

Workshop Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Bagi Calon Guru SD/MI

Ibrahim*¹, Ida Ermiana¹, Nurhasanah¹, Aisa Nikmah Rahmatih¹, Gita Prima Putra¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Mataram

email: ibrahim14@unram.ac.id, [ida_ermiana@unram.ac.id](mailto:idaeermiana@unram.ac.id), nurhasanah_fkip@unram.ac.id,
aisanikmahrahma07@unram.ac.id, gita_pgds22@unram.ac.id

ABSTRACT

This activity was carried out based on the problem of low utilization of digital technology in the learning process by prospective elementary school teachers, even though 21st-century learning requires teachers to be creative, innovative, and digitally literate. The objective of the activity was to equip prospective teacher students with practical skills in developing interactive learning media based on Quizizz that can be used directly in elementary classes. The implementation method included material delivery, learning development practices, group discussions, presentation of results, and evaluation using questionnaires. The results of the community service showed high participant participation with attendance reaching 96.6%, mostly coming from female students (79.3%), and there was no significant increase in the ability to design interactive media. The follow-up of this activity is directed at the next community service roadmap, namely the integration of artificial intelligence (AI) into basic learning, so that prospective teachers are better prepared to face the ongoing transformation of digital education.

Keyword: learning media, quizizz, interactive.

ABSTRAK

Kegiatan ini dilaksanakan berangkat dari permasalahan rendahnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran oleh calon guru SD/MI, padahal pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk kreatif, inovatif, dan melek literasi digital. Tujuan kegiatan adalah membekali mahasiswa calon guru dengan keterampilan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang dapat digunakan secara langsung di kelas dasar. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi, praktik pengembangan lesson, diskusi kelompok, presentasi hasil, serta evaluasi menggunakan angket. Hasil pengabdian menunjukkan partisipasi peserta yang tinggi dengan kehadiran mencapai 96,6%, mayoritas berasal dari mahasiswi (79,3%), serta adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan merancang media interaktif. Tindak lanjut dari kegiatan ini diarahkan pada roadmap pengabdian berikutnya, yaitu pengintegrasian kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran dasar, sehingga calon guru lebih siap menghadapi transformasi digital pendidikan secara berkelanjutan.

Kata kunci: media pembelajaran, quizizz, interaktif.

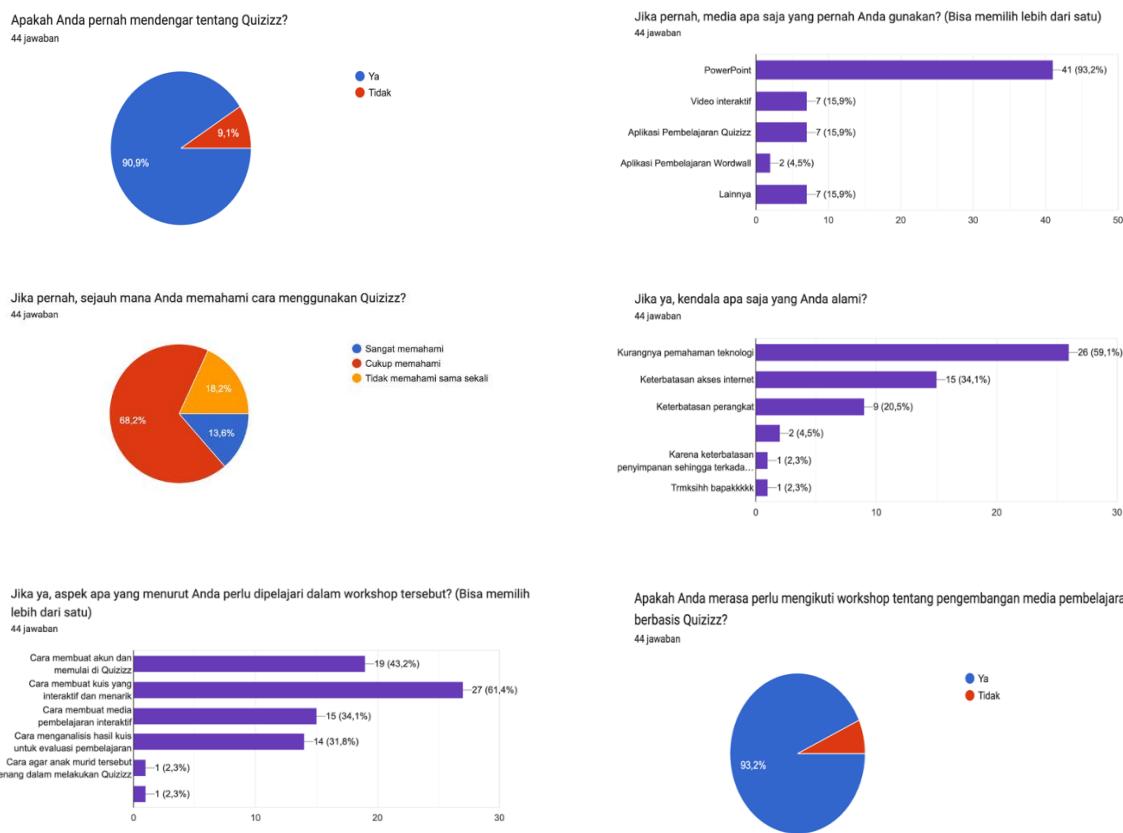
1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi berperan penting dalam pendidikan, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) (Hasanah, 2021; Rahmawati et al., 2024; Handoko et al., 2021). Di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Mataram, calon guru menghadapi tantangan dalam memadukan metode konvensional dengan teknik pengajaran berbasis teknologi. Berdasarkan data dari angket studi awal yang melibatkan 44 responden, 97,7% calon guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, hanya 9,1% yang mengetahui dan pernah menggunakan platform Quizizz.

Selain itu, calon guru juga menghadapi kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Banyak yang belum terbiasa dengan metode pembelajaran kreatif menggunakan teknologi, sehingga berdampak pada kualitas pengalaman belajar (Bond et al., 2021; García-Peñalvo & Corell, 2020). Submasalah ini mencakup kurangnya kreativitas dalam menyusun rencana pelajaran dan ketidakmampuan dalam memanfaatkan aplikasi secara optimal untuk tujuan pembelajaran (Hotimah et al., 2021; Rahmawati, 2021). Oleh karena itu, upaya untuk memberikan pelatihan dan pendampingan dalam perancangan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan. Kegiatan seperti lokakarya dapat membantu calon guru untuk belajar bersama saat menyusun materi ajar mereka menggunakan platform yang sudah dikenal (Lim & Yunus, 2021; Herawati & Erawati, 2023).

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan pengetahuan terkait penggunaan teknologi interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran. Calon guru di FTK UIN Mataram memiliki potensi besar, namun terhambat oleh kurangnya pemahaman tentang penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik (Hasanah, 2021). Dari hasil angket, 59,1% responden menyatakan kurangnya pemahaman teknis sebagai kendala utama, sementara 34,1% mengalami keterbatasan akses internet, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya mengenai hambatan pembelajaran digital (Rasheed et al., 2020). Profil demografis calon guru menunjukkan latar belakang pendidikan yang beragam, namun keterampilan dalam menggunakan alat teknologi pembelajaran perlu ditingkatkan (Rahmawati & Darmawan, 2024).

Workshop ini dirancang untuk menjawab kebutuhan mendasar dalam pengajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, memungkinkan calon guru di FTK UIN Mataram untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Pertiwi, 2020; Junior, 2020). Berikut disajikan hasil analisis angket studi kebutuhan yang telah dilakukan.



Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Tujuan utama dari pelaksanaan workshop ini adalah untuk meningkatkan keterampilan calon guru di FTK UIN Mataram dalam menyusun media pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz. Kegiatan ini mendukung konsep Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yang bertujuan mendorong inovasi dan pengembangan kompetensi pengajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa 93,2% responden merasa perlu mengikuti workshop tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Quizizz, mengindikasikan kebutuhan yang kuat untuk pelatihan semacam ini (Segaran & Hashim, 2022; Slamet & Fatimah, 2022).

Kegiatan pengabdian ini akan memberikan dampak terhadap kegiatan MBKM yang ada di perguruan tinggi, khususnya dalam implementasi kegiatan belajar mahasiswa di luar kampus yang dapat dikonversi ke dalam mata kuliah seperti KKN dan Pengembangan Media Pembelajaran SD. Di samping itu, kegiatan pengabdian ini berdampak terhadap pencapaian indikator kinerja utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya IKU 5 terkait kontribusi dosen kepada masyarakat dan IKU 2 yang berkaitan dengan pengalaman mahasiswa di luar kampus (Daulay et al., 2023).

Aspek interaktivitas dalam pembelajaran tidak dapat diabaikan. Data menunjukkan bahwa 68,2% responden menganggap fitur interaktivitas sangat penting untuk media pembelajaran, sejalan dengan penelitian tentang dampak gamifikasi dan interaktivitas dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar (Yanuarto & Hastinasyah, 2022; Baidowi et al., 2023; Handoko et al., 2021). Oleh karena itu, pelaksanaan workshop ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktis dalam penggunaan teknologi pembelajaran yang interaktif. Dengan pendekatan berbasis data yang komprehensif, workshop ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kompetensi calon guru di FTK UIN Mataram dan membantu mereka menghadapi tantangan dalam pembelajaran di era digital.

2. METODE

Dalam rangka pemecahan masalah mitra secara komprehensif, kegiatan ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, seperti yang ditampilkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Gambar 2 menggambarkan tahapan pelaksanaan kegiatan workshop. Kegiatan ini terdiri dari empat tahap utama: persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan. Pada tahap persiapan, kegiatan dimulai dengan koordinasi awal bersama pihak terkait, termasuk calon guru dan lembaga pendidikan. Tim pengabdian akan menyusun materi dan slide presentasi yang akan

digunakan selama pelatihan serta memilih tools dan program yang sesuai untuk memastikan semua perangkat yang diperlukan siap dan relevan. Setelah itu, kegiatan berlanjut ke tahap pelaksanaan, di mana dilakukan pelatihan langsung tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Calon guru akan diajarkan cara membuat media interaktif yang menarik dan mengimplementasikannya dalam pengajaran, baik secara daring maupun luring, sehingga mereka dapat berlatih langsung menciptakan media pembelajaran yang interaktif.

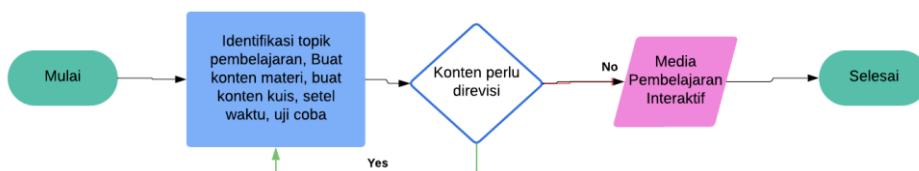
Setelah workshop, tahap evaluasi menjadi penting. Di sini, peserta akan diminta untuk memberikan umpan balik terkait efektivitas program dan materi yang disampaikan. Data dari evaluasi ini akan diproses untuk menilai hasil dari pelatihan. Selanjutnya, penyusunan laporan dan publikasi ilmiah akan dilakukan untuk mendokumentasikan temuan dari workshop. Dengan tahapan yang sistematis ini, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi calon guru di FTK UIN Mataram serta meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat SD/MI secara keseluruhan.

Partisipasi mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini sangat krusial untuk keberhasilan dan efektivitas kegiatan ini. Calon guru berperan aktif mulai dari tahap sosialisasi dan studi kebutuhan, di mana mereka diajak untuk memahami tujuan kegiatan dan manfaat penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dalam fase ini, calon guru diharapkan memberikan masukan terkait harapan dan kebutuhan mereka, sehingga program dapat disesuaikan dengan konteks mereka.

Selama pelaksanaan workshop, partisipasi mitra semakin meningkat, karena mereka akan langsung terlibat dalam pelatihan. Calon guru tidak hanya mengikuti sesi teori, tetapi juga melakukan praktik membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz. Dalam sesi ini, mereka dapat berkolaborasi dan berdiskusi, saling berbagi ide dan pengalaman, yang memperkaya proses belajar mengajar. Partisipasi aktif ini memungkinkan calon guru untuk berlatih dan memahami aplikasi teknologi secara real-time.

Setelah pelaksanaan, mitra juga berkontribusi dalam tahap evaluasi. Peserta diminta untuk mengisi angket umpan balik yang akan membantu tim pengabdian dalam menilai efektivitas program. Masukan dari calon guru sangat berharga untuk diperoleh, karena dapat memberikan perspektif langsung mengenai kualitas pelatihan dan penerapan teknologi dalam pengalaman mereka. Dengan demikian, partisipasi mitra dalam setiap fase kegiatan tidak hanya meningkatkan keterampilan mereka, tetapi juga membantu dalam penjaringan informasi yang dapat digunakan untuk perbaikan program di masa depan.

Keberhasilan penerapan teknologi ini akan diukur melalui umpan balik dari peserta workshop dan hasil evaluasi yang dilakukan setelah mereka menerapkan pengetahuan yang didapat di kelas. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dan berkelanjutan dalam menyongsong pendidikan yang lebih baik di masa depan. Berikut disajikan diagram alir yang menunjukkan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis quizizz.

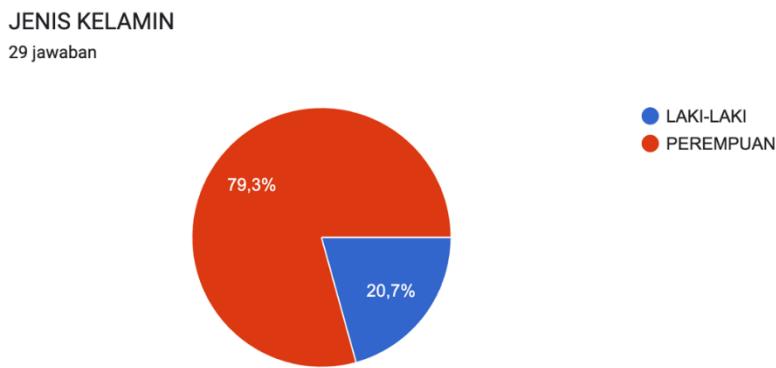


Gambar 4. Diagram Alir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Secara keseluruhan, keterlibatan aktif calon guru dalam sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi menciptakan sinergi yang positif, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat SD/MI melalui pemanfaatan teknologi yang lebih baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz bagi Calon Guru SD/MI berlangsung pada hari Selasa, 2 September 2025 di Ruang Kelas PGMI UIN Mataram. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 29 orang dari 30 undangan yang disebarluaskan, sehingga tingkat kehadiran mencapai 96,6%. Dari total peserta, sebanyak 20,7% adalah laki-laki dan 79,3% perempuan. Proporsi peserta pengabdian disajikan pada gambar berikut.



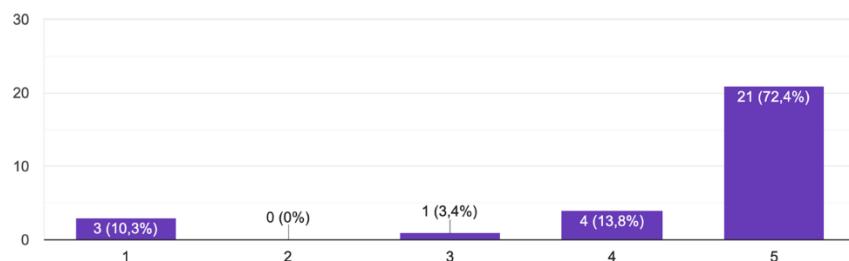
Gambar 5. Proporsi Pesert pengabdian

Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta berasal dari kalangan mahasiswa calon guru PGMI, sejalan dengan karakteristik umum mahasiswa pada program studi kependidikan dasar. Rangkaian kegiatan berjalan sesuai dengan jadwal, dimulai dari registrasi, pembukaan, sambutan, penyampaian materi, praktik pengembangan media, hingga penutupan.

Observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa workshop berjalan lancar dan mendapatkan respons positif dari peserta. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa platform seperti Quizizz mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan interaktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Junior, 2020; Segaran & Hashim, 2022; Yanuarto & Hastinasyah, 2022). Mahasiswa tampak aktif mengikuti setiap sesi, baik saat pemaparan materi, praktik langsung, maupun diskusi kelompok. Peserta bersemangat mencoba fitur-fitur dalam Quizizz, mulai dari membuat soal, mengatur alur permainan, hingga memanfaatkan laporan hasil untuk evaluasi pembelajaran, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian mengenai efektivitas gamifikasi (Handoko et al., 2021; Baidowi et al., 2023).

Selain itu, suasana workshop berlangsung kondusif dan partisipatif. Narasumber tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan contoh praktis yang langsung dapat diaplikasikan oleh peserta, sesuai dengan rekomendasi pelatihan interaktif berbasis teknologi (Lim & Yunus, 2021). Pada sesi praktik, sebagian besar peserta mampu mengikuti langkah-langkah yang diarahkan, meskipun beberapa masih membutuhkan pendampingan, yang juga sejalan dengan temuan terkait tantangan teknis dalam pembelajaran digital (Rasheed et al., 2020). Diskusi berjalan dinamis karena peserta saling berbagi ide dan pengalaman terkait integrasi Quizizz ke dalam pembelajaran di sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan bahwa workshop tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, melainkan juga menjadi forum kolaborasi dan peer learning (García-Peña & Corell, 2020). Setelah kegiatan berakhir, dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui respon peserta terhadap kegiatan pengabdian yang dilakukan.

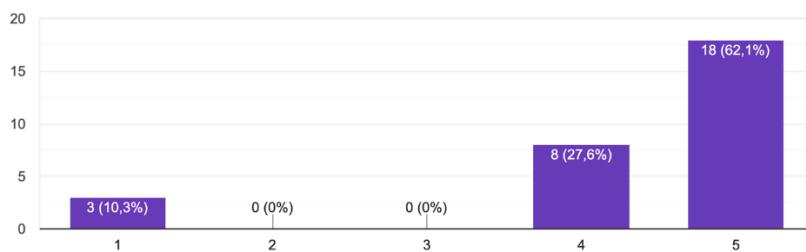
Materi workshop sesuai dengan kebutuhan calon guru SD/MI.
29 jawaban



Gambar 6a. Respon Peserta Pada Aspek Materi

Berdasarkan hasil angket, mayoritas peserta menilai bahwa materi workshop sangat sesuai dengan kebutuhan mereka. Sebanyak 72,4% peserta memberikan skor tertinggi (5), 13,8% memberi skor 4, sementara 10,3% menilai dengan skor 1, dan hanya 3,4% yang memberi skor 3. Tidak ada peserta yang memberi skor 2. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa isi materi workshop relevan dengan kebutuhan mereka sebagai calon pendidik. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis permainan seperti *Quizizz* sangat relevan dan mendukung kebutuhan pembelajaran generasi digital (Pertiwi, 2020; Rahmawati, 2021). Berikut juga disajikan data respon peserta pada aspek materi.

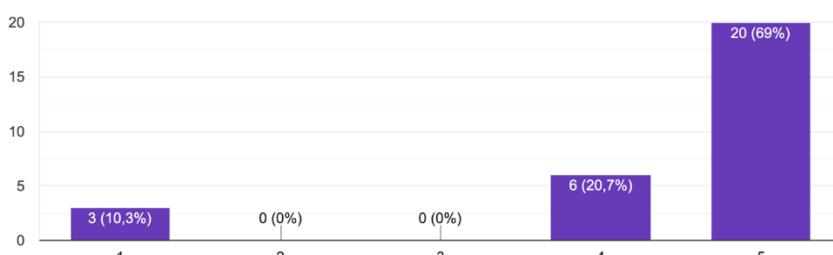
Materi yang disampaikan mudah dipahami.
29 jawaban



Gambar 6b. Respon Peserta Pada Aspek Materi

Dari aspek keterpahaman, materi yang disampaikan dinilai mudah dipahami oleh sebagian besar peserta. Sebanyak 62,1% responden memberi skor 5, dan 27,6% memberi skor 4. Hanya 10,3% yang memberi skor 1, sementara skor 2 dan 3 tidak muncul sama sekali. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi penyampaian narasumber cukup efektif dan mampu dipahami dengan baik oleh peserta. Hal ini juga konsisten dengan penelitian bahwa integrasi media interaktif dapat mempermudah pemahaman peserta didik (Hotimah et al., 2021). Berikut disajikan hasil analisis respon peserta pada aspek materi.

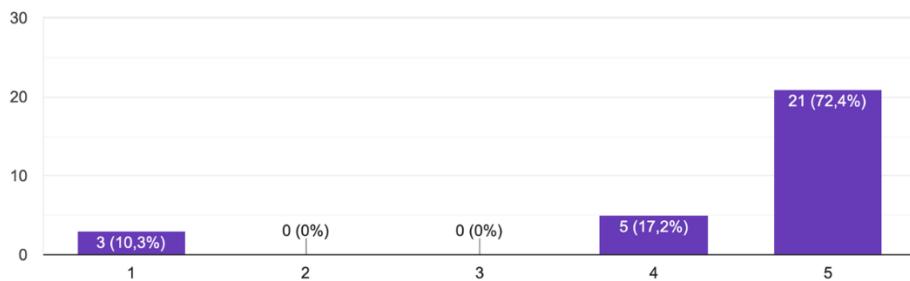
Pemateri menguasai materi yang disampaikan
29 jawaban



Gambar 7a. Respon Peserta Pada Aspek Pemateri

Berdasarkan hasil evaluasi pada aspek penguasaan materi, sebagian besar peserta menilai bahwa pemateri memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menguasai materi workshop. Sebanyak 69% peserta memberikan skor 5 (sangat menguasai), sementara 20,7% memberikan skor 4, dan hanya 10,3% yang memberikan skor 1. Tidak ada peserta yang memberikan skor 2 maupun 3. Data ini menunjukkan bahwa secara umum, pemateri dinilai mampu menguasai materi yang disampaikan dengan baik, khususnya dalam menjelaskan pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif bagi calon guru SD/MI. Berikut juga disajikan hasil analisis respon peserta pada aspek materi.

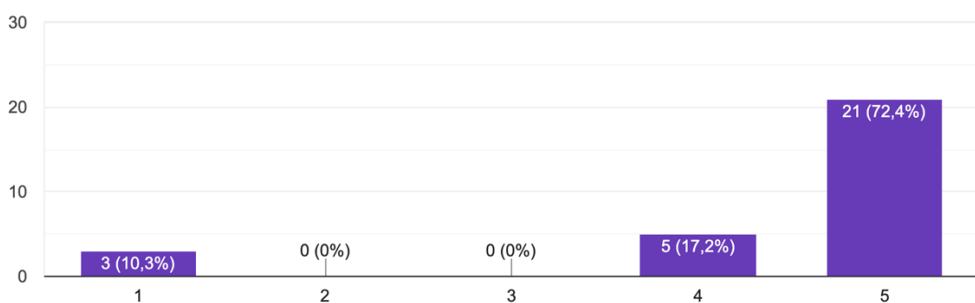
Penyampaian materi oleh pemateri jelas dan mudah diikuti.
29 jawaban



Gambar 7b. Respon Peserta Pada Aspek Pemateri

Pada aspek penyampaian materi, mayoritas peserta juga memberikan penilaian yang sangat positif. Sebanyak 72,4% peserta memberikan skor 5 (sangat jelas dan mudah diikuti), 17,2% memberikan skor 4, dan hanya 10,3% yang memberikan skor 1. Sama seperti aspek sebelumnya, tidak ada peserta yang memberikan skor 2 maupun 3. Hasil ini menunjukkan bahwa pemateri mampu menyampaikan materi secara jelas, runtut, dan mudah dipahami oleh peserta, sehingga jalannya workshop dapat diikuti dengan baik dan sesuai tujuan kegiatan. Berikut disajikan hasil analisis respon peserta pada aspek manfaat.

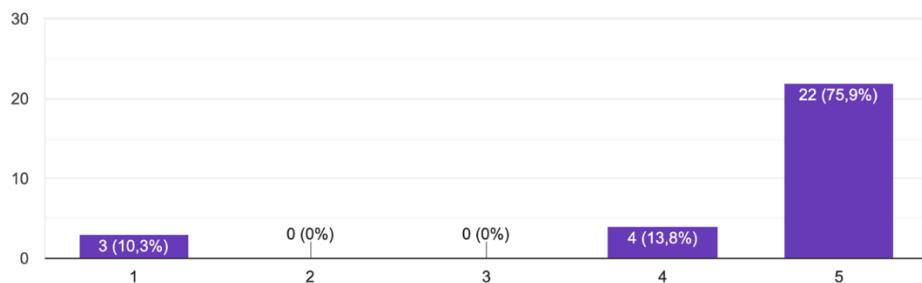
Workshop ini meningkatkan pemahaman saya tentang penggunaan Quizizz.
29 jawaban



Gambar 8a. Respon Peserta Pada Aspek Manfaat

Hasil angket juga menunjukkan bahwa workshop ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang penggunaan Quizizz. Sebanyak 72,4% responden memberikan skor 5, 17,2% memberi skor 4, dan hanya 10,3% yang memberi skor 1. Tidak ada peserta yang memberikan skor 2 maupun 3. Data ini menegaskan bahwa mayoritas peserta merasakan adanya peningkatan kemampuan mereka dalam memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif setelah mengikuti workshop. Berikut juga disajikan hasil analisis respon peserta pada aspek manfaat.

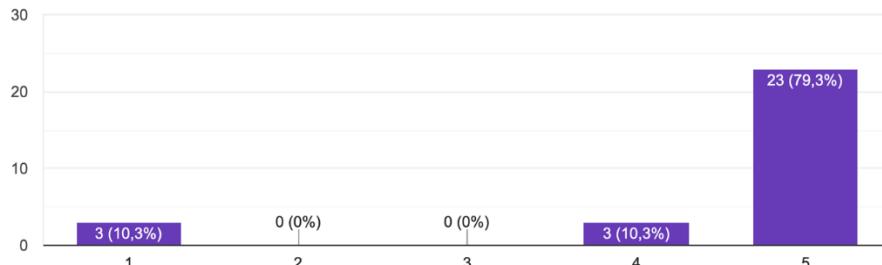
Workshop ini bermanfaat untuk pengembangan kompetensi sebagai calon guru.
29 jawaban



Gambar 8b. Respon Peserta Pada Aspek Manfaat

Selain itu, manfaat workshop terhadap pengembangan kompetensi sebagai calon guru juga dinilai sangat tinggi oleh peserta. Sebanyak 75,9% responden memberikan skor 5, 13,8% memberikan skor 4, dan hanya 10,3% yang memberikan skor 1. Tidak ada peserta yang memilih skor 2 maupun 3. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan workshop tidak hanya menambah wawasan teknis, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi penguatan kompetensi profesional calon guru, khususnya dalam penguasaan teknologi pembelajaran digital. Berikut disajikan juga data respon peserta pada aspek harapan kegaiatn kedepannya. Berikut disajikan hasil analisis respon peserta pada aspek harapan kedepan.

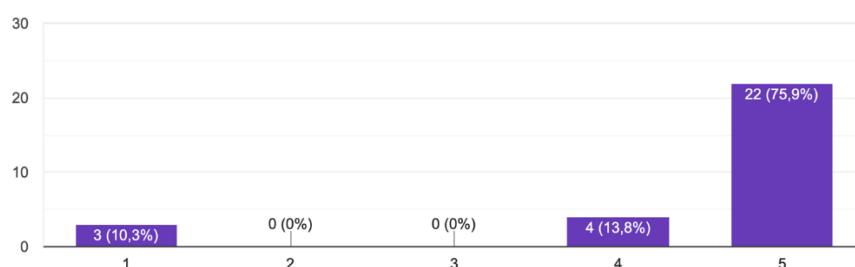
Saya berharap workshop ke depan melibatkan penggunaan media pembelajaran inovatif lainnya selain Quizizz.
29 jawaban



Gambar 9a. Respon Peserta Pada Aspek Harapan Kedepan

Terkait harapan pengembangan ke depan, 79,3% peserta sangat berharap workshop berikutnya melibatkan media pembelajaran inovatif lainnya selain Quizizz. Sementara itu, 10,3% memberi skor 4, dan 10,3% lainnya memberi skor 1. Hasil ini menunjukkan adanya kebutuhan peserta untuk memperoleh wawasan yang lebih luas terkait pemanfaatan berbagai teknologi pembelajaran. Berikut disajikan hasil analisis respon peserta pada aspek harapan kedepan.

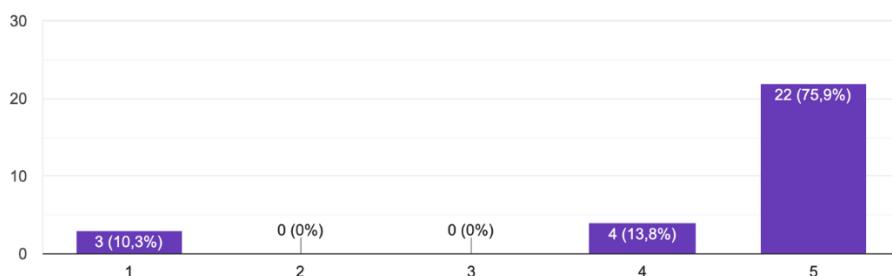
Fasilitas yang digunakan dalam workshop memadai.
29 jawaban



Gambar 9b. Respon Peserta Pada Aspek Harapan Kedepan

Lebih lanjut, 75,9% peserta sangat berharap workshop serupa dapat kembali dilaksanakan dengan tema yang lebih variatif. Sebanyak 13,8% memberi skor 4, dan hanya 10,3% yang memberi skor 1. Hal ini mencerminkan tingginya minat peserta untuk mengikuti kegiatan serupa di masa depan dengan cakupan materi yang lebih beragam. Berikut disajikan hasil analisis respon peserta pada aspek teknik pelaksanaan.

Fasilitas yang digunakan dalam workshop memadai.
29 jawaban



Gambar 10. Respon Peserta Pada Aspek Teknik Pelaksanaan

Dari sisi fasilitas, 75,9% peserta menilai bahwa sarana yang digunakan sudah memadai dengan skor 5, 13,8% memberi skor 4, dan 10,3% memberi skor 1. Tidak ada peserta yang memberi skor 2 maupun 3. Data ini memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta merasa fasilitas workshop cukup menunjang kelancaran pelaksanaan, meskipun sebagian kecil masih menilai kurang optimal.

Secara keseluruhan, hasil observasi dan angket memperkuat bahwa workshop berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Tingkat kepuasan yang tinggi menunjukkan bahwa tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan keterampilan calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*, berhasil tercapai. Selain itu, adanya harapan peserta untuk memperluas jenis media yang dipelajari pada workshop berikutnya menjadi masukan berharga bagi tim penyelenggara agar dapat menghadirkan inovasi yang lebih beragam di masa mendatang.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* bagi calon guru SD/MI di PGMI UIN Mataram berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. Tingkat partisipasi peserta sangat tinggi dengan kehadiran mencapai 96,6%, didominasi oleh mahasiswa perempuan sebesar 79,3% dan laki-laki 20,7%. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai penggunaan teknologi pembelajaran, khususnya dalam merancang lesson berbasis *Quizizz* yang dapat digunakan pada mata pelajaran SD/MI. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa lebih percaya diri dan mampu mengimplementasikan media digital tersebut secara mandiri. Dengan demikian, pengabdian ini mampu memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat kompetensi pedagogik dan literasi digital calon guru sebagai bekal menghadapi tantangan pendidikan abad 21.

Berdasarkan hasil kegiatan, disarankan agar workshop serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan topik inovasi pembelajaran digital lainnya, seperti penggunaan Learning Management System (LMS), aplikasi gamifikasi lain, atau media berbasis augmented reality. Perlu juga disediakan pendampingan lanjutan agar peserta dapat terus mengembangkan dan mengimplementasikan media interaktif yang telah dirancang pada praktik mengajar di sekolah. Selain itu, pihak program studi maupun lembaga pendidikan diharapkan dapat mendukung kegiatan semacam ini dengan menyediakan fasilitas teknologi yang memadai. Dengan adanya kesinambungan program, calon guru tidak hanya menguasai teori, tetapi juga memiliki

keterampilan praktis dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai kebutuhan generasi digital saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua tim pengabdian dan kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Mataram atas pendanaan penelitian ini melalui dana DIPA BLU (PNBP).

DAFTAR RUJUKAN

- Baidowi, B., Kamilia, D., & Sukmaningsih, I. (2023, April). The effectiveness of online learning using Quizizz toward students' mathematics concept mastery. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2619, No. 1). AIP Publishing.
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), Article 50. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>
- Daulay, S. H., Ramadhan, A., & Wahyuni, S. (2023). Quizizz application in students' learning outcomes: Teacher's and students' perception. *Modality Journal: International Journal of Linguistics and Literature*, 3(2), 125–133.
- García-Peñalvo, F. J., & Corell, A. (2020). La COVID-19: ¿Enzima de la transformación digital de la docencia o reflejo de una crisis metodológica y competencial en la educación superior? *Campus Virtuales*, 9(2), 83–98.
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., & Eska, J. (2021, February). Gamification in learning using Quizizz application as assessment tools. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1783, No. 1, Article 012111). IOP Publishing.
- Hasanah, N. (2021). The role of *madrasah ibtidaiyah* in building student characters in the era of the 4.0 industrial revolution. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 310–319.
- Herawati, N., & Erawati, T. (2023). Unraveling student insights: Quizizz in English learning at a vocational high school in Cirebon. *Academic Journal Perspective: Education, Language, and Literature*, 11(2), 142–156.
- Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. *Progres Pendidikan*, 2(1), 7–12.
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for learning with mobile apps: Exploring the potential of Quizizz in the educational context. *International Journal of Development Research*, 10(1), 33366–33371.
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability*, 13(11), 6436.
- Pertiwi, A. P. (2020). Using the Quizizz as an assessment of students' English learning. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 5(1), 37–44.
- Rahmawati, D., & Darmawan, D. (2024). The relationship between assignment methods and social interaction with the level of student learning activeness at Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Tandes. *International Journal of Islamic Thought and Humanities*, 3(1), 49–58.
- Rahmawati, S. (2021). Students' perceptions toward Quizizz as an online learning media. *PANYONARA: Journal of English Education*, 3(1), 62–70.

- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers & Education*, 144, 103701. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>
- Segaran, V. C., & Hashim, H. (2022). More online quizzes, please! The effectiveness of online quiz tools in enhancing the learning of grammar among ESL learners. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(1), 1756-1770.
- Slamet, J., & Fatimah, S. (2022). Quizizz application-based English learning materials assessment instrument development. In *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)* (Vol. 4, No. 1).
- Yanuarto, W. N., & Hastinasyah, P. D. (2022). Gamification: Quizizz in mathematical game learning for secondary students. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 5(2), 64-73.