

KETERLIBATAN DAN ANTUSIASME BELAJAR SISWA SD MELALUI QUIZIZZ PAPER MODE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Santi Dwi Agustina¹, Emy Yunita Rahma Pratiwi²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Hasyim Asy'ari

¹santidwiagustina@mhs.unhasy.ac.id. ²emypratiwi@unhasy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the involvement and enthusiasm of elementary school students in learning Indonesian through the implementation of Paper Mode Quizizz. The background of this research is rooted in the limited access to digital technology in some elementary schools, which requires innovative learning media that remain interactive even without electronic devices. The research employed a descriptive qualitative approach with fifth-grade students at an elementary school in Jombang as the subjects. Data were collected through classroom observations, interviews with students and teachers, and documentation of learning outcomes. The data were analyzed using the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that Paper Mode Quizizz is able to enhance student engagement in the learning process, as reflected in their active participation, attention, and interaction during activities. Furthermore, students demonstrated high enthusiasm, expressed through positive attitudes, curiosity, and motivation to complete the questions competitively. Thus, Paper Mode Quizizz can be considered as a creative, effective, and adaptive alternative learning medium to improve the quality of Indonesian language learning experiences in elementary schools.

Keywords: *Paper Mode Quizizz, student engagement, learning enthusiasm, Indonesian language learning, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlibatan dan antusiasme siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui implementasi *Quizizz Paper Mode*. Latar belakang penelitian berangkat dari keterbatasan akses teknologi digital di sebagian sekolah dasar, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang tetap interaktif meskipun tanpa perangkat elektronik. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek siswa kelas lima di salah satu sekolah dasar wilayah Jombang. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi hasil pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tercermin dari partisipasi aktif, perhatian, dan interaksi selama kegiatan berlangsung. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi melalui ekspresi positif, rasa ingin tahu, serta motivasi dalam menyelesaikan soal secara kompetitif. Dengan demikian, *Quizizz*

Paper Mode dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan adaptif untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Quizizz Paper Mode*, keterlibatan siswa, antusiasme belajar, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa memiliki keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran aktif masih menghadapi banyak hambatan, terutama di sekolah dasar pedesaan. Kurikulum Merdeka yang menekankan keterlibatan dan partisipasi siswa seringkali sulit diwujudkan karena keterbatasan fasilitas digital. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan cepat kehilangan minat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Permatasari & Dewi (2024) menunjukkan bahwa kesenjangan fasilitas digital di sekolah dasar pedesaan menyebabkan implementasi pembelajaran interaktif seringkali tidak optimal.

Kondisi tersebut terlihat jelas di SDN Talunkidul Jombang. Minimnya akses internet dan perangkat digital

membuat guru sulit menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Akibatnya, siswa kurang terlibat dalam proses belajar, terlihat dari rendahnya partisipasi dalam diskusi dan rendahnya semangat mengikuti pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang seharusnya dapat melatih keterampilan berbahasa sekaligus meningkatkan literasi siswa. Temuan Widyastika, Nasution, & Misykah (2025) menegaskan bahwa keterlibatan siswa sangat berpengaruh pada efektivitas pembelajaran, khususnya dalam membangun motivasi dan berpikir kritis.

Permasalahan yang muncul dari kondisi ini adalah rendahnya keterlibatan dan antusiasme belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran. Siswa lebih banyak bersikap pasif, jarang bertanya, dan enggan

mengemukakan pendapat. Antusiasme mereka juga rendah karena metode yang digunakan terasa monoton. Padahal, keterlibatan dan antusiasme merupakan faktor penting yang berpengaruh langsung terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian Putri & Sari (2025) menemukan bahwa penerapan *Quizizz Paper Mode* pada pembelajaran Bahasa Inggris membuat siswa lebih aktif dan antusias karena format kuis *Paper Mode* menghadirkan suasana kompetitif yang menyenangkan.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan menghadirkan solusi kreatif di tengah keterbatasan digital. *Quizizz Paper Mode* hadir sebagai bentuk adaptasi gamifikasi yang memungkinkan siswa tetap merasakan suasana belajar kompetitif, menyenangkan, dan interaktif tanpa bergantung pada internet. Adicondro (2025) menyebutkan bahwa adaptasi media berbasis permainan dalam bentuk kertas tetap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa meski tanpa teknologi. Penelitian Satria (2024) juga memperlihatkan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar

Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar, sehingga potensial diterapkan dalam kondisi sekolah dengan keterbatasan sarana.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana penerapan media *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Talunkidul Jombang. Dengan menghadirkan elemen kompetisi dan suasana belajar yang menyenangkan, penelitian ini diharapkan memberi kontribusi praktis bagi guru di sekolah dengan keterbatasan digital sekaligus memperkaya literatur tentang gamifikasi sederhana dalam pembelajaran (Kartini, Putra, & Fauziyah, 2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam keterlibatan dan antusiasme belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan *Quizizz Paper Mode*. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan

pemahaman yang holistik mengenai perilaku, perasaan, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung tanpa intervensi dari peneliti. Dengan fokus pada proses, bukan hasil akhir, penelitian ini menyoroti bagaimana siswa berpartisipasi, berinteraksi, serta merespons media pembelajaran alternatif yang diadaptasi dari platform digital menjadi bentuk kertas.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Talunkidul Jombang, yang berjumlah 30 orang. Penelitian dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan keterbatasan fasilitas digital, sehingga *Quizizz Paper Mode* digunakan sebagai solusi kreatif untuk menghadirkan suasana belajar interaktif dan kompetitif tanpa memerlukan perangkat teknologi. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap aktivitas siswa di kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hasil pembelajaran. Instrumen penelitian terdiri atas peneliti sebagai instrumen utama, dibantu dengan lembar observasi, panduan wawancara, dan catatan dokumentasi untuk memperkuat validitas data yang diperoleh.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai model Miles dan Huberman. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menerapkan uji keabsahan data yang menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, serta melakukan dengan guru dan siswa agar temuan sesuai dengan kondisi sebenarnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme belajar siswa, ditandai dengan meningkatnya partisipasi, perhatian, serta ekspresi kegembiraan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi media sederhana dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif meskipun dalam keterbatasan teknologi.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V menunjukkan perubahan nyata pada keterlibatan perilaku siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa lebih aktif

mengikuti instruksi, berpartisipasi dalam menjawab soal, serta menunjukkan kesiapan mengikuti alur kegiatan dari awal hingga akhir. Aktivitas mengangkat kertas jawaban, merespons pertanyaan dengan cepat, dan mengikuti kompetisi skor sederhana membuat siswa terlibat secara fisik dan fokus pada tugas pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang mengandung unsur permainan mampu memicu on-task behavior yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada ceramah.

Secara teoretis, keterlibatan perilaku merupakan dimensi awal yang menandai partisipasi siswa dalam pembelajaran. Fredricks, Blumenfeld, dan Paris menjelaskan bahwa keterlibatan perilaku ditunjukkan melalui keaktifan, perhatian, dan keterlibatan dalam aktivitas akademik. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Dichev dan Dicheva yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan meningkatkan partisipasi dan perhatian siswa karena adanya elemen tantangan dan umpan balik langsung. Dengan demikian, penggunaan Quizizz *Paper Mode*

bukan sekadar variasi metode, melainkan strategi pedagogis yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui mekanisme kompetisi yang terkontrol.

Makna akademik dari temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan perilaku dapat ditingkatkan tanpa ketergantungan pada perangkat digital individual. Adaptasi *Paper Mode* memungkinkan pembelajaran berbasis permainan tetap diterapkan di sekolah dengan keterbatasan teknologi, sehingga berkontribusi pada pemerataan inovasi pembelajaran. Hal ini penting dalam konteks sekolah dasar di daerah yang belum memiliki fasilitas teknologi lengkap.

Selain perubahan perilaku, siswa menunjukkan respons emosional yang lebih positif selama pembelajaran menggunakan Quizizz *Paper Mode*. Ekspresi senang, antusias, serta keinginan untuk mengulangi kegiatan serupa muncul secara konsisten dalam observasi dan wawancara. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, dengan siswa menunjukkan minat tinggi terhadap proses menjawab soal dan menunggu hasil skor. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan

media berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi intrinsik.

Dalam perspektif teori motivasi belajar, keterlibatan emosional berkaitan erat dengan rasa senang, minat, dan keterikatan siswa terhadap aktivitas pembelajaran. Ryan dan Deci dalam teori self-determination menyatakan bahwa pengalaman belajar yang memberikan rasa kompetensi dan kesenangan akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Media Quizizz *Paper Mode* menyediakan pengalaman tersebut melalui umpan balik langsung dan suasana kompetisi yang sehat. Penelitian tentang gamifikasi dalam pembelajaran juga menunjukkan bahwa elemen permainan sederhana dapat meningkatkan perasaan senang dan keterlibatan emosional siswa dalam kegiatan akademik.

Makna dari temuan ini menunjukkan bahwa antusiasme belajar tidak hanya dipengaruhi oleh materi pelajaran, tetapi juga oleh cara penyajiannya. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang sebelumnya dianggap monoton dapat menjadi lebih menarik melalui integrasi media interaktif. Kontribusi akademik penelitian ini

terletak pada bukti empiris bahwa adaptasi media digital ke dalam format non-digital tetap mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa, sehingga memberikan alternatif bagi guru yang menghadapi keterbatasan perangkat teknologi.

Temuan penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan kognitif siswa. Siswa tidak hanya menjawab soal secara cepat, tetapi juga melakukan diskusi singkat dengan teman sebelum menentukan jawaban. Beberapa siswa terlihat mempertimbangkan pilihan jawaban dan mengaitkannya dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan menjawab soal melalui Quizizz *Paper Mode* memicu proses berpikir, bukan sekadar aktivitas mekanis.

Dalam kerangka konstruktivisme, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa aktivitas interaktif dan dialogis dapat mendorong siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Media Quizizz *Paper Mode* berperan sebagai stimulus yang memicu interaksi tersebut melalui

pertanyaan yang menantang dan umpan balik langsung. Dengan demikian, peningkatan keterlibatan kognitif yang ditemukan dalam penelitian ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas interaktif dapat memperdalam pemahaman siswa.

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menunjukkan bahwa format *Paper Mode* dapat menghasilkan dampak serupa meskipun tidak menggunakan perangkat digital individual. Artinya, efektivitas media tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi pada desain interaksi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan refleksi kognitif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Quizizz *Paper Mode* mampu meningkatkan keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini mengindikasikan bahwa media

pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dapat meningkatkan kualitas interaksi belajar di kelas dasar. Keterlibatan siswa yang lebih tinggi menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna dan interaktif.

Kontribusi akademik penelitian ini terletak pada pemahaman bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu harus berbasis teknologi digital penuh. Adaptasi media digital ke dalam format sederhana dapat tetap memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa. Hal ini penting dalam konteks sekolah dasar yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi, karena memberikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan kontekstual.

Argumen utama dari hasil penelitian ini adalah bahwa keterlibatan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui desain pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, terlepas dari tingkat kecanggihan teknologi yang digunakan. Quizizz *Paper Mode* berfungsi sebagai jembatan antara pendekatan gamifikasi dan realitas kelas di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan praktik

pembelajaran inovatif yang adaptif terhadap kondisi sekolah, sekaligus memperkaya kajian tentang penggunaan media berbasis permainan dalam pendidikan dasar.

D. Kesimpulan

Penerapan *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dalam format non-digital mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara menyeluruh. Temuan penelitian mengindikasikan adanya peningkatan keterlibatan perilaku melalui partisipasi aktif siswa dalam menjawab soal dan mengikuti alur pembelajaran, peningkatan keterlibatan emosional yang ditandai dengan antusiasme serta respons positif terhadap aktivitas belajar, serta keterlibatan kognitif yang terlihat dari upaya siswa memahami dan mendiskusikan jawaban sebelum merespons pertanyaan. Peningkatan pada ketiga dimensi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan dapat memperbaiki kualitas interaksi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas dasar.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat kerangka keterlibatan belajar yang menyatakan bahwa partisipasi aktif, respons emosional positif, dan pemrosesan kognitif merupakan indikator utama keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga mendukung perspektif konstruktivisme yang menekankan pentingnya aktivitas interaktif dan pengalaman belajar yang bermakna dalam membangun pemahaman siswa. *Media Quizizz Paper Mode* berfungsi sebagai stimulus yang memfasilitasi interaksi, kompetisi sehat, dan refleksi cepat, sehingga mampu mendorong siswa terlibat secara lebih aktif dalam proses belajar.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada bukti empiris bahwa inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi dapat diterapkan secara adaptif di sekolah dasar dengan keterbatasan teknologi digital. Penggunaan *Paper Mode* menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi oleh desain interaksi pembelajaran yang mampu menumbuhkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Temuan ini memberikan alternatif strategis bagi guru untuk menciptakan pembelajaran interaktif tanpa ketergantungan pada perangkat digital individual.

Implikasi pedagogis dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media berbasis permainan sederhana dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru dapat memanfaatkan format pembelajaran yang kompetitif dan interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan partisipatif. Di sisi lain, penelitian ini juga membuka ruang bagi studi lanjutan yang mengkaji efektivitas penggunaan Quizizz *Paper Mode* pada mata pelajaran lain, jenjang kelas berbeda, atau dengan pendekatan penelitian kuantitatif dan eksperimen untuk menguji dampaknya secara lebih luas.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa desain pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas keterlibatan belajar siswa. Quizizz *Paper Mode*

dapat diposisikan sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan kondisi sekolah dasar dan berkontribusi pada pengembangan praktik pedagogis yang adaptif serta inklusif terhadap keterbatasan sarana teknologi

DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media. -7
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1),
- Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The effectiveness of using Quizizz in improving learners' motivation and engagement in learning. *Jurnal Sebatik*, 28(2).
- Hijrat, K., & Asiyah, S. (2025). The application of Quizizz as an interactive learning medium to enhance student learning engagement. *At-Talim Journal*.
- Husain, A. M., Maryani, I., & Fauzia, S. N. (2025). Boosting engagement and reducing anxiety: The impact of Quizizz on science learning in elementary classrooms. *Journal of Primary Education Studies*

- Jamilah, J. (2025). Improving learning outcomes and student motivation through Quizizz Mobile: Peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa melalui Quizizz Mobile. *Indonesian Journal of Instructional Science and Technology*, 5(1).
- Munawir, A., & Hasbi, N. P. (2021). The effect of using Quizizz to EFL students' engagement and learning outcome. *English Review: Journal of English Education*, 9(2).
- Wijayanti, D., & Sari, R. R. (2024). Learning model integrated with the interactive media Quizizz to enhance the learning motivation of fourth-grade students at Margoyasan State Elementary School. *Proceedings of International Conference on Teacher Professional Education*.
- Adicondro, C. S. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 2 Penglatan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Springer.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The effectiveness of using Quizizz in improving learners' motivation and engagement in learning. *Jurnal Sebatik*, 28(2).
- Hijrat, K., & Asiyah, S. (2025). The application of Quizizz as an interactive learning medium to enhance student learning engagement. *At-Talim Journal*.
- Husain, A. M., Maryani, I., & Fauzia, S. N. (2025). Boosting engagement and reducing anxiety: The impact of Quizizz on science learning in elementary classrooms. *Journal of Primary Education Studies*.
- Ismiyanti, N., Kencana, S. R., Andini, P., Ferdiyansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Implementasi pembelajaran berbasis Quizizz sebagai asesmen pembelajaran IPS pada kelas 5 SDN Sungai Lumbah 1 Barito Kuala. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(5), 30–41.
- Jamilah, J. (2025). Improving learning outcomes and student motivation through Quizizz Mobile: Peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa melalui Quizizz Mobile. *Indonesian Journal of Instructional Science and Technology*, 5(1).

- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Munawir, A., & Hasbi, N. P. (2021). The effect of using Quizizz to EFL students' engagement and learning outcome. *English Review: Journal of English Education*, 9(2).
- Permatasari, H. P., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan media gamifikasi Quizizz Indonesiaku Kaya Raya pembelajaran IPAS pada siswa kelas V. *Universitas PGRI Delta*.
- Satria, A. A. P. A. (2024). Penerapan Quizizz mode kertas untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi Jati Diri dan Lingkunganku pada siswa kelas V sekolah dasar. *Semnas PGSD Undiksha*.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Kedua)*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, D. D. (2025). Eksplorasi penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif menurut siswa. *Jurnal Mahira: Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Wahyuni, A. S., & Suyoto. (2024). Penerapan media Quizizz *Paper Mode* pada evaluasi di SD Negeri Plamongansari 02. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Wijayanti, D., & Sari, R. R. (2024). Learning model integrated with the interactive media Quizizz to enhance the learning motivation of fourth-grade students. *Proceedings of International Conference on Teacher Professional Education*.
- Widyastika, D., Nasution, M. D., & Misykah, Z. (2025). Learning berbasis platform Quizizz untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.