



Pelatihan Membangun Media Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizziz pada Guru dan Dosen Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi (PPMULTINDO)

Training on Building Learning Evaluation Media Using Quizziz for Teachers and Lecturers of the Multimedia and Information Technology Professional Association (PPMULTINDO)

**Sindhu Rakasiwi^{1*}, Cahaya Jatmoko², Candra Irawan³, Lalang Erawan⁴, Suprayogi⁵,
Deddy Award Widya Laksana⁶**

¹⁻⁶Universitas Dian Nuswantoro, Indonesia

*Penulis korespondensi: sindhu.rakasiwi@dsn.dinus.ac.id¹

Riwayat artikel:

Naskah Masuk: 29 September 2025;

Revisi: 19 Oktober 2025;

Diterima: 03 September 2025;

Terbit: 17 November 2025;

Keywords: Evaluation Media;
Lecturers; Quizziz; Teachers;
Training

Abstract. This community service activity aims to provide insight and training to teachers and lecturers who are members of the Multimedia and Information Technology Professional Association (PPMULTINDO) regarding the use of the Quizziz application as a learning evaluation medium. The background of this activity is that there is a challenge for educators to continue to innovate in the digital era, but there are still obstacles in the form of a lack of introduction and insight into Quizziz, as well as the assumption that the development of technology-based evaluation media is complicated. This training was carried out online through the Zoom application with tutorial, guidance, and consultation methods. The results achieved are that the trainees gain basic understanding and skills in using Quizziz to support a more effective and interactive learning process. This activity is expected to motivate teachers and lecturers to develop technology-based evaluation media and contribute to the advancement of education in the future.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan pelatihan kepada para guru dan dosen yang tergabung dalam Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi (PPMULTINDO) mengenai pemanfaatan aplikasi Quizziz sebagai media evaluasi pembelajaran. Latar belakang kegiatan ini adalah adanya tantangan bagi para pendidik untuk terus berinovasi di era digital, namun masih terdapat kendala berupa kurangnya pengenalan dan wawasan tentang Quizziz, serta anggapan bahwa pengembangan media evaluasi berbasis teknologi adalah hal yang rumit. Pelatihan ini dilaksanakan secara daring melalui aplikasi Zoom dengan metode tutorial, bimbingan, dan konsultasi. Hasil yang dicapai adalah peserta pelatihan memperoleh pemahaman dan kemampuan dasar dalam menggunakan Quizziz untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Kegiatan ini diharapkan dapat memotivasi para guru dan dosen untuk mengembangkan media evaluasi berbasis teknologi dan berkontribusi pada kemajuan pendidikan di masa depan.

Kata Kunci: Dosen; Guru; Media Evaluasi; Pelatihan; Quizziz

1. PENDAHULUAN

Transformasi lanskap pendidikan dewasa ini tidak terlepas dari pesatnya kemajuan teknologi informasi. Salah satu pilar utama transformasi ini adalah adopsi platform evaluasi digital, yang berpotensi menghadirkan proses penilaian yang lebih interaktif, efisien, dan memberikan umpan balik secara instan. Siswa mengalami peningkatan akses pembelajaran melalui platform digital, dan pendidik mengalami peningkatan efisiensi pengajaran (Putra et

al., 2024). Kemunculan teknologi seperti Quizziz ini sejalan dengan tantangan yang dihadapi para pendidik, baik untuk guru maupun dosen untuk terus berinovasi demi memenuhi kebutuhan peserta didik yang semakin dinamis di era digital (Cenita & De Guzman, 2023) (Hizam et al., 2021) (Triyanto, 2020).

Menjawab tantangan tersebut, Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi (PPMultindo), sebagai organisasi yang mewadahi para profesional di bidangnya, mengambil inisiatif strategis. Dengan komitmen untuk mendukung kemajuan pendidikan, PPMultindo melihat pemanfaatan platform bernama Quizizz menawarkan keuntungan pendidikan yang signifikan. Dimana sebagai platform pembelajaran digital interaktif, Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa (Benufinit & Malaikosa, 2024), mendukung keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi (Handayani & Wulandari, 2021), meningkatkan hasil pembelajaran kognitif (Nurlatifah et al., 2023)(Sukma et al., 2021), dan memungkinkan penilaian yang fleksibel dan menyenangkan (Haddar & Juliano, 2021).

Kurangnya pengenalan dan wawasan tentang Quizziz bagi para guru dan dosen, terutama dalam motivasi untuk ikut mengembangkan Quizziz berbasis teknologi, beberapa penelitian mengungkapkan kesenjangan substansial dalam pengetahuan Quizizz di kalangan pendidik (Rulyansah et al., 2022). Permasalahan lain juga berkaitan dengan pola pikir beberapa guru yang menganggap bahwa membuat Quizziz bagian dari kegiatan yang membosankan tidak seperti kegiatan mengajar di kelas, karena banyak guru kurang percaya diri dengan alat pembelajaran digital (Dayu & Setyaningsih, 2024). Memahami dan mengaplikasikan sebuah teknologi ke dalam proses membuat Quizziz berbasis teknologi merupakan langkah awal yang rumit dan perlu kemauan kuat belajar teknologi. Hal ini disebabkan karena tidak banyaknya tenaga guru dan dosen yang mempunyai kompetensi di bidang Teknologi Informasi (Lestandy et al., 2022).

2. METODE

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan dari kegiatan ini adalah dengan melakukan pelatihan berupa tutorial dimana tutor akan menjelaskan tentang penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Secara detail, pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan:

- a. Melakukan koordinasi dengan Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi. Dilakukan untuk memastikan daftar peserta yang akan mengikuti program pelatihan dan Quizziz masalah yang lebih spesifik.

- b. Menentukan dan membuat detail materi yang akan diberikan.
- c. Menentukan waktu dan tempat penyelenggaraan pelatihan. Waktu disesuaikan dengan waktu luang peserta dan pemateri.
- d. Membuat undangan bagi mitra. Undangan diberikan pada peserta untuk informasi waktu, tempat dan agenda pelatihan.
- e. Menyiapkan sarana dan prasarana kegiatan, termasuk laboratorium komputer, konsumsi, laptop, dan LCD. Hal ini dilakukan agar pelaksanaan kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan lancar.
- f. Pelaksanaan tutorial serta bimbingan dan konsultasi yang dilakukan untuk membantu peserta yang mengalami kesulitan.
- g. Melakukan pengarsipan dan dokumentasi. Administrasi yang meliputi undangan peserta, surat menyurat, dokumentasi foto, dan daftar hadir diarsipkan dan untuk pembuatan laporan.
- h. Membuat laporan. Hal ini dilakukan guna memberikan laporan kepada instansi bahwa kegiatan yang dilakukan benar-benar dilakukan.
- i. Menyiapkan tim pendamping untuk monitoring. Hal ini digunakan untuk memantau perkembangan dan ketrampilan hasil pelatihan.

Metode Penyampaian Materi

Metode dan peran yang dilakukan oleh penulis dalam penyampaian materi adalah sebagai berikut:

- a. Menerangkan tentang Quizziz.
- b. Memberikan langkah-langkah praktis secara detail dalam memulai penggunaan Quizziz
- c. Membantu peserta pelatihan dalam memahami materi Pemanfaatan Pembelajaran Quizziz.

3. HASIL

Proses pengabdian masyarakat yang dilaksanakan dengan judul “Pelatihan Membangun Media Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizziz pada Guru dan Dosen Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi (PPMULTINDO)” tidak hanya berhenti pada transfer pengetahuan teknis. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan dampak yang lebih luas, yakni peningkatan keterampilan individual para peserta yang diiringi oleh tumbuhnya iklim kolaborasi dan interaksi sosial yang lebih positif di dalam komunitas mereka.

Dinamika Proses Pelatihan

Kegiatan pelatihan daring dilakukan selama tiga hari, yaitu 04, 05 dan 06 Oktober 2025,

melalui pelatihan tatap muka langsung (offline) di laboratorium komputer Udinus dan sekaligus secara daring (online) melalui platform Zoom Meeting, dengan partisipasi aktif dari guru, dosen, dan praktisi pendidikan dari berbagai wilayah di Indonesia. Selama proses pendampingan, tim pelaksana melakukan beberapa ragam kegiatan dan aksi teknis, antara lain:

- a. **Pengenalan Konsep Evaluasi Berbasis Gamifikasi:** Peserta diberikan pemaparan mengenai konsep dasar evaluasi pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan (gamification). Sesi ini juga mencakup pengenalan fitur-fitur utama platform Quizziz sebagai media evaluasi modern.
- b. **Pelatihan Praktis Penggunaan Platform Quizziz:** Tim pelaksana memberikan bimbingan teknis kepada peserta dalam memanfaatkan berbagai fitur Quizziz. Materi praktik mencakup pembuatan soal dengan beragam format (pilihan ganda, isian singkat, esai), penambahan media (gambar/audio), serta pengaturan durasi dan bobot nilai.
- c. **Praktik Implementasi dan Distribusi Kuis:** Peserta melakukan praktik langsung untuk mengimplementasikan kuis yang telah dibuat. Sesi ini meliputi cara memulai kuis secara langsung (*live*) dan mode tugas (*homework*), serta cara membagikan tautan kuis melalui platform seperti Learning Management System (LMS) atau aplikasi pesan.
- d. **Sesi Diskusi dan Pendampingan Teknis:** Setiap sesi pelatihan dilengkapi dengan forum diskusi dan tanya jawab untuk memfasilitasi penyelesaian kendala teknis yang dihadapi peserta selama proses pembuatan dan implementasi kuis di Quizziz.
- e. **Evaluasi dan Umpan Balik Pelaksanaan:** Pada akhir rangkaian kegiatan, dilaksanakan sesi evaluasi melalui penyebaran kuesioner online. Umpan balik dari peserta dihimpun untuk mengukur tingkat efektivitas pelatihan dan sebagai dasar perbaikan untuk penyelenggaraan program di masa mendatang.

Perubahan Sosial yang Muncul

Berdasarkan hasil pelatihan, teridentifikasi beberapa dampak positif yang signifikan sebagai berikut:

Peningkatan Kapasitas dan Kemandirian Digital

Peserta mengalami lonjakan kepercayaan diri dan kompetensi, dibuktikan dengan kemampuan mereka untuk secara mandiri merancang hingga mengimplementasikan evaluasi interaktif menggunakan Quizziz, bahkan tanpa pengalaman sebelumnya.

Terbentuknya Ekosistem Kolaboratif

Pelatihan ini berfungsi sebagai katalisator terbentuknya jaringan profesional di antara para pendidik, membuka peluang untuk kolaborasi lintas institusi dalam pengembangan instrumen evaluasi dan inovasi lainnya.

Lahirnya Agen Perubahan (Agents of Change)

Sejumlah peserta menunjukkan inisiatif proaktif untuk menjadi pionir dalam adopsi teknologi di lingkungan kerja masing-masing, dengan komitmen untuk menyebarkan pengetahuan yang diperoleh.

Penguatan Perspektif tentang Evaluasi Interaktif

Peserta memperoleh pemahaman baru bahwa evaluasi interaktif bukan sekadar inovasi teknis, melainkan sebuah pendekatan strategis untuk meningkatkan partisipasi aktif dan akurasi pengukuran hasil belajar.

Adopsi Pola Pikir Inovatif dalam Evaluasi

Pelatihan ini berhasil mendorong perubahan mentalitas peserta, dari keterikatan pada metode konvensional ke keterbukaan terhadap metode evaluasi digital yang lebih relevan dengan kebutuhan generasi pelajar saat ini.

Tabel 1. Tabel Hasil Evaluasi.

No.	Aspek Evaluasi	Deskripsi
1	Jumlah Peserta	115 peserta
2	Wilayah Asal Peserta	20 provinsi di Indonesia, yaitu Aceh, Banten, Bengkulu, DI Yogyakarta, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Kepulauan Riau, Lampung, Nusa Tenggara Timur, Riau, Sulawesi Selatan, Sulawesi Tengah, Sulawesi Tenggara, Sumatera Barat, Sumatera Selatan dan Sumatera Utara.
3	Waktu Pelatihan	04, 05, dan 06 Oktober 2025, pukul 09.00 – 12.00 WIB
4	Platform Pelatihan	Tatap Muka dan Zoom Meeting (daring)
5	Materi Pelatihan	Membangun Evaluasi Pembelajaran dengan Quizziz
6	Tools yang Diajarkan	Quizziz
7	Respon dan Kepuasan Peserta	Umpan balik yang diterima menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi, di mana 85% peserta menganggap materi pelatihan "sangat bermanfaat" untuk diterapkan dalam tugas profesional mereka
8	Keterlibatan Aktif	Seluruh sesi diwarnai oleh partisipasi aktif peserta, baik melalui diskusi interaktif maupun praktik langsung. Hal ini menjadi indikator kuat tingginya minat peserta terhadap pemanfaatan Quizziz
9	Munculnya Agen Perubahan	Pelatihan ini berhasil mengidentifikasi sekitar 15% peserta yang berpotensi besar menjadi pionir dan fasilitator penerapan Quizziz di institusi masing-masing
10	Transformasi Pola Pikir	Terjadi pergeseran sikap positif; peserta menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengadopsi teknologi digital dalam merancang evaluasi pembelajaran yang inovatif
11	Pengembangan Jaringan Profesional	Pelatihan ini menjadi wadah terbentuknya jejaring kolaborasi antar pendidik dari berbagai daerah, membuka ruang untuk inovasi bersama di masa depan
12	Penguatan Visi Pendidikan Digital	Peserta memperoleh pemahaman mendalam bahwa adopsi teknologi evaluasi seperti Quizziz merupakan sebuah kebutuhan strategis dalam pendidikan modern
13	Aspirasi Pengembangan Diri	Mayoritas peserta menyatakan kebutuhan adanya pelatihan lanjutan untuk mengeksplorasi fitur analitik dan penilaian otomatis yang lebih canggih di platform Quizziz

4. DISKUSI

Gambaran Umum Hasil Pengabdian Masyarakat

Kegiatan Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Membangun Media Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizziz pada Guru dan Dosen Perkumpulan Profesi Multimedia dan Teknologi Informasi (PPMULTINDO)” telah dilaksanakan dengan hasil sebagai berikut:

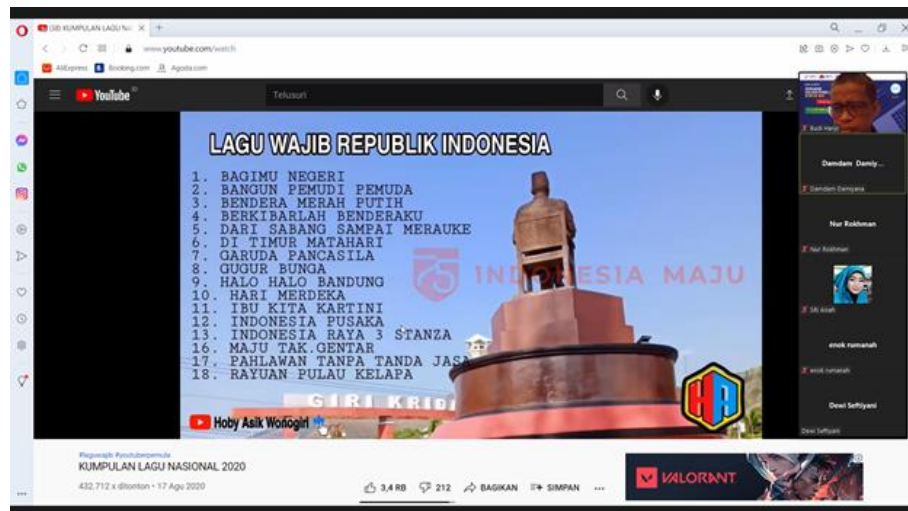
- Partisipasi: Diikuti oleh 115 guru dan dosen dari 20 provinsi di Indonesia.
- Peningkatan Kompetensi: 75% peserta berhasil menguasai keterampilan teknis untuk membuat dan mengelola evaluasi pembelajaran menggunakan platform Quizziz.
- Peningkatan Pemahaman: 90% peserta melaporkan peningkatan pemahaman mengenai konsep dan implementasi evaluasi pembelajaran di era digital.
- Tingkat Kepuasan: 85% peserta menyatakan pelatihan memberikan manfaat yang sangat signifikan untuk kegiatan profesional mereka.
- Kaderisasi: Teridentifikasi 15% peserta yang berpotensi menjadi agen perubahan dan fasilitator di institusi masing-masing.

Hasil ini selaras dengan temuan dari beberapa penelitian yang menekankan bahwa pelatihan Quizziz dapat pemahaman pendidik tentang alat pembelajaran digital (Irawan et al., 2022), meningkatkan keterampilan digital guru, memungkinkan mereka membuat evaluasi berbasis proyek yang lebih menarik (Dayu & Setyaningsih, 2024), dan membantu para pendidik mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Ekaputra, 2024). Namun, tantangan seperti kurangnya infrastruktur teknologi dan keterbatasan keterampilan teknis tetap menjadi hambatan yang perlu diatasi secara kolaboratif (Tong et al., 2024).

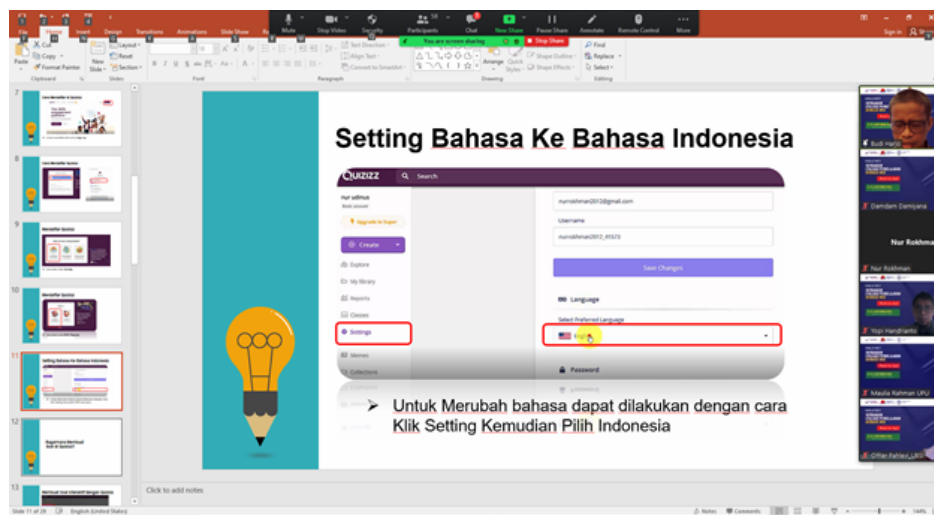
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Gambar 1, 2 dan 3 adalah proses pelaksanaan kegiatan secara daring:



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Secara Daring.



Gambar 2. Materi Lagu Wajib Republik Indonesia pada Zoom Meeting.



Gambar 3. Materi Pengaturan Quizziz ke Bahasa Indonesia.

Diskusi Teoretis yang Relevan

Pemanfaatan Quizziz dalam Proses Pembelajaran

Pemanfaatan Quizziz dalam pendidikan sesuai dengan teori "Pembelajaran Adaptif" yang menekankan bahwa teknologi harus mampu menyesuaikan konten dengan kebutuhan individu peserta didik (Khalifa & Lam, 2002). Dalam pelatihan ini, tools Quizziz digunakan untuk membuat soal dalam berbagai format (pilihan ganda, isian singkat, esai), menambahkan media (gambar/audio), serta pengaturan durasi dan bobot nilai. Temuan ini mendukung argumen bahwa Quizziz dapat meningkatkan hasil pembelajaran kognitif (Nurlatifah et al., 2023)(Sukma et al., 2021), dan memungkinkan penilaian yang fleksibel dan menyenangkan (Haddar & Juliano, 2021).

Namun, menurut temuan dari penelitian sebelumnya bahwa beberapa siswa mengalami masalah koneksi internet, merasa terburu-buru dengan soal pilihan ganda dengan alokasi waktu

terbatas (Nugraha et al., 2021). Lebih lanjut merujuk pada hasil penelitian yang lain menegaskan bahwa masalah jaringan internet dan keterbatasan kuota internet merupakan hambatan implementasi yang signifikan (Haddar & Juliano, 2021).

Dinamika Sosial dan Perubahan Perilaku

Proses pendampingan selama pelatihan memicu perubahan sosial yang signifikan. Terbentuknya jaringan kolaboratif antarpendidik lintas daerah mendukung adopsi teknologi baru yang dipengaruhi oleh komunikasi interpersonal dan jaringan sosial (Ningsih & Barriyah, 2024). *Emergence of local leader* yang berinisiatif menjadi fasilitator pelatihan lanjutan mencerminkan konsep "Agensi Sosial", dimana individu tidak hanya menerima perubahan tetapi menjadi agen transformasi dalam komunitasnya (Simanjuntak & Sariffuddin, 2017).

Transformasi Digital dalam Pendidikan

Kesadaran peserta akan pentingnya teknologi informasi sejalan dengan teori "Digital Competency" (Hizam et al., 2021), yang menyatakan bahwa pendidik harus memiliki kemampuan teknis, pedagogis, dan etis dalam menggunakan teknologi. Pelatihan ini berhasil meningkatkan *self-efficacy* peserta dalam memanfaatkan Quizziz, terutama melalui praktik langsung dan pendampingan teknis.

Temuan Teoretis dari Proses Pengabdian

Model Pendampingan Daring yang Efektif

Pelatihan daring melalui Zoom Meeting membuktikan bahwa metode *blended learning* (kombinasi teori dan praktik) efektif untuk meningkatkan kapasitas teknis peserta. Model ini mendukung hipotesis bahwa pendidikan digital tidak terbatas pada akses teknologi tetapi juga mencakup desain pedagogis yang interaktif (Triyanto, 2020).

Faktor-Faktor Pendorong Adopsi Quizziz

Analisis kegiatan menunjukkan tiga faktor utama yang mendorong adopsi platform Quizziz oleh para peserta:

- a. Solusi Kebutuhan Praktis: Quizziz dinilai mampu memberikan efisiensi dalam penyusunan dan penilaian evaluasi pembelajaran yang interaktif.
- b. Kekuatan Dukungan Komunitas: Kolaborasi antarpeserta mempercepat proses pembelajaran dan adopsi melalui pertukaran ide dan pengalaman praktis.
- c. Peran Mentorship Berkelanjutan: Pendampingan dari tim pelaksana sukses membangun kepercayaan diri peserta dalam menggunakan platform Quizziz secara mandiri.

Tantangan Implementasi dan Rekomendasi Teoretis

Keberhasilan pelatihan ini dihadapkan pada tantangan nyata di lapangan, terutama terkait keterbatasan infrastruktur internet dan literasi digital peserta di daerah tertentu. Kondisi

ini menggarisbawahi urgensi adanya dukungan kebijakan yang lebih luas untuk memastikan pemerataan akses terhadap teknologi pendidikan, sehingga platform seperti Quizziz dapat dimanfaatkan secara optimal oleh semua pendidik tanpa terkecuali.

Kontribusi terhadap Literatur dan Praktik

Hasil pengabdian ini memberikan kontribusi teoretis dalam memahami dinamika adopsi teknologi evaluasi digital di kalangan pendidik. Kegiatan ini memperkaya literatur tentang pemanfaatan platform asesmen interaktif, seperti Quizziz, dalam meningkatkan kompetensi pedagogis melalui pelatihan kolaboratif. Dari sisi praktik, model pelatihan daring yang diterapkan dapat direplikasi dalam berbagai program pengembangan profesional guru (teacher professional development) dengan penyesuaian pada konteks lokal.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Platform evaluasi digital seperti Quizziz dapat diimplementasikan secara efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas asesmen akademik. Pelatihan membangun media evaluasi menggunakan Quizziz terbukti sangat bermanfaat bagi guru dan dosen dalam meningkatkan kompetensi teknis dan pedagogis mereka. Proses pembuatan media evaluasi menjadi lebih efisien dan efektif, karena fitur-fitur Quizziz memungkinkan penyusunan soal dan rekapitulasi nilai secara otomatis. Penggunaan Quizziz mampu membuat proses evaluasi menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar.

DAFTAR REFERENSI

- Benufinit, Y. A., & Malaikosa, A. (2024). Efektivitas penggunaan Quiziz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 7(1), 147–160. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v7i1.1268>
- Cenita, J. A., & De Guzman, Z. (2023). Education in the digital world: From the lens of millennial learners. *International Journal of Computing Sciences Research*, 7, 1816–1829. <https://doi.org/10.25147/ijcsr.2017.001.1.132>
- Dayu, D. P. K., & Setyaningsih, N. D. (2024). Pemberdayaan guru melalui workshop Quizizz untuk meningkatkan keterampilan digital pada implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(10), 4391–4396. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v2i10.1741>
- Ekaputra, F. (2024). Pelatihan peningkatan kemampuan mahasiswa sebagai calon guru melalui pengembangan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. *Estungkara: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah*, 3(1), 54–58. <https://doi.org/10.22437/est.v3i1.32840>

- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801.
- Handayani, R., & Wulandari, D. (2021). Modern assessment dalam menyongsong pembelajaran abad 21 dan hambatan di negara berkembang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1363>
- Hizam, S. M., Akter, H., Sentosa, I., & Ahmed, W. (2021). Digital competency of educators in the virtual learning environment: A structural equation modeling analysis. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 704(1), 012023. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/704/1/012023>
- Irawan, Christian Chandra, J., & Hendri. (2022). Pelatihan Quizizz guna meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengevaluasi belajar siswa pada SD Yadika 1 Jakarta. *KRESNA: Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2, 305–312. <https://jurnaldrpm.budiluhur.ac.id/index.php/Kresna/>
- Khalifa, M., & Lam, R. (2002). Web-based learning: Effects on learning process and outcome. *IEEE Transactions on Education*, 45(4), 350–356. <https://doi.org/10.1109/TE.2002.804395>
- Lestandy, M., Syafaah, L., & Faruq, A. (2022). Peningkatan kompetensi guru TK ABA 16 Malang melalui pelatihan dan pendampingan di bidang TIK. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1338–1344. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7543>
- Ningsih, I. F., & Barriyah, I. Q. (2024). Peran etnomatematika dalam pembelajaran berbasis alur Merdeka berbantuan media kolase. *Numeracy*, 11(2), 218–230. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v11i2.2788>
- Nugraha, E., Salsabila, S., & Ramadhiani, T. S. (2021). Implementing online quiz application in EFL classroom. *Proceedings of the International Conference on Education of Suryakencana*, 308–314. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:234887375>
- Nurlatifah, A., Usman, A., & Hidayati, N. (2023). Penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Bondowoso. *Jurnal Biologi*, 1(4), 1–6. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i4.1989>
- Putra, G. S., Maulana, I. I., Chayo, A. D., Haekal, M. I., & Syaharani, R. (2024). Pengukuran efektivitas platform e-learning dalam pembelajaran teknik informatika di era digital. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 3(1), 19–29. <https://doi.org/10.33050/mentari.v3i1.559>
- Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Pratiwi, E. Y. R., & Rihlah, J. (2022). Pemberdayaan guru SMP dalam mengoperasikan kuis edukatif Quizizz untuk menunjang blended learning. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 441–448. <https://doi.org/10.47679/ib.2022238>
- Simanjuntak, F., & Sariffuddin, S. (2017). Peran local champion dalam pengembangan community based tourism di Desa Wisata Candirejo, Magelang. *Jurnal Pengembangan Kota*, 5, 190. <https://doi.org/10.14710/jpk.5.2.190-199>
- Sukma, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2021). Pengaruh media “Quizizz” dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi siswa. *Jurnal Binomial*, 4(2), 154–166. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i2.1042>

- Tong, R., Li, H., Liang, J., & Wen, Q. (2024). *Developing and deploying industry standards for artificial intelligence in education (AIED): Challenges, strategies, and future directions*. <https://arxiv.org/abs/2403.14689>
- Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>