

SOSIALISASI PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ UNTUK PENINGKATAN MINAT BELAJAR ANAK SEKOLAH MINGGU GEREJA HKBP RESORT JETUN

Ernawati Tampubolon¹, Nanda Sembiring², Martha Mariance Sinaga³,
Jelita Christy Sianipar⁴, Diane Sarima Lestari Simbolon⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Medan

e-mail: ernawatitampubolon@uhn.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar anak Sekolah Minggu yang disebabkan oleh dominasi penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya perhatian, partisipasi, serta pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar anak melalui sosialisasi dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital, yaitu Quizizz. Metode yang digunakan adalah metode edukatif dengan pendekatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan yang dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan di Gereja HKBP Resort Jetun dengan melibatkan guru Sekolah Minggu, remaja gereja, serta anak-anak sebagai peserta utama. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar anak yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, antusiasme, keterlibatan aktif, serta interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru Sekolah Minggu memperoleh pemahaman dan keterampilan baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dengan demikian, penggunaan Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sekolah Minggu di era digital.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Quizizz, Minat Belajar, Sekolah Minggu, Pengabdian Kepada Masyarakat

Abstract

This community service activity was motivated by the low learning interest of Sunday School children caused by the dominance of conventional teacher-centered learning methods. These methods tend to limit student participation and engagement, resulting in low attention and understanding of learning materials. Therefore, innovation in learning methods that align with digital-era learners is needed. The purpose of this activity was to improve students' learning interest through the introduction and implementation of Quizizz as an interactive digital learning medium. The method used was an educational approach involving socialization, training, and mentoring carried out through preparation, implementation, and evaluation stages. The activity was conducted at HKBP Jetun Church involving teachers, youth, and children. The results showed a significant increase in students' learning interest, indicated by improved attention, enthusiasm, participation, and interaction during the learning process. Additionally, teachers gained new knowledge and skills in utilizing digital learning media effectively. Therefore, Quizizz proved to be effective in creating an interactive, enjoyable, and meaningful learning environment, contributing to the improvement of Sunday School education quality in the digital era.

Keywords: Interactive Learning Media, Quizizz, Learning Interest, Sunday School, Community Service

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi ini tidak hanya berdampak pada penggunaan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran, tetapi juga memengaruhi paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Perubahan paradigma tersebut menuntut adanya inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan, karakteristik, serta gaya belajar peserta didik pada era digital yang semakin dinamis.

Peserta didik pada era digital memiliki kecenderungan untuk lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, serta melibatkan aktivitas secara langsung. Mereka juga memiliki tingkat ketergantungan yang cukup tinggi terhadap teknologi, seperti penggunaan gawai dan aplikasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran yang tidak memanfaatkan teknologi cenderung kurang mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif berbasis digital dinilai mampu mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, dan animasi yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran (Iqbal et al., 2026).

Dalam konteks pendidikan keagamaan, khususnya kegiatan Sekolah Minggu, pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai keimanan, moral, dan karakter sejak usia dini. Sekolah Minggu tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi keagamaan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter spiritual anak. Namun demikian, praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan bercerita satu arah cenderung kurang mampu mempertahankan perhatian peserta didik, terutama dalam jangka waktu yang relatif lama. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi kurang optimal.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan terlibat dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan. Minat belajar memiliki hubungan yang erat dengan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian, antusiasme, serta partisipasi aktif dalam kegiatan belajar (Hidayatullah & Haifaturrahmah, 2025). Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif, kurang fokus, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik secara lebih efektif. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu memperjelas materi pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Ii, 2019). Media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan karena memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat digunakan adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan pendidik menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif dengan fitur seperti umpan balik langsung, skor otomatis, batas waktu pengerjaan, serta papan peringkat. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik karena adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat (Bahasa et al., 2020). Selain itu, Quizizz juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang efektif karena mampu memberikan hasil secara cepat dan akurat (Baharuddin, 2025). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz juga berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik karena mampu menggabungkan unsur edukasi dan hiburan dalam satu platform. Media ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Mulyati et al., 2024; Rohimah & Mastroah, 2025). Selain itu, pemanfaatan media interaktif berbasis digital dinilai efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif (Setiawati et al., 2025).

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, khususnya Quizizz, merupakan salah satu alternatif yang relevan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran Sekolah Minggu. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak Sekolah Minggu melalui sosialisasi dan penerapan media pembelajaran interaktif Quizizz di Gereja HKBP Resort Jetun.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah metode edukatif, yaitu pendekatan melalui pemberian pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan kepada

anak sekolah minggu secara sistematis dan terarah. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan kegiatan yang berfokus pada sosialisasi dan pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, khususnya Quizizz, dalam meningkatkan minat belajar anak Sekolah Minggu. Melalui metode ini, peserta memperoleh pemahaman sekaligus pengalaman praktis dalam mengaplikasikan media pembelajaran interaktif.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, penyusunan materi, perancangan kuis Quizizz, serta penyiapan sarana pendukung dan koordinasi dengan pihak gereja. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui sosialisasi, pelatihan kepada guru, serta demonstrasi penggunaan Quizizz kepada anak-anak Sekolah Minggu. Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi dan antusiasme peserta serta diskusi dengan guru untuk mengetahui dampak penggunaan Quizizz terhadap minat belajar anak. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menilai keberhasilan kegiatan dan pengembangan program selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan dengan judul "*Sosialisasi Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz untuk Peningkatan Minat Belajar Anak Sekolah Minggu Gereja HKBP Resort Jetun*" telah terlaksana secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan ini melibatkan berbagai unsur penting dalam lingkungan gereja, antara lain guru Sekolah Minggu, remaja gereja, serta anak-anak sebagai peserta utama. Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan lancar dan tertib, serta menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dari seluruh peserta. Respons yang diberikan oleh peserta, baik guru maupun anak-anak, menunjukkan adanya penerimaan yang baik terhadap inovasi pembelajaran yang diperkenalkan melalui kegiatan ini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebelum kegiatan dilaksanakan, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran Sekolah Minggu di Gereja HKBP Resort Jetun masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional, seperti ceramah dan penyampaian cerita Alkitab secara satu arah. Dalam proses tersebut, guru berperan sebagai pusat penyampaian informasi, sementara anak-anak cenderung bersikap pasif sebagai pendengar. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran masih terbatas dan belum mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat sederhana dan terbatas pada penggunaan Alkitab serta buku cerita bergambar, tanpa adanya pemanfaatan media berbasis teknologi digital yang interaktif.

Kondisi pembelajaran yang demikian berdampak pada rendahnya tingkat perhatian dan keterlibatan anak dalam mengikuti kegiatan Sekolah Minggu. Anak-anak cenderung mengalami penurunan fokus setelah kegiatan berlangsung dalam kurun waktu tertentu, yaitu sekitar lima belas hingga dua puluh menit. Hal ini terlihat dari adanya perilaku kurang memperhatikan, berbicara dengan teman, serta kurangnya respons terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Partisipasi aktif dalam kegiatan tanya jawab juga masih tergolong rendah, karena hanya sebagian kecil anak yang berani untuk menjawab atau menyampaikan pendapat. Situasi tersebut menunjukkan bahwa minat belajar anak belum berkembang secara optimal dan memerlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

Setelah tahap observasi, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan sosialisasi mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran Sekolah Minggu. Pada tahap ini, tim PkM memberikan pemahaman kepada guru dan peserta mengenai konsep media pembelajaran interaktif, manfaat penggunaannya, serta relevansinya dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Materi disampaikan secara sistematis dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga peserta dapat mengikuti dengan baik. Hasil dari kegiatan sosialisasi ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap pentingnya inovasi dalam pembelajaran, yang ditandai dengan munculnya ketertarikan dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan selanjutnya.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz kepada guru Sekolah Minggu. Dalam pelatihan ini, guru dibimbing secara langsung mengenai cara mengoperasikan platform Quizizz, mulai dari proses pembuatan akun, penyusunan soal yang sesuai dengan materi Alkitab, pengaturan waktu pengerjaan, hingga pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia, seperti skor otomatis dan papan peringkat. Selama proses pelatihan berlangsung, guru menunjukkan antusiasme yang tinggi serta kesungguhan dalam memahami penggunaan media

tersebut. Keterlibatan remaja gereja sebagai pendamping teknis juga turut membantu kelancaran pelaksanaan pelatihan, sehingga proses transfer pengetahuan dapat berlangsung secara optimal.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan penggunaan Quizizz secara langsung dalam kegiatan pembelajaran Sekolah Minggu. Setelah guru menyampaikan materi Alkitab, anak-anak diarahkan untuk mengikuti kuis interaktif melalui gawai masing-masing. Pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam suasana pembelajaran. Anak-anak terlihat lebih antusias, lebih fokus, serta lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap anak terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan, sehingga tidak ada lagi peserta yang bersifat pasif. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, dinamis, dan menyenangkan, yang ditandai dengan adanya interaksi aktif antara peserta didik dengan media pembelajaran.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga memberikan kemudahan dalam proses evaluasi pembelajaran. Umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem memungkinkan anak untuk mengetahui hasil jawabannya secara cepat, sehingga mereka dapat memahami kesalahan dan memperbaikinya secara langsung. Guru juga memperoleh data hasil pengerjaan peserta didik secara otomatis, yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak terhadap materi yang telah disampaikan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz mampu meningkatkan minat belajar, perhatian, serta keterlibatan aktif anak dalam kegiatan Sekolah Minggu.

Pembahasan

Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar anak, khususnya dalam konteks pembelajaran Sekolah Minggu. Peningkatan minat belajar tersebut terlihat dari adanya perubahan perilaku peserta didik yang menjadi lebih aktif, lebih antusias, serta lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah.

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik. Melalui fitur-fitur yang tersedia, seperti sistem skor, batas waktu pengerjaan, serta papan peringkat, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Unsur permainan yang terdapat dalam Quizizz mampu menciptakan suasana kompetisi yang sehat, sehingga meningkatkan motivasi belajar anak tanpa menimbulkan tekanan. Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih cepat dan tepat.

Dalam konteks pembelajaran Sekolah Minggu, penggunaan media pembelajaran interaktif tidak menghilangkan peran utama guru sebagai penyampai materi dan penanam nilai-nilai keimanan. Sebaliknya, media tersebut berfungsi sebagai sarana pendukung yang memperkuat proses pembelajaran. Integrasi antara metode bercerita dan penggunaan media interaktif menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, sehingga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Hal ini sangat penting mengingat karakteristik anak pada era digital yang cenderung lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan partisipatif.

Bagi guru sekolah minggu, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Pelatihan dan pendampingan yang diberikan membantu guru dalam memahami cara penggunaan Quizizz secara efektif dan efisien. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya bimbingan yang tepat, guru memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mengintegrasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, keterlibatan remaja gereja sebagai pendamping teknis juga menunjukkan adanya kolaborasi yang baik dalam mendukung keberhasilan kegiatan.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz merupakan salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar anak Sekolah Minggu. Pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna, tanpa mengurangi esensi utama dari pendidikan keagamaan. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang tepat dalam menghadapi tantangan pendidikan pada era digital, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi dan pengenalan media pembelajaran interaktif Quizizz di Gereja HKBP Resort Jetun berjalan dengan baik, terstruktur, dan memperoleh respons yang sangat positif dari seluruh peserta, baik guru Sekolah Minggu maupun anak-anak sebagai peserta didik. Sebelum penerapan media pembelajaran interaktif, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang bersifat satu arah, sehingga menyebabkan rendahnya perhatian, partisipasi, dan minat belajar anak. Namun, setelah diterapkannya Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital, terjadi perubahan yang cukup signifikan, di mana anak-anak menjadi lebih antusias, aktif, serta menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak positif bagi guru Sekolah Minggu dalam meningkatkan kompetensi penggunaan teknologi pembelajaran. Melalui sosialisasi dan pelatihan yang diberikan, guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran yang inovatif dan variatif. Keterlibatan remaja gereja sebagai pendamping teknis juga memperkuat kolaborasi dalam pelaksanaan kegiatan serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz efektif dalam meningkatkan minat belajar anak Sekolah Minggu serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna, tanpa mengurangi esensi utama dalam penanaman nilai-nilai keimanan.

SARAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang telah dilakukan, disarankan agar guru atau pelayan Sekolah Minggu dapat terus memanfaatkan dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz secara berkelanjutan serta mengintegrasikannya dalam setiap kegiatan pembelajaran agar minat dan keterlibatan belajar anak tetap terjaga. Guru diharapkan mampu menyusun soal yang lebih variatif, kreatif, dan kontekstual sesuai dengan materi Alkitab sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Selain itu, pihak gereja diharapkan dapat memberikan dukungan yang optimal berupa penyediaan sarana dan prasarana pendukung, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat teknologi, serta lingkungan belajar yang kondusif guna menunjang kelancaran pembelajaran berbasis digital. Peran orang tua juga penting dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gawai oleh anak agar pemanfaatannya lebih terarah pada kegiatan edukatif, sehingga teknologi tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang bermanfaat. Selanjutnya, bagi pelaksana kegiatan PkM di masa mendatang, disarankan untuk mengembangkan program yang lebih inovatif dan berkelanjutan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital lainnya serta melakukan pendampingan dalam jangka waktu yang lebih panjang, sehingga dampak yang dihasilkan dapat lebih optimal. Dengan adanya kerja sama yang baik antara guru, gereja, orang tua, dan pelaksana kegiatan, diharapkan pembelajaran Sekolah Minggu dapat terus berkembang menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan minat belajar anak tanpa mengurangi esensi penanaman nilai-nilai keimanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Araflil, F. M., Widiastuti, A. L., Adistya, F., Pratama, G. K., & Rahmantika, F. (2025). *Inovasi Penggunaan Media Digital Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Sindoro: Cendikia Pendidikan.
- Arianto, J., Aganmar, M., Pratakumbayan, A., Maharani, A., Manullang, D. A., Az-Zakiy, M., & Santrilia, S. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*. Innovative: Journal of Social Science Research.
- Baharuddin. (2025). *Penerapan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal MediaTIK.
- Hidayatullah, & Haifaturrahmah. (2025). *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Ii, B. A. B. (2019). *Bab Ii Tinjauan Pustaka 2.1. 6–25*.
- Iqbal, M., Putra, Z., Mujiwati, Y., & Ali, M. H. (2026). *Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya*. 11(1), 280–288

- Mulyati, J., Hanikah, H., & Putra, N. P. (2024). *Pengaruh Quizizz sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V*. Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran.
- Rohimah, S., & Mastroah, I. (2025). *Pentingnya Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SD Negeri Karyasari 3*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Setia Wati, E. D., Fiqry, R., Nurgufriani, A., Yulianci, S., & Rahman Hakim, A. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA..