukasi Quizizz) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 13 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, *3*(2), 146–152.