

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 3 (2026): July
DOI: 10.21070/ijins.v27i3.1939

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

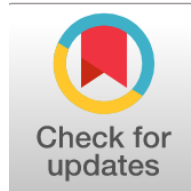
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Implementation of Quizizz-Based Worksheets to Improve Digital Literacy of Elementary School Students in Pasuruan Regency: Penerapan Worksheet Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan

Abdul Rohman, kankmemento@gmail.com (*)

Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Nurdyansyah, nurdyansyah@umsida.ac.id

Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Digital literacy is an important competency for elementary school students, particularly in learning environments that increasingly use digital technology. **Specific Background:** Quizizz-based worksheets provide an interactive learning medium that combines digital worksheets with gamification and online assessment. **Knowledge Gap:** Previous studies have largely focused on Quizizz for motivation, academic achievement, or direct quiz assessment rather than digital literacy, particularly in areas with limited technological access. **Aims:** This study describes the implementation of Quizizz-based worksheets and identifies supporting and inhibiting factors in developing elementary students' digital literacy in Pasuruan Regency. **Results:** The findings show that the worksheets were implemented well, supported by real-time data access, gamification, interactive materials, flexible use, and efficient evaluation, while unstable internet, Chromebook operation difficulties, and background music presented obstacles. **Novelty:** The study integrates interactive worksheets and Quizizz within a semi-rural elementary school context. **Implications:** Quizizz-based worksheets can provide an alternative for digital literacy learning and support teacher competency development in digital educational media.

Most students reported being very comfortable operating Quizizz during learning activities.

Interactive gamification, real-time access, flexible use, and efficient evaluation supported worksheet implementation.

Unstable internet, Chromebook operation difficulties, and distracting background music were identified as implementation barriers.

Keywords: Quizizz-Based Worksheets, Digital Literacy, Elementary School Students, Interactive Learning, Educational Technology

Published date: 2026-09-12

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam perkembangan individu dan masyarakat. Dalam konteks pendidikan, upaya meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar siswa menjadi hal yang sangat diutamakan. Siswa yang memiliki kompetensi yang baik dan motivasi belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil yang lebih baik dalam proses belajar-mengajar. Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran [1]. Proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas tidak hanya bergantung pada penggunaan model dan media pembelajaran, tetapi juga harus mempertimbangkan ketertarikan, perhatian, keinginan, dan minat belajar siswa. Faktor-faktor ini sangat penting agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan menciptakan suasana yang lebih aktif. Dengan demikian, hasil belajar akan mencapai tingkat optimal jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi [2]. Berbagai cara dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain dengan mengubah kurikulum, mengembangkan model pembelajaran, menciptakan media pembelajaran, dan memperbaiki sistem penilaian, serta langkah-langkah lainnya.

Salah satu hal yang sering dipelajari dalam konteks literasi siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang dipilih guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Perkembangan pendidikan saat ini menekankan bahwa guru dan siswa perlu beradaptasi dengan penggunaan e-learning. Meskipun e-learning terbukti efektif di perkotaan yang memiliki akses yang luas, tantangannya berbeda di daerah pinggiran kota atau pedesaan. Guru dan siswa di daerah tersebut sering mengalami kesulitan dalam mengadopsi e-learning. Rendahnya literasi digital menjadi salah satu hambatan utama yang membuat mereka kesulitan mengikuti pembelajaran online dan menggunakan sumber daya digital yang tersedia. Peran guru dalam proses pembelajaran tidak hanya sebagai pusat pengetahuan, tetapi juga sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator bagi siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, minat, dan hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa, baik secara logis, kritis, maupun inovatif.

SDN Kejapanan 2 Gempol adalah salah satu Sekolah Dasar yang mendapatkan bantuan Chromebook PC dari Pemerintah Kabupaten Pasuruan pada tahun 2021 sebanyak 29 unit. Akan tetapi, pemanfaatan Chromebook PC tersebut masih kurang optimal karena kegiatan pembelajaran di SDN Kejapanan 2 Gempol masih sering dilakukan dengan cara yang konvensional. Berdasarkan hasil observasi, masalah umum yang ditemukan pada siswa di SDN Kejapanan 2 Gempol adalah (1) siswa kurang responsif terhadap proses pembelajaran, sering diam saat mendengarkan ceramah dari guru, dan hanya sedikit peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. (2) kebanyakan guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan mengerjakan soal dari buku paket siswa yang menyebabkan kebosanan pada siswa, (3) rendahnya minat siswa untuk membaca dan berkunjung ke perpustakaan. Sejatinya dengan bantuan chromebook PC tersebut diharapkan pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan secara interaktif dan menyenangkan dengan mengadopsi e-learning seperti canva, zoom meeting, google meet, google form, quizizz, dll.

Quizizz adalah salah satu inovasi alat bantu pembelajaran berbasis digital yang praktis digunakan. Ini merupakan sebuah program yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif dan dianggap dapat menggantikan kuis, penilaian, atau ulangan manual yang biasanya menggunakan pulpen dan kertas, yang sering dianggap kurang menarik. [3]. Aplikasi Quizizz dianggap efektif dalam mengevaluasi pembelajaran siswa. Dengan penggunaannya yang praktis, siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik, sehingga guru tidak mengalami kesulitan dalam mengoreksi jawaban. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran memberikan dampak positif pada siswa dengan pengalaman belajar yang menyenangkan karena tampilannya menyerupai permainan. Aplikasi ini juga merangsang jiwa kompetitif siswa melalui fitur yang secara langsung menampilkan skor. Selain itu, siswa menjadi lebih fokus, bersemangat, dan mampu memahami soal evaluasi lebih baik daripada menggunakan soal yang berbasis buku teks.

Mutu pembelajaran juga dapat dilihat dari bagaimana guru melakukan perencanaan Pembelajaran. Seorang guru yang baik harus mempersiapkan banyak hal, yang tentunya berkaitan dengan mutu pembelajaran siswa misalnya sumber pembelajaran, media pembelajaran, metodologi pembelajaran bahkan sampai kepada melihat bagaimana situasi siswa yang diajarnya. Dalam penggunaan media pembelajaran hendaknya seorang guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, menyenangkan dan sesuai dengan kondisi siswa [4]. Dengan mempertimbangkan kompleksitas proses belajar, pemilihan media dan metode pembelajaran akan berdampak pada minat dan hasil belajar siswa.. [5]. Maka dari itu, perencanaan pembelajaran yang efektif menjadi krusial untuk memastikan pencapaian tujuan yang diharapkan. Banyak hambatan, tantangan, dan dampak yang timbul dari seleksi media pembelajaran. Contohnya, banyak guru yang tidak sepenuhnya memahami disiplin ilmu mereka karena berbagai mata pelajaran yang mereka pelajari selama pendidikan mereka, dan juga keterbatasan bahan ajar di sekolah, terutama di daerah terpencil dan pedesaan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menghubungkan disiplin ilmu yang mereka pelajari selama pendidikan mereka dengan pekerjaan mereka saat ini, agar dapat memahami faktor-faktor dan kriteria yang relevan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai [6]. Dengan demikian, pendidikan perlu mengembangkan konsep dan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengubah pendidikan dari model konvensional menjadi digital, baik dari segi konteks maupun sistem [7]. Menyadari betapa pentingnya peran media pembelajaran digital dalam mendukung keberhasilan proses belajar dan mengembangkan minat belajar yang diinginkan, pemahaman yang mendalam dari guru tentang media pembelajaran menjadi krusial sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Keterbatasan penguasaan terhadap media pembelajaran dapat mengakibatkan beberapa masalah, seperti kesulitan siswa dalam memahami materi yang disampaikan karena teks yang terlalu panjang, tantangan guru dalam menyederhanakan materi, dan keterbatasan waktu pembelajaran yang mengharuskan materi dijelaskan secara rinci. Hasil penelitian sebelumnya menyatakan, pendidik perlu membuka diri dan belajar memperlengkapi kompetensinya untuk dapat menggunakan teknologi dengan optimal, salah satunya dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz yang merupakan game edukasi sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran literasi

[8]. Adapun upaya yang dilakukan oleh guru di SDN Kejapangan 2 Gempol untuk meningkatkan literasi digital siswa yaitu melalui penerapan worksheet berbasis quizizz. Pembelajaran melibatkan beberapa komponen penting yang harus diperhatikan untuk menjaga kelangsungan dan efektivitasnya. Komponen-komponen tersebut termasuk desain, implementasi, dan manajemen atau pemeliharaan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan teknologi informasi sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar [9].

Penggunaan teknologi memfasilitasi berbagai aktivitas dengan lebih mudah. Hal ini juga berlaku pada bidang pendidikan, di mana teknologi mampu membantu guru saat menjalankan peran mereka sebagai pendidik di kelas [10][11]. Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan aplikasi atau media permainan pendidikan yang interaktif serta memiliki fitur-fitur seperti khayalan, tantangan, dan rasa ingin tahu. Fitur-fitur ini bertujuan untuk merangsang minat dan motivasi belajar siswa, serta membangkitkan semangat belajar mereka. [12]. Salah satu media pembelajaran berbasis game yang juga berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran siswa selama mendapatkan materi pembelajaran di kelas adalah media pembelajaran aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan sebuah media pembelajaran digital dalam bentuk permainan yang berfungsi sebagai evaluasi soal atau presentasi online. Media ini membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga lebih mudah dimengerti oleh siswa. [13]. Aplikasi Quizizz semakin populer digunakan di berbagai tingkat pendidikan. Aplikasi ini mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik dalam pembelajarannya. [14]. Secara teknik, guru membuat kuis yang menggunakan aplikasi Quizizz dengan menyusun pertanyaan dan empat pilihan jawaban, termasuk opsi jawaban yang tepat. Guru juga bisa menambahkan gambar sebagai latar belakang pelengkap pertanyaan, memilih background, dan mengatur pertanyaan yang sesuai dengan preferensi mereka. [15]. Inovasi yang menggabungkan kuis dan elemen audio serta visual akan mampu memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa. Kombinasi ini memungkinkan saluran pendengaran/auditori untuk memproses kata demi kata dan saluran penglihatan/visual untuk memproses tampilan gambar, sehingga muatan kerja pada kedua saluran tersebut seimbang dan tidak ada yang terlalu banyak dimuat..

Pada awalnya, literasi hanya dianggap sebagai kemampuan dasar dalam membaca dan menulis. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, konsep literasi juga mencakup kemampuan numerik. Ketiga keterampilan ini dianggap sebagai pondasi untuk kemampuan hidup seseorang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi tahun 2005, literasi dapat dimaknai sebagai : 1) kemampuan dalam membaca serta menulis, 2) pengetahuan maupun keterampilan pada bidang atau kegiatan tertentu, dan 3) kemampuan perseorangan dalam mengelola informasi serta pengetahuan guna kehidupan sehari-hari. Menurut Abidin, literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami, memakai, dan merenungkan teks dengan keterlibatan aktif guna memperoleh pengalaman yang mendukung pencapaian tujuan tertentu. [16][17]. Menurut Dafit & Ramadan, kemampuan literasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan membaca siswa karena membaca memungkinkan siswa untuk mendapatkan informasi serta pengetahuan. Literasi membaca ini menekankan kemampuan individu untuk memahami, menganalisis, dan mengetahui tujuan dari teks yang dibacanya. Tujuan dari literasi membaca adalah meningkatkan kemampuan bahasa siswa dan memperdalam pemahaman mereka tentang pengetahuan secara holistik/menyeluruh. Adapun literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti dan memanfaatkan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber yang luas, yang diakses melalui perangkat komputer [18][19]. Literasi digital juga dapat diartikan sebagai kumpulan sikap dan pemahaman dalam menangani serta mengomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif melalui berbagai media dan format. Literasi digital adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan informasi hipertekstual, yaitu teks yang berurutan yang dibantu oleh komputer. Literasi digital juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi. Ini melibatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan perangkat digital, aplikasi, dan internet secara efektif dan aman.

Implementasi literasi sekolah melibatkan tiga tahapan, yaitu tahap pembiasaan, tahap pengembangan, dan tahap pembelajaran. [20][21]. Tahap pembiasaan dalam gerakan literasi sekolah adalah untuk menumbuhkan minat baca melalui kegiatan membaca selama 15 menit. Sekolah dapat menyediakan buku dongeng atau cerita rakyat untuk meningkatkan minat baca siswa. Tahap pengembangan adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi dengan kegiatan menanggapi buku-buku pengayaan. Tujuannya adalah mengembangkan keterampilan literasi seperti membaca dengan intonasi yang tepat, menulis cerita, dan mendiskusikan materi cerita. Tahap pembelajaran merupakan fase untuk meningkatkan kemampuan literasi dalam setiap mata pelajaran dengan menggunakan buku-buku pengayaan dan strategi membaca khusus. Sekolah menyelenggarakan berbagai kegiatan untuk meningkatkan dan mempertahankan minat baca siswa, misalnya dengan mengintegrasikan teks yang kaya dalam pembelajaran seperti permainan berbasis teks.

Menurut Abidin, indikator literasi membaca mencakup tiga hal, yaitu 1) aktivitas sebelum membaca, 2) aktivitas selama membaca, dan 3) aktivitas setelah membaca. Sehingga bisa disimpulkan bahwa literasi membaca merupakan kemampuan yang komprehensif untuk memahami suatu teks bacaan guna mencapai maksud tertentu. Indikator literasi membaca terdiri dari tiga bagian: aktivitas prabaca, aktivitas membaca, dan aktivitas pascabaca. Budaya literasi penting untuk ditingkatkan di sekolah. Kemampuan dasar pada literasi, seperti kemampuan saat membaca dan menulis, wajib menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan. Membaca memiliki banyak sekali manfaat, seperti mendapatkan berbagai informasi dan pengetahuan dari koran, artikel atau majalah, serta hiburan dari cerpen dan novel. Membaca juga dapat memenuhi kebutuhan intelektual, meningkatkan minat pada bidang tertentu, dan meningkatkan kemampuan berkonsentrasi. Implementasi literasi digital dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dengan menggunakan sumber digital. Sementara itu, literasi digital dengan penggunaan, etika, kesadaran kolektif bermedsos bagi peserta didik di Sekolah Dasar perlu diedukasi sesuai dengan penggunaan yang diperlukan dan terhindar dari perundungan, permainan (game) yang menjadi candu, korban medsos, dan korban kelalaian dalam pengelolaan waktu[22].

Dalam literatur, teori tentang digital literacy dan penggunaan platform teknologi pendidikan seperti Quizizz biasanya merujuk pada beberapa aspek seperti : aksesibilitas teknologi di mana siswa harus memiliki akses yang memadai terhadap perangkat dan internet, kemampuan pengajar yang mana guru harus memiliki keterampilan untuk memanfaatkan teknologi

ini secara efektif, serta engagement siswa yang menyatakan bahwa alat seperti Quizizz seringkali diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Meskipun secara teori aksesibilitas platform seperti Quizizz bisa diterapkan dengan baik, kenyataannya mungkin akses terhadap teknologi seperti internet yang stabil dan perangkat yang mendukung masih terbatas di daerah tertentu, termasuk di Kabupaten Pasuruan. Demikian pula dalam teori kompetensi guru, guru mungkin tidak sepenuhnya memiliki keterampilan atau pengetahuan teknologi untuk memanfaatkan Quizizz secara efektif. Pelatihan yang tidak memadai atau kurangnya dukungan teknis bisa menjadi faktor penyebabnya. Dalam konteks lokal, setiap wilayah memiliki karakteristik yang berbeda. Literasi digital siswa di Kabupaten Pasuruan mungkin tidak setinggi yang diasumsikan dalam literatur, sehingga harapan bahwa teknologi seperti Quizizz langsung dapat meningkatkan literasi digital mungkin terlalu optimis.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa siswa di berbagai wilayah akan merespons penggunaan teknologi pembelajaran secara seragam. Namun, kenyataan di lapangan bisa berbeda seperti : kesenjangan digital (Digital Divide) di kabupaten Pasuruan, mungkin terdapat kesenjangan akses teknologi antara siswa yang tinggal di daerah pedesaan dan perkotaan. Ketersediaan internet yang stabil, ketersediaan perangkat seperti smartphone, chromebook PC atau komputer, dan kemampuan menggunakan teknologi secara mandiri bisa bervariasi. Meskipun Quizizz mungkin meningkatkan keterlibatan pada sebagian siswa, tidak semua siswa mungkin merasa termotivasi untuk menggunakan platform tersebut, terutama di tingkat sekolah dasar, faktor-faktor seperti lingkungan keluarga, budaya belajar, dan dukungan orang tua memiliki dampak yang besar. Teori literasi digital mengasumsikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi, namun kenyataannya akses ini bisa sangat terbatas di beberapa daerah. Literasi digital tidak hanya tergantung pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kesiapan mental siswa untuk menerima cara belajar baru melalui teknologi. Beberapa siswa mungkin lebih lambat beradaptasi dengan platform seperti Quizizz, yang bisa menciptakan celah antara hasil yang diharapkan dan kenyataan di lapangan.

Penerapan teknologi pendidikan seperti Quizizz pada praktiknya mungkin menemui tantangan operasional yang tidak selalu tercermin dalam teori, seperti fasilitas pendukung yang mana tidak semua sekolah dasar di Kabupaten Pasuruan mungkin memiliki fasilitas yang memadai seperti laboratorium komputer atau Wi-Fi, serta pendekatan guru yang berbeda, sehingga tidak semua guru memiliki pandangan yang sama terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Ada yang lebih konservatif dan kurang antusias dalam mengadopsi metode baru. Dalam kenyataan, penerapan worksheet berbasis Quizizz bisa terkendala waktu pelaksanaan, ketersediaan infrastruktur, dan dukungan teknis. Teori mungkin tidak selalu memperhitungkan faktor-faktor praktis ini. Selain itu, dalam beberapa kasus, dukungan dari kepala sekolah atau dinas pendidikan bisa menjadi hambatan dalam penerapan teknologi. Meskipun teori mengasumsikan bahwa seluruh pihak terlibat siap menerima teknologi baru, kenyataannya mungkin berbeda.

Dalam era digital saat ini, literasi digital menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa sejak dini, termasuk di tingkat sekolah dasar. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis dalam menavigasi informasi, memahami konten digital, serta menjaga etika dalam menggunakan internet. Kebutuhan akan literasi digital semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Siswa yang melek digital akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan, baik dalam pendidikan lebih lanjut maupun di dunia kerja yang semakin mengandalkan teknologi. Daerah seperti Kabupaten Pasuruan mungkin memiliki ketertinggalan dalam hal akses dan penggunaan teknologi di sekolah dibandingkan dengan wilayah perkotaan. Penelitian ini bisa memberikan wawasan tentang cara mengatasi kesenjangan tersebut. Pembelajaran di sekolah dasar sangat berperan dalam membentuk keterampilan dasar siswa, termasuk keterampilan teknologi. Penggunaan alat interaktif seperti Quizizz dalam worksheet berbasis digital berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode belajar yang inovatif seperti penggunaan Quizizz dapat membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa, terutama di tingkat sekolah dasar di mana keterlibatan siswa masih sangat bergantung pada metode yang digunakan guru. Platform digital seperti Quizizz memungkinkan evaluasi yang lebih cepat dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Ini bisa menjadi langkah penting dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini relevan dalam konteks bagaimana sistem pendidikan, terutama di wilayah yang mungkin kurang terpapar teknologi, dapat memanfaatkan platform digital seperti Quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa. Penelitian ini berpotensi mendukung adaptasi metode pembelajaran yang lebih modern dan relevan di masa depan.

Kabupaten Pasuruan mungkin memiliki tantangan dalam hal pemerataan akses pendidikan berkualitas, terutama terkait penggunaan teknologi. Literasi digital tidak hanya penting bagi siswa di perkotaan, tetapi juga bagi siswa di wilayah pedesaan yang mungkin memiliki akses lebih terbatas terhadap teknologi. Penelitian ini sangat penting dalam konteks pemerataan akses pendidikan berbasis teknologi di wilayah yang mungkin belum mendapatkan infrastruktur atau pelatihan yang memadai. Melalui implementasi Quizizz, penelitian ini dapat membantu memahami bagaimana teknologi bisa diadopsi di daerah yang memiliki keterbatasan. Hasil penelitian ini bisa mendorong pemerintah daerah atau sekolah untuk berinvestasi lebih dalam teknologi pendidikan dan pelatihan bagi guru serta siswa, terutama dalam meningkatkan literasi digital. Kebijakan pendidikan di Indonesia semakin menekankan pentingnya literasi digital sebagai bagian dari kompetensi dasar siswa. Kemendikbud sendiri telah melaksanakan program yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai daerah. Penelitian ini dapat memberikan data empiris yang relevan untuk mendukung program-program pemerintah terkait literasi digital. Ini bisa menjadi masukan penting untuk mengembangkan kurikulum yang lebih mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Jika hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif dari penggunaan Quizizz, metode ini bisa diadopsi di daerah lain yang memiliki karakteristik serupa, sehingga penelitian ini tidak hanya penting bagi Pasuruan, tetapi juga bagi pendidikan nasional secara lebih luas.

Urgensi penelitian ini terletak pada relevansinya terhadap kebutuhan literasi digital di era modern, peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, serta kontribusinya dalam mengatasi kesenjangan digital di wilayah seperti Kabupaten Pasuruan. Dengan menyajikan cara inovatif dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan melalui Quizizz,

penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan bagi peningkatan kompetensi digital siswa dan membantu mendukung program pendidikan nasional yang berfokus pada literasi teknologi. Banyak penelitian yang menggunakan platform Quizizz yang berfokus pada peningkatan motivasi atau hasil belajar, tetapi tidak secara khusus pada literasi digital, terutama di tingkat sekolah dasar[23][24]. Pada penelitian sebelumnya lebih fokus pada peningkatan hasil akademik siswa melalui Quizizz, tanpa menyoroti literasi digital secara khusus[25]. Adapun pada penelitian ini akan menekankan pada bagaimana Quizizz dapat meningkatkan literasi digital siswa di sekolah dasar, yang mencakup keterampilan dalam mengoperasikan teknologi, memahami informasi digital, dan menggunakan media digital secara kritis. Sebagian besar penelitian sebelumnya yang menggunakan Quizizz lebih fokus pada penerapan kuis langsung dan aspek gamifikasi dalam pembelajaran dengan menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi berbasis kuis[26]. Adapun penelitian ini akan memperkenalkan worksheet berbasis Quizizz yang dirancang khusus untuk meningkatkan literasi digital siswa dengan menggabungkan worksheet interaktif dengan fitur Quizizz untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur. Worksheet ini menekankan pada pengembangan keterampilan digital siswa, seperti berpikir kritis terhadap informasi online dan penggunaan perangkat teknologi.

Penelitian sebelumnya yang menggunakan teknologi pendidikan seringkali dilakukan di daerah perkotaan atau sekolah dengan akses teknologi yang lebih baik, seperti implementasi Quizizz di sekolah-sekolah kota besar dengan infrastruktur teknologi yang lebih memadai[27]. Adapun penelitian ini mengambil konteks Kabupaten Pasuruan, bagaimana Quizizz dan worksheet digital dapat diimplementasikan di daerah semi-rural yang memiliki keterbatasan akses teknologi. Pada penelitian sebelumnya fokus pada penggunaan Quizizz untuk mengukur pemahaman materi pembelajaran secara umum, tanpa menekankan pada literasi digital[28]. Adapun pada penelitian ini tidak hanya mengukur keterampilan penggunaan perangkat, tetapi juga bagaimana siswa memahami etika digital, keamanan, dan penggunaan informasi secara kritis. Pada penelitian sebelumnya lebih fokus pada aspek motivasi dan hasil belajar tanpa mengkaitkan penerapan Quizizz dengan literasi digital secara mendalam[29][30]. Adapun pada penelitian ini akan mengadopsi pendekatan teori literasi digital yang lebih spesifik, mengacu pada teori literasi digital yang mencakup akses, pemahaman, dan penggunaan teknologi. Hal ini mencakup pengembangan keterampilan siswa untuk beradaptasi di dunia digital[31]. Penelitian sebelumnya cenderung tidak memfokuskan pada tantangan infrastruktur atau solusi di daerah dengan akses teknologi terbatas[32]. Adapun pada penelitian ini akan meneliti bagaimana Quizizz dan worksheet berbasis teknologi dapat diadaptasi di daerah dengan keterbatasan infrastruktur, termasuk keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi.

Berdasarkan uraian dan dukungan dari penelitian-penelitian sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan serta mengidentifikasi tentang faktor pendukung dan faktor penghambat yang dihadapi dalam penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang merupakan pendekatan yang berfokus pada interpretasi dan konteks dalam mendeskripsikan fenomena secara mendalam. [33]. data yang dikumpulkan bersumber dari data primer dan sekunder. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan wali kelas V dan siswa kelas V di SDN Kejapanan 2 Gempol Kabupaten Pasuruan yang berjumlah 20 siswa, observasi pada saat proses pembelajaran menggunakan Quizizz, dan analisis dokumen terkait. Data penelitian dikumpulkan selama proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk kata dan gambar, tanpa melibatkan data numerik. Pada akhirnya, laporan penelitian akan memuat data yang menggambarkan penerapan worksheet berbasis Quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar.

Proses analisis data kualitatif yang terdiri dari beberapa tahapan di antaranya : mengatur data, mengelompokkan data, tema, dan pola jawaban, memeriksa data, menuliskan hasil penelitian [34]. Data penelitian yang didapatkan berupa lisan maupun tidak lisan yang terkumpul akan dianalisis sesuai dengan judul penelitian Penerapan Worksheet Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan.

Dalam teknik Analisis Deskriptif, peneliti mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan gambaran umum tentang situasi yang diteliti, misalnya tingkat literasi digital siswa sebelum dan sesudah menggunakan Quizizz

Menurut teknik reduksi data, data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber direduksi atau disederhanakan untuk fokus pada informasi yang paling relevan dengan tujuan penelitian. Langkah ini melibatkan pemilihan, pemusatan perhatian, dan pengabstraksian data penting dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumen. Pada tahap penyajian data, data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, seperti tabel, grafik, atau narasi deskriptif. Penyajian ini membantu dalam melihat pola dan hubungan antar variabel yang diteliti. Langkah akhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan diambil berdasarkan data yang telah disajikan dan dianalisis, dan kemudian diverifikasi untuk memastikan keakuratannya. Teknik ini sering kali melibatkan triangulasi untuk meningkatkan validitas temuan penelitian[35].

Hasil dan Pembahasan

1.Penerapan Worksheet Berbasis Quizizz untuk meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan

A.Perencanaan (Planning)

Teori perencanaan menyatakan bahwa perencanaan berarti proses memilih fakta-fakta dan membuat asumsi untuk masa depan serta merumuskan aktivitas untuk mencapai hasil yang diinginkan[36]. Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan beberapa hal seperti mengamati kegiatan literasi digital siswa kelas V di SDN Kejapanan 2 Gempol yang diperoleh dari wawancara awal dengan guru dan observasi kegiatan pembelajaran. Kemudian meneliti bagaimana penerapan worksheet berbasis Quizizz dapat meningkatkan literasi digital siswa serta mengkaji teori tentang literasi digital, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan efektivitas Quizizz dalam pembelajaran interaktif. Peneliti memilih metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap konteks spesifik yang terjadi pada siswa kelas V di SDN Kejapanan 2 Gempol. Kemudian peneliti menyiapkan instrumen berupa panduan wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Beberapa hal yang menjadi indikator pada observasi dalam penelitian ini antara lain : siswa mampu membuka dan login ke Quizizz, siswa memahami instruksi dari worksheet digital, siswa aktif menjawab pertanyaan di Quizizz, siswa berinteraksi secara positif dengan media digital, siswa menunjukkan minat terhadap pembelajaran.

B.Pengorganisasian (Organizing)

Teori pengorganisasian menyatakan pengorganisasian adalah penentuan dan pengelompokan kegiatan serta penempatan SDM dan sumber daya untuk melaksanakan aktivitas terencana[6]. Pada tahap ini berfokus pada persiapan teknis dan administratif untuk pelaksanaan penelitian yang meliputi : mengajukan izin kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk melaksanakan penelitian, menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis worksheet Quizizz, wawancara, dan observasi, merancang worksheet yang mengintegrasikan fitur Quizizz (game-based learning) dengan muatan literasi digital yang dapat digambarkan dengan alur sebagai berikut :



Figure 1.

Gambar 1. Diagram Alur Langkah-Langkah Guru Membuat Worksheet Berbasis Quizizz

C.Pelaksanaan (Actuating)

Teori pelaksanaan menyatakan bahwa pelaksanaan berarti implementasi kegiatan sesuai rencana[16]. Pada tahap ini, peneliti mengamati kondisi awal literasi digital siswa tanpa intervensi. Kemudian mengamati guru menggunakan worksheet berbasis Quizizz dalam proses pembelajaran. Peneliti juga mengamati respons siswa, partisipasi, dan interaksi digital mereka. Setelah itu peneliti melakukan wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan perspektif tentang dampak penggunaan Quizizz. Kemudian peneliti mengumpulkan bukti visual seperti foto, video, tangkapan layar hasil Quizizz, dan catatan lapangan.

D.Evaluasi dan Tindak Lanjut (Controlling)

Teori evaluasi dan tindak lanjut menyatakan bahwa kegiatan evaluasi dan tindak lanjut berarti memastikan kegiatan yang

berjalan sesuai rencana melalui pengawasan dan koreksi[37]. Evaluasi dilakukan untuk menilai proses dan dampak dari intervensi pembelajaran, data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik analisis tematik atau coding untuk mengidentifikasi pola, tema, dan makna. Peneliti juga mengevaluasi sejauh mana Quizizz berhasil meningkatkan aspek-aspek literasi digital siswa, seperti kemampuan mencari informasi, berpikir kritis, dan menggunakan perangkat digital secara efektif. Peneliti mencatat refleksi dari guru dan siswa terhadap metode yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap siswa, berikut adalah respon mereka dalam menggunakan worksheet berbasis Quizizz untuk meningkatkan literasi digital mereka :



Gambar 2. Respon Siswa Menggunakan Quizizz



Gambar 3. Kemampuan Siswa Mengoperasikan Quizizz

Figure 2.

Berdasarkan gambar 2, sebanyak 12 siswa menyatakan sangat senang belajar menggunakan Quizizz, 5 siswa menyatakan senang belajar menggunakan Quizizz. 2 siswa menyatakan tidak senang belajar menggunakan Quizizz, dan 1 siswa menyatakan sangat tidak senang belajar menggunakan Quizizz. Sehingga dapat dianalisis bahwa mayoritas siswa merasa sangat senang menggunakan Quizizz sebagai alat belajar.

Berdasarkan gambar 3, sebanyak 11 siswa menyatakan sangat mampu mengoperasikan Quizizz, 5 siswa menyatakan mampu mengoperasikan Quizizz. 2 siswa menyatakan tidak mampu mengoperasikan Quizizz, dan 1 siswa menyatakan sangat tidak mampu mengoperasikan Quizizz. Sehingga dapat dianalisis bahwa mayoritas siswa merasa sangat mampu mengoperasikan Quizizz.

Figure 3.

Berdasarkan gambar 4, sebanyak 10 siswa menyatakan sangat setuju jika penggunaan Quizizz meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi, 8 siswa menyatakan setuju. 1 siswa menyatakan tidak setuju, dan 1 siswa menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat dianalisis bahwa mayoritas siswa merasa sangat sangat setuju jika penggunaan Quizizz meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan gambar 5, sebanyak 10 siswa menyatakan sangat setuju jika mereka lebih percaya diri mencari informasi di internet setelah menggunakan Quizizz, 8 siswa menyatakan setuju. 1 siswa menyatakan tidak setuju, dan 1 siswa menyatakan sangat tidak setuju. Sehingga dapat dianalisis bahwa mayoritas siswa merasa sangat sangat setuju jika mereka lebih percaya diri mencari informasi di internet setelah menggunakan Quizizz.

Tindak lanjut yang bisa dilakukan dari penelitian ini di antaranya : peneliti bisa merekomendasikan penggunaan worksheet berbasis Quizizz dalam mata pelajaran lain. Mengusulkan pelatihan penggunaan Quizizz dan penyusunan worksheet digital bagi guru-guru lain di Kabupaten Pasuruan. Menyusun laporan akhir penelitian dan berusaha mempublikasikannya di jurnal

pendidikan. Mengembangkan modul atau buku panduan penerapan literasi digital berbasis game edukatif.

Penggunaan Quizizz menjadi salah alternatif pemilihan media pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital siswa. Penerapan worksheet berbasis quizizz dapat meningkatkan literasi siswa sekolah dasar di Kabupaten Pasuruan, hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator seperti kemampuan siswa dalam mengakses, menyeleksi, menganalisis, memahami, memverifikasi, dan mengevaluasi informasi-informasi yang didapatkan oleh siswa saat mengerjakan soal-soal yang terdapat pada worksheet berbasis quizizz yang mereka kerjakan. Adapun respon dari siswa penggunaan aplikasi Quizizz membuat pembelajaran menyenangkan, interaktif dan kelasnya tidak membosankan

Pendidik perlu membuka diri dan belajar memperlengkapi kompetensinya untuk dapat menggunakan teknologi dengan optimal, salah satunya dengan meningkatkan kompetensinya dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz yang merupakan game edukasi sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran literasi.

Siswa perlu memiliki landasan yang kuat dalam kegiatan literasi untuk mendukung dalam kehidupannya dan pendidikannya, dengan metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, siswa akan dapat bertransformasi dari "belajar membaca" dan "tahu membaca" menjadi "membaca untuk memahami" atau kemampuan memahami bacaan serta membentuk siswa dapat berpikir kritis, kreatif dan mampu memecahkan masalah (problem solving).

2.Faktor pendukung dalam penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa

Pada saat menggunakan worksheet berbasis quizizz ada beberapa kemudahan yang didapatkan, di antaranya yaitu siswa tidak dapat bertanya atau mencontek kepada temannya karena urutan soal yang dikerjakan maupun pilihan jawaban dari masing-masing siswa dapat diacak oleh sistem yang tersedia pada quizizz. Kemudian karena adanya waktu yang telah ditentukan dalam tiap soalnya, siswa harus berpacu dengan waktu yang tersedia dalam tiap soalnya agar tidak sampai kehabisan waktu, bahkan mereka bisa mendapatkan bonus berupa poin tambahan atau bonus lainnya jika mampu menjawab soal yang tersedia dengan benar dan dalam waktu yang singkat. Saat siswa menjawab soal di quizizz, siswa tidak punya kesempatan untuk bertanya dengan orang sekitarnya atau melihat buku catatan maupun mencari jawaban di platform google. Setelah mengerjakan quizizz, siswa dapat mengetahui peringkat dari keseluruhan siswa yang telah mengerjakan quizizz tersebut. Setelah menjawab soal-soal di dalam media quizizz, siswa juga dapat mengetahui jawaban yang benar dan salah dari soalnya yang telah dikerjakan.

3.Faktor penghambat dalam penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat siswa mengerjakan worksheet berbasis quizizz menggunakan chromebook PC yang tersedia di sekolah, ada beberapa kendala yang ditemukan antara lain :

Kendala yang dialami siswa saat menggunakan chromebook PC di antaranya : siswa yang belum pernah menggunakan chromebook PC kesulitan untuk mengoperasikannya, seperti mengetik menggunakan keyboard, menggerakkan kursor atau pointer untuk memilih jawaban menggunakan mouse atau touchpad pada chromebook PC.

Kendala yang dialami siswa saat mengerjakan quizizz antara lain : jaringan internet tidak stabil sehingga soal yang muncul membutuhkan waktu yang lama untuk bisa dikerjakan, musik latar dari quizizz terkadang membuat siswa kesulitan untuk fokus berkonsentrasi mengerjakan soal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa SDN Kejapanan 2 Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan, dapat disimpulkan bahwa Penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan daya literasi siswa SDN Kejapanan 2 Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan dapat dimplementasikan dengan baik.

Faktor pendukung dalam penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa SDN Kejapanan 2 Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan antara lain : akses data secara real time, peningkatan keterlibatan siswa dengan fitur gamifikasi, desain materi yang interaktif, fleksibilitas waktu dan tempat, serta efisiensi dalam evaluasi.

Faktor penghambat dalam penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa SDN Kejapanan 2 Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan antara lain : kesenjangan akses penguasaan teknologi yang dimiliki siswa, variasi Tingkat literasi digital awal siswa, Keterbatasan dalam Mendesain Soal yang Menilai Literasi Digital secara Komprehensif, serta Gangguan Fokus karena Fitur Gamifikasi.

References

1. M. Febriana, H. Al Asy'ari, B. Subali, and A. Rusilowati, "Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa," J. Pendidik. Fis. dan Keilmuan, vol. 4, no. 1, p. 10, 2018, doi: 10.25273/jpfpk.v4i1.1879.
2. K. M. Amsul, I. Irmayanti, F. Fitriani, and S. P., "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai," JTMT J. Tadris Mat., vol. 3, no. 1, pp. 10-17, 2022, doi: 10.47435/jtmt.v3i1.973.

3. S. Faigha Utami and P. Tri Febrianto, "Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan," *J. Motiv. Pendidik. dan Bhs.*, vol. 1, no. 3, pp. 248-260, 2023. [Online]. Available: <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/jmpb-widyakarya/article/view/1083>
4. Nurohman, "Penggunaan Aplikasi Fun Quiz (Quiziz) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 11 Bangsa Bantul," *Pros. Semin. Nas.*, pp. 46-54, 2021.
5. F. Purwianto and E. F. Fahyuni, "Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi COVID-19," *Ta'dibuna J. Pendidik. Islam*, vol. 10, no. 4, p. 551, 2021, doi: 10.32832/tadibuna.v10i4.5829.
6. H. Musthofa and B. Haryanto, "Developing a Bookless Library for Enhanced Literacy in Islamic Boarding Schools: Mengembangkan Perpustakaan Tanpa Buku untuk Meningkatkan Literasi di Pesantren," *Indones. J. Islam. Stud.*, vol. 12, 2024, doi: 10.21070/ijis.v12i4.1745.
7. M. S. Irham Baniardhi, "Korelasi Penggunaan Media Quizizz dengan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI," *As-Syar'i*, vol. 4, pp. 211-221, 2022, doi: 10.47476/assyari.v4i3.1570.
8. S. Krisnasari, D. Suhermah, and I. Latifah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di PAUD," *JIP J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 6, pp. 1730-1734, 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i6.635.
9. S. Amaliyah, "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 32 Jakarta," *Pros. Semin. Nas. Berseri*, vol. 2, pp. 842-848, 2019.
10. R. Priyanda, T. R. Pradipta, R. Amalia, and I. Rainal Ihsan, "Quizizz as a HOTS-Based Assessment Media in Increasing Students' Motivation," *Kalamatika J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 15-26, 2022, doi: 10.22236/kalamatika.vol7no1.2022pp15-26.
11. M. F. Sidik and E. F. Fahyuni, "Development of a Digital Live Worksheet in the Religion Subject to Improve Student Learning Outcomes at Junior High School: Pengembangan Digital Live Worksheet pada Mapel PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP," *Acad. Open*, vol. 6, pp. 6-11, 2022, doi: 10.21070/acopen.6.2022.2247.
12. J. Fuad and K. Khusna, "Development of Quizizz Media for Online Learning for Class IV English Subjects at Madrasah Ibtidaiyah," *eL Bidayah J. Islam. Elem. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 54-66, 2022, doi: 10.33367/jiee.v4i1.2371.
13. S. D. Fadilla, A. Saepudin, and Erhamwilda, "Persepsi Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz dengan Minat Belajar Jarak Jauh PAI di SMA PGRI 2 Bandung," *Pros. Pendidik. Agama Islam*, vol. 6, no. 2, pp. 227-231, 2020.
14. G. Al Haddar and M. A. Juliano, "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 6, pp. 4794-4801, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i6.1512.
15. S. Mulyati and H. Evendi, "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS J. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 64-73, 2020, doi: 10.30656/gauss.v3i1.2127.
16. F. R. Carmila and Z. H. Ramadan, "Implementasi Literasi Membaca dalam Pembelajaran di Kelas 5B Pasca Covid-19 di SD Negeri 141 Pekanbaru," *J. Educ.*, vol. 5, no. 4, pp. 12948-12954, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i4.2283.
17. N. Nurdyansyah and S. Mufidah, "Calistung E-Module Innovation for Strengthening Basic Literacy and Numeracy Student: Inovasi E-Modul Calistung untuk Penguatan Dasar Literasi dan Numerasi Siswa," *UMSIDA Prepr. Serv.*, 2023, doi: 10.21070/ups.350.
18. S. H. R. Hendaryan and Taufik Hidayat, "Pelaksanaan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa," *J. Literasi*, vol. 6, pp. 142-151, 2022.
19. A. Saputra, T. Churrohman, and B. Haryanto, "Optimalisasi Pembelajaran Al Islam dan Kemuhammadiyah Terintegrasi Literasi Digital Guna Menghadapi Tantangan Era 4.0," *Tajdid J. Pemikir. dan Gerak. Muhammadiyah*, vol. 17, no. 1, pp. 1-10, 2019.
20. Cahya Rohim and S. Rahmawati, "Peran Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar," *J. Rev. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 3, 2020. [Online]. Available: <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
21. N. Nurdyansyah and Z. Astutik, "Strategy for Utilizing School Reading Corners in Growing Students' Interest in Reading and Literacy: Strategi Pemanfaatan Sudut Baca Sekolah dalam Menumbuhkan Minat Baca dan Literasi Peserta Didik," *UMSIDA Prepr. Serv.*, 2024, doi: 10.21070/ups.4191.
22. S. Wahyuningsih, "Modul Literasi Digital di Sekolah Dasar," *Kementerian. Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknol.*, pp. 1-22, 2021.
23. Arrahim, R. E. Sugiharti, and Hanayulianti, "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Inov. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 208-218, 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/index>.
24. Nurliana and O. F. Nugroho, "Analisis Hasil Belajar dalam Penggunaan Quizizz pada Pembelajaran IPA," pp. 1-8, 2021.
25. M. Anwar, Y. and Ridwan, "Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Bhs. Indones.*, vol. 9, no. 1, pp. 45-55, 2020.
26. Khoiriyah, N. and Raharjo, "Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di SMA," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 123-135, 2019.
27. W. Sukarno, "Penggunaan Platform Digital untuk Pembelajaran di Kota Besar," *J. Pendidik. Teknol.*, vol. 10, no. 1, pp. 32-42, 2020.
28. R. Mardiana, "Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *J. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 3, pp. 50-60, 2018.
29. N. Hafiyah and M. S. Hadi, "Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika," *Communitty Dev. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 1646-1652, 2023.
30. R. F. Muamalah, D. A. Putra, and M. N. Faradita, "Penerapan Aplikasi Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *J. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 7084-7095, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i3.1496.
31. Bawden, "Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices," vol. 30, pp. 17-32, 2008.
32. N. Handayani, "Kendala Infrastruktur Teknologi dalam Pembelajaran Digital," *J. Inov. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp.

15-27, 2020.

33. Ervianti, "Penggunaan Quiziz dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa," J. Kependidikan Media, vol. 13, pp. 1-8, 2024.
34. U. Flick, "Designing Qualitative Research," 2023, doi: 10.4135/9781529622737.
35. M. Nashrullah, E. F. Fahyuni, N. Nurdyansyah, and R. S. Untari, Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data), 2023, doi: 10.21070/2023/978-623-464-071-7.
36. D. Hidayati and A. Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring terhadap Perkembangan Kognitif Siswa," J. Pedagog. dan Pembelajaran, vol. 4, no. 2, p. 251, 2021, doi: 10.23887/jp2.v4i2.37038.
37. O. W. N. J. 2023. Pangesti, "Analysis of the School Literacy Movement Assisted with the Quizizz Application in Class IV SDN 1 Sanggrahan Subdistrict Boyolangu Regency Tulungagung," Educurio, vol. 1, no. 3, pp. 946-950, 2023. [Online]. Available: <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>