

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL

Veronika P. S. M. Wae, Melania Priska*, Yosephina Payu Wao, Ainun Jariyah,
Maria Tifana Dhone

Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Flores, Ende, Indonesia

*Penulis Korespondensi, email: pika87cutes@gmail.com

Received: 02/03/2025

Revised: 16/05/2025

Accepted: 18/05/2025

Abstract. *The community service to society activity (CSS) in the form of training in the use of technology-based interactive learning media, namely Quizizz, aims to enhance the digital literacy skills of the Sare Pawe teacher-friendly community at SMPN 2 South Ende. The activities, conducted in the form of workshops, were attended by teachers and students, as well as lecturers and students from the Biology Education study program at the University of Flores, who served as resource persons. The training methods used were briefing, discussion, question and answer, and direct practice accompanied by mentoring. Based on the results obtained, it is known that the Quizizz platform is useful in efforts to improve digital literacy skills and abilities for teachers at SMPN2 South Ende. The Quizizz platform allows the creation of a learning process in the classroom by teachers more interactively and interestingly because of the gamification element, so that students become more enthusiastic about learning, which will have an impact on student learning outcomes.*

Keywords: *interactive learning media, digital literacy*

Abstrak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang dilaksanakan berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yakni Quizizz bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan literasi digital komunitas ramah guru sare pawe di SMPN 2 Ende Selatan. Kegiatan yang dilaksanakan berupa *workshop* dengan dihadiri oleh para guru dan peserta didik sebagai peserta, serta dosen dan mahasiswa dari program studi pendidikan biologi Universitas Flores yang bertindak sebagai narasumber. Adapun metode pelatihan yang digunakan berupa pengarahan, diskusi, tanya jawab, praktek langsung disertai dengan pendampingan. Berdasarkan hasil yang diperoleh diketahui bahwa *platform* Quizizz bermanfaat dalam upaya meningkatkan kemampuan dan keterampilan literasi digital bagi para guru di SMPN2 Ende Selatan. Dengan diberikan *platform* Quizizz memungkinkan terciptanya proses pembelajaran di kelas oleh para guru secara lebih interaktif dan menarik karena adanya unsur gamifikasi, sehingga peserta didik menjadi semakin antusias untuk belajar yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, literasi digital

How to Cite: Wae, V. P. S. M., Priska, M., Wao, Y. P., Jariyah, A. & Dhone, M. T. (2025). PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 138-144. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v6i2.5412>

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang luar biasa di bidang teknologi internet tidak hanya membutuhkan pengetahuan, namun keterampilan yang relevan dengan berbagai macam tantangan dan kebutuhan zaman sekarang khususnya dalam dunia pendidikan (Winda et al., 2022). Dengan terus berkembang teknologi, masyarakat dan pendidikan perlu menyesuaikan diri agar mampu mengendalikan berbagai tantangan dan peluang yang ada. Penyesuaian diri masyarakat dan dunia pendidikan adalah dengan mempersiapkan komponen utama, yakni guru dan peserta didik untuk lebih siap menghadapi perubahan global yang semakin berkembang dewasa ini dengan terus mendukung berbagai kemajuan yang berkelanjutan (Amadi, 2022).

Guru sebagai salah satu tokoh penting dalam pengembangan peserta didik memiliki peran yang sangat penting. Dalam proses pembelajaran, guru adalah pusat pengetahuan bagi para

peserta didik. Guru bertanggung jawab dalam menyusun dan mengembangkan materi pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Iskandar et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami peserta didik. Adanya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, guru tidak hanya dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, namun juga mempersiapkan peserta didik sebagai generasi pengguna teknologi yang cerdas dan bertanggung jawab (Widyawati & Sukadari, 2023). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi oleh guru saat ini sangat penting sebagai upaya dalam meningkatkan literasi digital di kalangan peserta didik dan mempertahankan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Mawarni et al., 2024). Untuk itu, guru pun juga perlu beradaptasi dan dibekali dengan pengetahuan dalam mengoperasikan dan memanfaatkan berbagai perangkat elektronik, seperti gadget sebagai sarana media pembelajaran selama berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan dibekalnya guru akan pengetahuan dan keterampilan media pembelajaran berbasis teknologi akan berdampak pada meningkatnya literasi digital guru (Salsabila et al., 2024).

Peningkatan literasi guru lewat pelatihan ini membantu guru dalam memahami dan menguasai berbagai alat dan *platform* teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Ahyani et al., 2024). Guru dapat mengeksplorasi berbagai metode pengajaran yang inovatif dan menarik sehingga menciptakan suasana belajar di kelas yang lebih dinamis, guru yang terampil juga dapat mengajarkan kepada peserta didik cara menggunakan alat digital secara efektif sebagai sumber belajar, guru juga dapat lebih efisien dalam melakukan evaluasi hasil belajar dan lebih akurat, kurikulum yang disusun oleh guru menjadi lebih relevan dan terkini, dan juga guru dapat mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan masa depan, yang mana keterampilan digital menjadi semakin penting dalam pendidikan dan dunia kerja (Warsiyah et al., 2022). Salah satu *platform* yang dapat digunakan oleh guru adalah Quizizz. Quizizz adalah *platform* pembelajaran digital interaktif berbasis permainan yang menyenangkan dan kompetitif melalui kuis yang diberikan secara daring dengan waktu yang dapat disesuaikan (Jariyah et al., 2024). Namun pada kenyataannya, banyak sekali guru yang belum mengenal dan mengetahui, bahkan cara menggunakan *platform* Quizizz dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, ada beberapa sekolah yang belum mengetahui dan memanfaatkan media teknologi pembelajaran tersebut. Salah satu diantaranya adalah SMPN 2 Ende Selatan. Pada sekolah tersebut, Quizizz belum pernah dipergunakan dalam proses pembelajaran. Untuk itu kami menawarkan *platform* ini untuk menjawab tantangan yang ditemukan pada saat proses pembelajaran dengan memberikan pelatihan berupa *workshop* literasi digital bagi guru dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Adapun target pelatihan ini adalah para guru dan peserta didik yang dipersiapkan untuk menghadapi era teknologi digital, dengan tujuan memberikan wawasan dan pengetahuan yang seluas-luasnya terkait media pembelajaran berbasis teknologi sehingga berdampak pada meningkatnya keterampilan guru sebagai tokoh penting dalam perkembangan peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan *workshop* literasi digital komunitas ramah guru sare pawe SMPN 2 Ende Selatan dilaksanakan selama 2 hari terhitung dari tanggal 02 Oktober 2024 hingga 03 Oktober 2024, yang berlokasi di SMPN 2 Ende Selatan, Kecamatan Ende Utara, Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur. Peserta kegiatan *workshop* dihadiri oleh para guru yang berjumlah 13 orang dan peserta didik berjumlah 9 orang. Pelatihan ini melibatkan 4 orang dosen sebagai narasumber dan 4 orang mahasiswa dari program studi pendidikan biologi Universitas Flores. Adapun metode pelatihan yang digunakan oleh para narasumber, yaitu pengarahan, diskusi,

tanya jawab, praktek langsung disertai dengan pendampingan. Kegiatan pelatihan ini meliputi dua tahapan besar, yakni: tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan dilakukan sebelum turun ke lapangan, sedangkan tahap pelaksanaan dilakukan saat tim PkM telah berada di lokasi kegiatan. Tahap pelaksanaan, terbagi atas beberapa kegiatan, yaitu tes awal; pelatihan penggunaan *platform* Quizziz, seperti pengenalan terkait media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, pembuatan akun Quizziz, penggunaan Quizziz Klasik sebagai media pembelajaran interaktif, penggunaan Quizziz *Mastery Peak* sebagai media pembelajaran interaktif; tanya jawab; tahap praktek penggunaan *platform* Quizziz; dan tes akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pelatihan berupa *workshop* yang melibatkan 4 (empat) orang dosen dan 4 (empat) orang mahasiswa ini diawali dengan dilakukannya tahap persiapan sebelum turun ke lapangan. Pada tahap ini, tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) saling berkoordinasi terkait pemberian dan pembagian tugas, pengurusan administrasi dan peralatan/instrumen yang dibutuhkan selama kegiatan PkM, dan melakukan simulasi di program studi agar pelaksanaan kegiatan di lapangan dapat berjalan sesuai rencana. Simulasi yang diberikan kepada para tim PkM adalah berupa transfer pengetahuan melalui praktek langsung untuk mengurangi resiko kesalahan yang kemungkinan akan terjadi dan juga tidak menyebabkan terjadinya suatu konsekuensi serius yang berakibat fatal di lapangan (Sholihin & Nurjaya, 2024). Dengan adanya tahapan persiapan ini, tim PkM yakni para dosen dan mahasiswa menjadi lebih siap dan matang untuk melaksanakan kegiatan *workshop* tersebut.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan di lapangan, yakni di sekolah SMPN 2 Ende Selatan, diawali dengan pemberian tes. Pada tahap ini, para guru diberikan tes awal untuk mengetahui pengetahuan awal peserta kegiatan terkait *platform* Quizziz yang akan diberikan pada saat pelatihan, dan juga sebagai pembanding pada akhir kegiatan setelah diberikan pelatihan (Magdalena et al., 2021). Dari tes yang diberikan diperoleh hasil bahwa kebanyakan para guru di SMPN 2 Ende Selatan belum mengetahui terkait *platform* Quizziz, sehingga dari hasil tes yang diperoleh para tim PkM merasa perlu untuk memberikan pelatihan *platform* Quizziz sebagai media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi.

Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi merupakan suatu sarana digital yang memanfaatkan teknologi, dimana dirancang untuk dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan semua pihak selama proses pembelajaran. Dengan adanya pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi kepada para guru, memungkinkan guru sebagai fasilitator dengan mudah dapat berinteraksi secara langsung baik itu dengan materi pembelajaran dan peserta didik, maupun interaksi antara peserta didik dengan teman sekelasnya (Elindasari et al., 2024). Banyak *platform* yang dengan cepat dan mudah memberikan umpan baliknya secara langsung sehingga proses evaluasi dapat dilihat secara cepat oleh guru. Adanya penggabungan gambar, video, animasi, bahkan suara membuat materi pembelajaran terlihat lebih menarik dan mudah dipahami pada media pembelajaran berbasis teknologi ini (Fitriya et al., 2024). Akses yang mudah dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing peserta didik menggunakan perangkat gadget merupakan salah satu kemudahan dan kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran interaktif berbasis teknologi (Firmansyah et al., 2019).

Pendampingan oleh para dosen sebagai narasumber yang didampingi oleh mahasiswa PkM kepada para guru di SMPN 2 Ende Selatan guna memberikan pengarahan dan pelatihan pembuatan akun Quizziz sebagai media pembelajaran interaktif diawali dengan mengarahkan para guru untuk membuka situs Quizziz. Setelah membuka situs resmi Quizziz, para guru diminta untuk mengklik tombol "sign up" pada halaman utama. Selanjutnya akan muncul pilihan dimana para guru harus memilih jenis akun Quizziz yang akan digunakan, apakah sebagai *teacher*, *student*, dan *professional*. Para guru kemudian diarahkan lagi untuk memilih jenis akun sesuai dengan perannya atau kebutuhannya sebagai seorang guru, yaitu *teacher*. Kemudian akan muncul informasi akun, dimana para guru akan diminta untuk memilih metode pendaftaran. Metode pendaftaran yang ditawarkan oleh platform Quizziz adalah dengan

menggunakan email, akun google, akun belajar, dan facebook. Para guru di SMPN 2 Ende Selatan kebanyakan memilih menggunakan akun belajar masing-masing satuan pendidikan yang telah terdaftar dan berstatus aktif di data pokok pendidikan (Dapodik). Namun, ada beberapa guru juga yang mendaftar menggunakan akun google walaupun telah memiliki akun belajar. Sesudah memilih akun apa yang akan digunakan, para guru lalu diarahkan kembali untuk mengisi beberapa data tambahan yang diperlukan. Apabila sudah terdaftar sebagai pengguna akan muncul email konfirmasi dari Quizizz, dan para guru wajib mengklik tautan konfirmasi dalam email tersebut sehingga dapat mengakses *platform* Quizizz (Ramadhani & Ardi, 2021).

Terdaftarannya para guru sebagai pengguna Quizizz ini kemudian memudahkan langkah selanjutnya dalam menggunakan *platform* Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Pada *platform* Quizizz, guru dapat merancang instrumen beserta evaluasi online dengan desain yang gamifikasi, sehingga para peserta didik merasa antusias karena adanya unsur kompetisi di dalamnya dengan ditampilkannya papan skor langsung disertai gambar dan music yang menarik (Aniyatussaidah & Hartono, 2022). Untuk menunjang aktivitas pembelajaran, *platform* Quizizz memiliki beberapa mode gamifikasi yang disediakan untuk para guru, dua diantaranya yang dilatihkan oleh tim PkM, yakni Quizizz klasik dan Quizizz *mastery peak*. Dalam Quizizz klasik, guru mengajak peserta didik untuk dapat berinteraksi dan berpartisipasi dalam sebuah simulasi pada saat yang sama dengan peserta didik lainnya secara langsung. Oleh karena hasil simulasi yang diberikan langsung ditampilkan dalam bentuk data, memudahkan guru dalam menganalisis data hasil simulasi untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Data yang diperoleh juga dapat didokumentasikan dengan baik dalam bentuk *soft file* excel dan *hard file* yang dapat dicetak (Muharni et al., 2024).

Setelah pelatihan pembuatan akun Quizizz dan penggunaan Quizizz klasik diberikan, para tim PkM kemudian melanjutkan pada pelatihan penggunaan Quizizz *mastery peak* sebagai media pembelajaran interaktif. Pelatihan penggunaan Quizizz *mastery peak* lebih ditekankan kepada keterampilan spesifik lewat pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta didik. Fitur Quizizz *mastery peak* dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi melalui pendekatan yang lebih pribadi dan fleksibel. Adapun fitur utama yang dilatihkan kepada para guru dan peserta didik dalam Quizizz *mastery peak* ini adalah penguasaan konsep bertahap (*mastery-based learning*). Penguasaan konsep secara bertahap yang ada dalam Quizizz *mastery peak* dibuat sesuai dengan level kesulitan materi dimana peserta didik diibaratkan sedang berpetualang mendaki gunung dengan setiap level atau pos pendakian adalah tahapan penguasaan konsep tertentu. Materi yang paling sederhana berada pada level awal atau pos pendakian pertama, kemudian semakin kompleks seiring level pendakian hingga mencapai puncak gunung (Khairunisa et al., 2024).

Pada fitur Quizizz *mastery peak*, para guru dilatih untuk memberikan evaluasi berupa tes secara bertahap kepada peserta didik dengan menyesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan performa (kecepatan dan kemampuan) peserta didik itu sendiri menggunakan unsur gamifikasi untuk mendukung pembelajaran diferensiasi (Basra, 2023). Dalam mengerjakan tes, peserta didik dapat bisa lanjut ke level yang lebih tinggi apabila mampu menyelesaikan simulasi soal sebelumnya. Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat diketahui bagaimana tingkat penguasaan materi dari para peserta didik. Hasil tes dari masing-masing peserta didik dalam fitur Quizizz *mastery peak* ini terlihat dalam *leaderboard* yang menampilkan skor perolehan berserta pencapaiannya. Dari setiap jawaban yang diberikan oleh peserta didik, para guru juga dilatih untuk bagaimana caranya memberikan umpan balik terhadap setiap jawaban sehingga peserta didik dapat belajar dari setiap kesalahan jawaban yang diberikan (Aeni, 2024).

Tahap pelaksanaan berikutnya, para tim PkM kemudian membuka sesi tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada peserta kegiatan melakukan tanya jawab terkait *platform* Quizizz yang telah dilatihkan sehingga dari sesi tersebut para guru mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Kebanyakan para guru menanyakan kepada tim PkM adalah bagaimana cara mengimpor soal dan apakah bisa menambahkan gambar ke soal menjadi pertanyaan yang paling banyak ditanyakan oleh para guru. Pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian dijelaskan oleh tim PkM secara jelas sehingga para guru memahami apa yang dijelaskan oleh tim PkM.

Dari semua materi yang telah dijelaskan pada tahap pelaksanaan, masuk pada tahap akhir

dalam tahap pelaksanaan adalah praktek penggunaan *platform*. Peserta pelatihan *workshop* mempraktekkan secara mandiri bagaimana menggunakan *platform* Quizizz tersebut dengan didampingi oleh tim PkM. Berdasarkan hasil pengamatan tim PkM sebagai narasumber kegiatan, hampir sebagian besar guru di SMPN 2 Ende Selatan sudah dapat mengoperasikan *platform* Quizizz secara baik sesuai dengan penjelasan yang telah diberikan pada saat pelatihan walaupun belum menguasai dengan sepenuhnya. Usai mempraktekkan penggunaan *platform* Quizizz, untuk mengetahui dan mengukur tingkat pemahaman peserta pelatihan kegiatan *workshop*, para peserta diberikan tes akhir yang merupakan tahapan evaluasi keseluruhan kegiatan tersebut. Dari hasil evaluasi tersebut terlihat bahwa tingkat pemahaman para guru terhadap fitur-fitur yang ada dalam *platform* Quizizz semakin meningkat. Dengan rutin berlatih secara berkelanjutan menggunakan *platform* Quizizz, para guru akan mampu menguasai penggunaan *platform* Quizizz beserta dengan fitur-fiturnya secara baik. Gambar kegiatan *workshop* literasi digital dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kegiatan *workshop* literasi digital di SMPN 2 Ende Selatan

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Berdasarkan kegiatan *workshop* yang telah dilakukan pada pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi telah terbukti bahwa *platform* Quizizz bermanfaat dalam upaya meningkatkan kemampuan dan keterampilan literasi digital bagi para guru di SMPN2 Ende Selatan. Dengan diberikan *platform* Quizizz memungkinkan terciptanya proses pembelajaran di kelas oleh para guru secara lebih interaktif dan menarik karena adanya unsur gamifikasi, sehingga peserta didik menjadi semakin antusias untuk belajar guna memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari yang sebelumnya. Agar hasil dari kegiatan *workshop* ini lebih optimal dan berkelanjutan, perlu dilakukan monitoring dan evaluasi secara berkala sebagai upaya pemantauan serta perbaikan terhadap penggunaan *platform* Quizizz dalam pembelajaran, serta menyelenggarakan pelatihan lanjutan mengenai fitur-fitur dalam Quizizz yang lebih kompleks untuk semakin memperdalam keterampilan para guru. Selain itu juga, berkolaborasi dengan pihak-pihak terkait untuk terus mendukung dan mengoptimalkan pemanfaatan dan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N., Mutmainnatussafiyah, Aqila, Wijayanti, T., & Asriati. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Penilaian Pembelajaran di SMKN 10 Makassar. *Jurnal Gembira (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 610-616. Retrieved from <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/457/357>
- Ahyani, N., Fitria, H., Lian, B., & Nugroho, H. S. (2024). Pengaruh Literasi Digital terhadap Kinerja Guru. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(3), 1296-1308. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1283>

- Amadi, A. S. M. (2022). Pendidikan di Era Global: Persiapan Siswa untuk Menghadapi Dunia yang Semakin Kompetitif. *Educatio: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 153-164. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Aniyatussaidah & Hartono, R. (2022). Mengenal Quizizz: Alat Asesmen Tes Berbasis Gamifikasi. *Adz-zikr: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 14-27. Retrieved from <https://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/index.php/adzzikr/article/view/116/83>
- Basra, H. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi dengan Quizizz. *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulsel*, 3(4), 193-208. DOI: 10.58643/sipatokkong.v3i4.177
- Elindasari, D. A., Hastuti, W. S., Wibowo, S. E., & Suyitno. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi bagi Mahasiswa PGSD dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60-68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.62994>
- Firmansyah, F. H., Sari, I. P., & Musyarofah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Terbuka dan Jarak Jauh di Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(2), 99-108. <https://doi.org/10.17509/edsence.v1i2.21667>
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Terknologi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512-1522. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Putri, H. I., Alqindy, K. K., & Anggraini, S. K. P. (2024). Peran Guru dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Positif di Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 2762-25770. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16286/12109>
- 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., Sani, S. A. 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/10.37478/mahajana.v5i2.429700>
- Khairunisa, R., Okmayura, F., & Molizarni. (2024). Korelasi Skor Quizizz “Mastery Peak” dan Nilai Tes Tertulis dalam Pemahaman Teks *Analytical Exposition* Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pekanbaru. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(2), 87-96. <http://dx.doi.org/10.61132/sintaksis.v2i2.443>
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik *Pre-Test* dan *Post-Test* pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150-165. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1250/870>
- Mawarni, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660-2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Muharni, L. P. J., Asria, V. Z., Ali, R. H., Sahrul, Sari, N. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di SMK Global Pekanbaru. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(10), 1-11. <https://doi.org/10.62281/v2i10.863>
- Ramadhani, K. P. & Ardi, H. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dan Asesmen pada Materi Bahasa Inggris. *Abdi Humaniora*, 3(1), 1-14. <https://doi.org/10.24036/abdihumaniora.v3i1.119559>
- Salsabila, F. N., Agustina, Y., & Rachman, I. F. (2024). Literasi Digital: Peran Guru dan Pendidik dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital untuk Mencapai Tujuan Pembangunan

- Berkelanjutan. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(5), 342-351.
<https://doi.org/10.61722/jirs.v1i5.1380>
- Sholihin & Nurjaya. (2024). Pelatihan Pembuatan *Game* Edukasi dan Animasi kepada Siswa Paket B PKBM Cipta Tunas. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 56-64. Retrieved from <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas/article/view/38621>
- Warsiyah, Madrah, M., Muflihin, A., Irfan, A. (2022). Urgensi Literasi Digital bagi Pendidik dalam Meningkatkan Keterampilan Mengelola Pembelajaran. *DIMAS: Jurnal Pemikiran Agama dan Pemberdayaan*, 22(1), 115-132. 10.21580/dms.2022.221.10042
- Widyawati, E. R. & Sukadari. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 217-225. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>
- Winda, R. G., Yuliasri, & Lukito, H. (2022). Mediator Kompetensi Instruktur: *Digital Skill* dan Industri 4.0 *Skill-Sets* terhadap Kesiapan Tenaga Kerja Indonesia dalam Menghadapi Dunia Kerja Masa Depan. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, 13(2), 238-258. <https://doi.org/10.21009/JRMSI.013.2.04>