

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 Rohman¹⁾, Nurdyansyah²⁾

¹⁾Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: nurdyansyah@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to describe the implementation of quizizz-based worksheets, identify the convenience obtained and obstacles faced in implementing quizizz-based worksheets to improve digital literacy of elementary school students in Pasuruan Regency. This study uses a qualitative descriptive method with a phenomenological approach in elementary schools in Pasuruan Regency. The results of this study indicate that quizizz-based worksheets can be implemented well to improve digital literacy of elementary school students in Pasuruan Regency. Supporting factors for implementing quizizz-based worksheets include real-time data access, increased student engagement with gamification features, interactive material design, flexibility of time and place, and efficiency in evaluation. Inhibiting factors for implementing quizizz-based worksheets include unstable internet connections so that the questions that appear take a long time to be completed, and background music from quizizz sometimes makes it difficult for students to focus and concentrate on working on the questions.

Keywords – worksheet; quizizz; literacy; digital;

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan worksheet berbasis quizizz, mengidentifikasi kemudahan yang didapatkan dan kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologis di Sekolah Dasar Kabupaten Pasuruan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa worksheet berbasis quizizz dapat diimplementasikan dengan baik untuk meningkatkan literasi digital siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan. Faktor pendukung penerapan worksheet berbasis quizizz 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 dari penerapan worksheet berbasis 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.

Kata Kunci – worksheet; quizizz; literasi; digital;

I. 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.

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 melengkapi kompetensinya agar bisa menggunakan teknologi dengan optimal, salah satunya adalah dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, game edukasi sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran literasi [8]. Adapun upaya yang dilakukan oleh guru di SDN Kejapanan 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 backsound, 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.

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, termasuk literasi digital dengan penggunaan, etika, penyadaran 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 medkos, 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 [23]. 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.

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 [24][25]. Pada penelitian

sebelumnya lebih fokus pada peningkatan hasil akademik siswa melalui Quizizz, tanpa menyoroti literasi digital secara khusus[26]. 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[27]. 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[28]. 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[29]. 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 mengaitkan penerapan Quizizz dengan literasi digital secara mendalam[30][31]. 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[32]. Penelitian sebelumnya cenderung tidak memfokuskan pada tantangan infrastruktur atau solusi di daerah dengan akses teknologi terbatas[33]. 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.

II. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif fenomenologis, yang merupakan pendekatan yang berfokus pada interpretasi dan konteks dalam mendeskripsikan fenomena secara mendalam [34]. 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 [35]. 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. 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[36].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

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

1. Perencanaan (Planning)

Tahap perencanaan merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti sebelum pelaksanaan tindakan penelitian. Tahap ini bertujuan untuk merancang seluruh kegiatan penelitian secara sistematis dan terstruktur agar pelaksanaan penerapan worksheet berbasis Quizizz dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam setiap program kegiatan perencanaan merupakan merupakan tahap awal yang harus dirumuskan. Program dan kegiatan apapun tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya perencanaan yang matang [37]. Teori perencanaan menyatakan bahwa perencanaan berarti proses memilih fakta-fakta dan membuat asumsi untuk masa depan serta merumuskan aktivitas untuk mencapai hasil yang diinginkan[38].

Perencanaan penelitian diawali dengan kegiatan identifikasi dan analisis masalah melalui observasi awal terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar di Kabupaten Pasuruan. Hasil observasi menunjukkan bahwa literasi digital siswa belum berkembang secara optimal. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih terbatas dan cenderung belum diarahkan untuk mendukung pengembangan keterampilan literasi digital siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa. Kemudian 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 fenomenologis karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang terjadi pada siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan, utamanya pada siswa kelas V di SDN Kejapanan 2 Gempol Kabupaten Pasuruan. 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.

2. Pengorganisasian (Organizing)

Tahap pengorganisasian merupakan tahap lanjutan setelah perencanaan penelitian yang bertujuan untuk mengatur, mengoordinasikan, dan membagi seluruh sumber daya yang terlibat dalam penelitian agar pelaksanaan penerapan worksheet berbasis Quizizz dapat berjalan secara efektif dan efisien. Pada tahap ini, peneliti memastikan bahwa seluruh komponen penelitian telah tersusun secara sistematis sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Teori pengorganisasian menyatakan pengorganisasian adalah penentuan dan pengelompokan kegiatan serta penempatan SDM dan sumber daya untuk melaksanakan aktivitas terencana [39].

Pada tahap pengorganisasian, peneliti menetapkan peran dan tanggung jawab pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Peneliti bertindak sebagai perancang, pelaksana, sekaligus pengumpul dan penganalisis data penelitian. Guru kelas berperan sebagai kolaborator yang membantu pelaksanaan pembelajaran serta memberikan masukan terhadap proses penerapan worksheet berbasis Quizizz.

Jadwal disusun agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran reguler di sekolah dan tetap sesuai dengan rencana penelitian yang telah ditetapkan. Dengan adanya tahap pengorganisasian yang terstruktur dan sistematis, seluruh komponen penelitian dapat berjalan secara terkoordinasi. Hal ini diharapkan dapat mendukung kelancaran pelaksanaan penerapan worksheet berbasis Quizizz serta menghasilkan data penelitian yang valid dan reliabel dalam upaya meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar di Kabupaten Pasuruan.

3. Pelaksanaan (Actuating)

Tahap pelaksanaan merupakan tahap implementasi dari seluruh perencanaan dan pengorganisasian yang telah disusun sebelumnya. Teori pelaksanaan menyatakan bahwa pelaksanaan berarti implementasi kegiatan sesuai rencana [40]. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan penerapan worksheet berbasis Quizizz dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar di Kabupaten Pasuruan. Penelitian diawali dengan kegiatan pendahuluan pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian memberikan apersepsi, serta mengenalkan penggunaan worksheet berbasis Quizizz kepada siswa. Siswa diberikan penjelasan mengenai tata cara penggunaan perangkat digital dan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, siswa mengikuti proses menggunakan worksheet berbasis Quizizz yang telah disusun sesuai dengan materi pembelajaran. Worksheet tersebut dibuat untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengakses, memahami, dan mengolah informasi digital. Siswa kemudian mengerjakan soal-soal interaktif yang disajikan melalui Quizizz secara individu dengan pendampingan guru dan peneliti. Selama kegiatan berlangsung, peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa, tingkat keterlibatan, serta kemampuan siswa dalam menggunakan media digital secara tepat dan bertanggung jawab.

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan umpan balik terkait hasil pekerjaan siswa, sementara peneliti mengumpulkan data hasil tes,

observasi, dan dokumentasi pembelajaran. Kegiatan penutup ini bertujuan memperkuat pemahaman siswa serta memberikan gambaran awal mengenai perkembangan literasi digital siswa. Pelaksanaan penerapan worksheet berbasis Quizizz dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dan disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan pembelajaran di sekolah. Selama tahap pelaksanaan, peneliti juga mencatat berbagai kendala dan temuan lapangan yang muncul sebagai bahan pertimbangan pada tahap evaluasi.

4. Evaluasi dan Tindak Lanjut (Controlling)

Tahap evaluasi dan tindak lanjut merupakan tahap akhir dalam rangkaian pelaksanaan penelitian. Tahap ini bertujuan untuk menilai ketercapaian tujuan penelitian serta mengevaluasi efektivitas penerapan worksheet berbasis Quizizz dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar di Kabupaten Pasuruan. Teori evaluasi dan tindak lanjut menyatakan bahwa kegiatan evaluasi dan tindak lanjut berarti memastikan kegiatan yang berjalan sesuai rencana melalui pengawasan dan koreksi[41]. 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 wawancara yang telah dilakukan terhadap Bu Hartatik, S.Pd selaku guru kelas V, beliau menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam memahami informasi, berpikir kritis, serta menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Beliau memilih Quizizz karena tampilannya menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Beliau juga menjelaskan bahwa worksheet disusun sesuai materi pelajaran dan diintegrasikan ke dalam Quizizz, siswa mengerjakan soal melalui gawai masing-masing dengan pendampingan guru. Menurut beliau, terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat digital, memahami instruksi digital, dan lebih kritis dalam menjawab soal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap siswa, sebagian besar siswa menyatakan senang menggunakan Quizizz karena dianggap seperti bermain game. Siswa merasa penggunaan Quizizz cukup mudah setelah mendapatkan penjelasan dari guru. Siswa juga mengaku lebih mudah memahami materi karena soal disajikan dengan menarik dan ada umpan balik langsung. Dengan menggunakan worksheet berbasis quizizz ini siswa merasa lebih terbiasa menggunakan teknologi untuk kegiatan belajar.

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



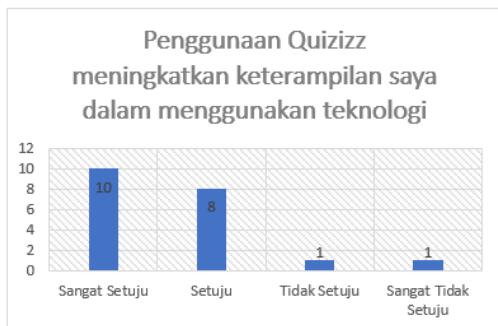
Gambar 1. Respon Siswa Menggunakan Quizizz



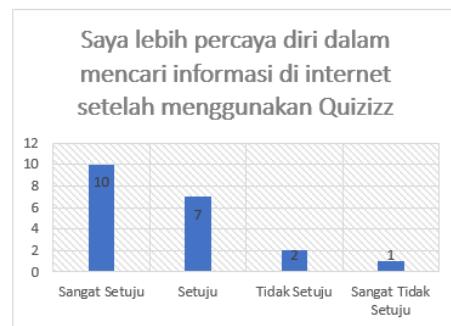
Gambar 2. Kemampuan Siswa Mengoperasikan Quizizz

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.



Gambar 3. kemampuan siswa menggunakan teknologi

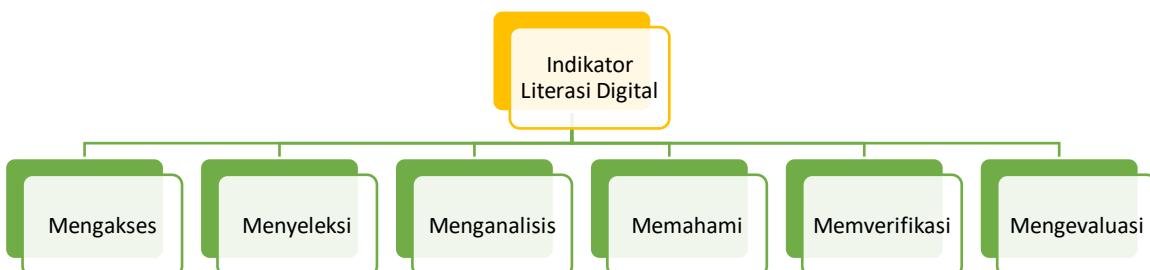


Gambar 4. Kemampuan siswa mencari informasi

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.

Respon dari siswa saat penggunaan aplikasi Quizizz membuat pembelajaran menyenangkan, interaktif dan kelasnya tidak membosankan. 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 [42].



Gambar 5. Indikator Literasi Digital

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. Pendidik hendaknya membuka diri serta mau belajar melengkapi kompetensi yang dimilikinya untuk dapat menggunakan teknologi dengan optimal, di antaranya dengan meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran literasi.

Dengan dilaksanakannya tahap evaluasi dan tindak lanjut secara sistematis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai efektivitas penerapan worksheet berbasis Quizizz serta memberikan kontribusi ilmiah dalam upaya peningkatan literasi digital siswa sekolah dasar di Kabupaten Pasuruan.

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

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 meliputi kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dalam menavigasi informasi, memahami konten digital, serta menjaga etika dalam menggunakan internet.

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 berpeluang untuk mendukung adaptasi metode pembelajaran yang lebih modern dan relevan di masa depan.

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, mereka tidak memiliki kesempatan bertanya pada orang lain atau melihat buku catatan maupun mencari jawaban di google. Siswa bisa mengetahui peringkatnya setelah mengerjakan quizizz tersebut dan mengetahui jawaban yang benar dan salah dari pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka jawab.

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

Kabupaten Pasuruan 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.

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. 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.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Hartatik, S.Pd selaku guru kelas V, beliau mengungkapkan bahwa di antara kendala yang ditemui saat menerapkan worksheet berbasis quizizz ini berupa keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Serta berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengeluhkan jaringan internet dan keterbatasan perangkat yang digunakan. 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 cursor 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.

IV. 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.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kepala sekolah SDN Kejapanan 2 Gempol, beserta dewan guru dan siswa-siswi yang telah berperan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini. Terima kasih kepada pula dosen pembimbing yang telah membimbing dengan sabar, serta terima kasih kepada keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moral sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- [1] M. Febriana, H. Al Asy 'ari, B. Subali, and A. Rusilowati, "Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, vol. 4, no. 1, p. 10, 2018, doi: 10.25273/jpfk.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: Journal Tadris Matematika*, 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," *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, vol. 1, no. 3, pp. 248–260, 2023.
- [4] Nurohman, "Penggunaan Aplikasi Fun Quiz (Quiziz) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 11 Bangsa Bantul," *Prosiding Seminar Nasional*, pp. 46–54, 2021.
- [5] A. F. Purwianto and E. F. Fahyuni, "Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan 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," *Indonesian Journal of Islamic Studies*, vol. 12, no. 2024-10-01, 2024, doi: <https://doi.org/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," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 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 Aplikasi Arus Globalisasi sudah tidak terbendung masuk ke Indonesia . Disertai dengan pekembangan teknologi yang semakin cang," *Prosiding Seminar Nasional 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: Jurnal Pendidikan Matematika*, 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," *Academia Open*, vol. 6, no. 2022-06-30, pp. 6–11, 2022, doi: DOI 10.21070/acopen.6.2022.2247.
- [12] A. J. Fuad and K. Khusna, "Development of Quizizz Media for Online Learning for Class IV English Subjects at Madrasah Ibtidaiyah," *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 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 PGII 2 Bandung," *Prosiding Pendidikan 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: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 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: Jurnal Pendidikan Matematika*, 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," *Journal on Education*, 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 Penguanan Dasar Literasi dan Numerasi Siswa," *UMSIDA Preprints Server*, no. 2023-02-21, 2023, doi: <https://doi.org/10.21070/ups.350>.
- [18] S. H. R. Hendaryan, Taufik Hidayat, "Pelaksanaan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa," *Jurnal Literasi*, vol. 6, no. April 2022, pp. 142–151, 2022.
- [19] B. A. Saputra, T. Churrohman, and B. Haryanto, "Optimalisasi pembelajaran al Islam dan kemuhammadiyahan terintegrasi literasi digital guna menghadapi tantangan era 4.0," *Tajdida: Jurnal Pemikiran dan Gerakan Muhammadiyah*, vol. 17, no. 1, pp. 1–10, 2019.
- [20] D. Cahya Rohim and S. Rahmawati, "Peran Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, vol. 6, no. 3, 2020.
- [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 Preprints Server*, no. 2024-02-23, 2024, doi: <https://doi.org/10.21070/ups.4191>.
- [22] S. Wahyuningih, "Modul Literasi Digital Di Sekolah Dasar," *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, pp. 1–22, 2021.
- [23] E. F. Fahyuni, D. A. Romadlon, N. Hadi, M. I. Haris, and N. Khalifah, "Model aplikasi cybercounseling Islami berbasis website meningkatkan self-regulated learning," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 93–104, 2020, doi: 10.21831/jitp.v7i1.34225.
- [24] Arrahim, R. E. Sugiharti, and Hanayulianti, "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 208–218, 2022.
- [25] E. Nurliana and O. F. Nugroho, "Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran IPA," pp. 1–8, 2021.
- [26] M. Anwar, Y., & Ridwan, "Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, vol. 9, no. 1, pp. 45–55, 2020.
- [27] A. Khoiriyah, N., & Raharjo, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di SMA," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 123–135, 2019.
- [28] W. Sukarno, "Penggunaan Platform Digital untuk Pembelajaran di Kota Besar," *Jurnal Pendidikan Teknologi*, vol. 10, no. 1, pp. 32–42, 2020.
- [29] R. Mardiana, "Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 7, no. 3, pp. 50–60, 2018.
- [30] N. Hafiyya and M. S. Hadi, "Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika," *Communnity Development Journal*, vol. 4, no. 2, pp. 1646–1652, 2023.
- [31] R. F. Muamalah, D. A. Putra, and M. N. Faradita, "Penerapan Aplikasi Game Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *Journal on Education*, vol. 5, no. 3, pp. 7084–7095, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i3.1496.
- [32] D. Bawden, "Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices," vol. 30, no. 2008, pp. 17–32, 2008.
- [33] N. Handayani, "Kendala Infrastruktur Teknologi dalam Pembelajaran Digital," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 15–27, 2020.
- [34] Ervianti, "Penggunaan Quiziz Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa," *Jurnal Kependidikan Media*, vol. 13, no. Februari 2024, pp. 1–8, 2024.
- [35] U. Flick, "Designing Qualitative Research," *Designing Qualitative Research*, 2023, doi: 10.4135/9781529622737.
- [36] M. Nashrullah, E. F. Fahyuni, N. Nurdyansyah, and R. S. Untari, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subjek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. 2023. doi: 10.21070/2023/978-623-464-071-7.
- [37] Y. A. Prayatna, N. Yakin, and Y. Citriadin, "Implementasi Sistem Manajemen Mutu Pendidikan Islam Di Yayasan Nurul Islam Sekarbela," *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, vol. 9, no. 1, 2023, doi: 10.58258/jime.v9i1.4629.

- [38] I. D. Hidayati and A. Aslam, “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa,” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, p. 251, 2021, doi: 10.23887/jp2.v4i2.37038.
- [39] A. Choirunnisa and D. A. Romadlon, “Penelitian & Pengabdian Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar PAI Siswa,” vol. 4, no. 12, pp. 11279–11293, 2025.
- [40] D. A. Romadlon, A. Bagus, and H. Kurniawan, “Implementasi Sistem Penjaminan Mutu Internal di Sekolah Dasar,” *Procedia of Social Sciences and Humanities*, vol. 3, no. c, pp. 678–685, 2022.
- [41] 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. I, no. 3 July 2023, pp. 946–950, 2023.
- [42] S. Rahayu, “Implementasi Literasi Digital di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21,” *Jurnal Pendidikan Dasar UNY*.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.