Peran Guru dalam Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Siswa Kelas V di SDN Kalierang 02

Ines Dwi Anjani[1], Muh Luqman Arifin[1]
[1]Universitas Peradaban
Email: inesdwianjani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz pada pembelajaran siswa kelas V di SDN Kalierang 02, yang meliputi peran guru sebagai inovator, motivator, evaluator, dan fasilitator, serta mendeskripsikan kendala yang dihadapi guru dalam menjalankan perannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian, yaitu guru kelas V dan beberapa siswa kelas V SDN Kalierang 02, ditentukan menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan, dengan keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menjalankan empat peran dalam pemanfaatan Quizizz, yaitu sebagai inovator melalui penyesuaian bentuk soal pada setiap muatan pelajaran, sebagai motivator melalui pemberian dorongan dan penguatan semangat belajar siswa, sebagai evaluator melalui penyusunan soal dan pemanfaatan rekap hasil Quizizz untuk mengukur pemahaman siswa, serta sebagai fasilitator melalui pemberian arahan, bantuan, dan pengawasan selama kegiatan berlangsung. Hasil belajar siswa selama menggunakan Quizizz tergolong bagus dan tinggi, meskipun peraih nilai tertinggi tidak selalu sama pada setiap sesi. Guru juga menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, gangguan perangkat, dan kesulitan siswa dalam mengoperasikan aplikasi, yang diatasi guru melalui pendampingan langsung dan penyediaan fasilitas pendukung.

Kata kunci: ***Peran Guru, Aplikasi Quizizz, Pembelajaran, Sekolah Dasar***

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga proses pembelajaran perlu didukung oleh media dan metode yang sesuai dengan perkembangan peserta didik (Rozie et al., 2018:8). Perkembangan teknologi memberikan berbagai pilihan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi digital berbasis kuis seperti Quizizz. Aini (2019:2) menjelaskan bahwa Quizizz merupakan salah satu upaya mengakomodasi permasalahan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dengan

pembelajaran berbasis TIK guna meningkatkan motivasi belajar dan kompetensi peserta didik.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz tidak hanya berfokus pada kemampuan guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi, tetapi juga melibatkan peran guru dalam menentukan bagaimana aplikasi tersebut dimanfaatkan dalam pembelajaran. Guru bertanggung jawab menyiapkan soal, menjelaskan langkah-langkah penggunaan, memberikan arahan, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan. Konsep peran ganda guru dikenal dengan istilah EMASLIMDEF, yaitu Educator, Manager, Administrator, Leader, Innovator, Motivator, Dinamisator, Evaluator, dan Facilitator (Syamsiara et al., 2024:18). Penelitian ini berfokus pada empat peran, yaitu guru sebagai inovator, motivator, evaluator, dan fasilitator, karena keempatnya berkaitan langsung dengan kegiatan guru dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz.

Guru sebagai inovator berperan mengembangkan dan menerapkan cara baru dalam pembelajaran melalui pemilihan strategi, metode, atau teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Anggraini, 2025). Guru sebagai motivator berperan memberikan dorongan dan penguatan semangat belajar siswa (Pramesti et al., 2025:253), sedangkan guru sebagai evaluator bertanggung jawab menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Nawanti et al., 2024:4761). Adapun guru sebagai fasilitator berperan memberikan kemudahan, bimbingan, dan bantuan kepada siswa selama pembelajaran berlangsung (Inayah et al., 2024:87). Quizizz sendiri merupakan aplikasi permainan edukasi yang bersifat fleksibel dan naratif, yang dapat digunakan baik untuk menyampaikan materi maupun sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (D. P. Sari & Romelah, 2022:203).

SDN Kalierang 02 merupakan salah satu sekolah dasar yang telah memanfaatkan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran siswa kelas V pada tiga muatan pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika. Ketiga muatan pelajaran tersebut dipilih karena memiliki karakteristik materi yang berbeda, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa guru menyesuaikan soal dengan materi yang telah dipelajari, memberikan arahan sebelum pembelajaran dimulai, serta membantu siswa ketika mengalami kesulitan menggunakan aplikasi.

Pemanfaatan Quizizz pada beberapa mata pelajaran tentu menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan jaringan dan kuota (Supriadi & Pramuditya, 2023:51). Selain itu, hasil kuis yang diperoleh siswa menunjukkan nilai yang berbeda-beda pada setiap sesi, dan siswa yang memperoleh nilai tertinggi tidak selalu sama pada kegiatan berikutnya. Guru juga menemukan bahwa terdapat siswa yang menjawab soal dengan cara menebak sehingga jawaban benar belum tentu mencerminkan pemahaman siswa secara menyeluruh terhadap materi.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran, seperti penelitian Isnaenika dkk. (2025) mengenai penggunaan media berbasis Quizizz dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa kelas VI, penelitian Agustina dan Pratiwi (2026) mengenai keterlibatan dan antusiasme belajar siswa SD melalui Quizizz Paper Mode, penelitian Pamungkas dkk. (2025) mengenai inovasi pembelajaran berbasis teknologi menggunakan media Quizizz, serta penelitian Rizky dan Fithriani (2025) mengenai pengalaman siswa EFL dalam menggunakan Quizizz untuk meningkatkan keterampilan menulis. Penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada dampak Quizizz terhadap keaktifan, keterlibatan, dan motivasi siswa, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada peran dan upaya guru dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz pada pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz pada pembelajaran siswa kelas V di SDN Kalierang 02, yang meliputi peran guru sebagai inovator, motivator, evaluator, dan fasilitator, serta mendeskripsikan kendala yang dihadapi guru dalam menjalankan perannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk memahami secara mendalam mengenai peran guru dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di SDN Kalierang 02 karena sekolah tersebut telah menerapkan penggunaan gadget berbasis aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada siswa kelas V yang telah memiliki kemampuan berpikir logis dan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis teknologi.

Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling (Sugiyono, 2019:289), yaitu guru kelas V sebagai informan utama karena terlibat langsung dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan Quizizz, serta beberapa siswa kelas V sebagai informan pendukung. Data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, dan data sekunder berupa dokumen soal, tangkapan layar aplikasi, serta foto kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap proses pembelajaran menggunakan Quizizz, wawancara semi terstruktur dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan kuis pembelajaran. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari guru dan siswa, serta triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Abdussamad, 2021:156).

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman (2014), yang terdiri atas tiga tahap, yaitu reduksi data (data condensation), penyajian data (data display), dan penarikan simpulan atau verifikasi (drawing and verifying conclusions). Reduksi data dilakukan dengan memilah data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan peran guru sebagai inovator, motivator, evaluator, dan fasilitator, serta kendala yang dihadapi guru. Data yang telah direduksi kemudian disajikan secara naratif berdasarkan pola kemunculan temuan pada tiga muatan pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika, sebelum ditarik simpulan berdasarkan pola yang muncul dari ketiga sumber data tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kalierang 02 pada siswa kelas V dengan fokus pada peran guru dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz pada tiga muatan pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika, dengan informan guru kelas V yaitu Bapak Eko Budi Setiyo Prabowo, S.Pd. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menjalankan empat peran dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz, yaitu sebagai inovator, motivator, evaluator, dan fasilitator, yang tampak

pada setiap tahapan pemanfaatan Quizizz mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga tindak lanjut hasil pembelajaran.

Peran guru sebagai inovator tampak dari pemanfaatan Quizizz pada materi unsur intrinsik cerita "Semut dan Belalang" untuk Bahasa Indonesia, materi Fruit and Vegetables untuk Bahasa Inggris, serta materi pecahan untuk Matematika. Guru menyesuaikan bentuk soal, baik pilihan ganda maupun esai, dengan karakteristik materi pada masing-masing muatan pelajaran, serta menyiapkan soal terlebih dahulu menggunakan telepon genggam atau laptop sebelum pembelajaran berlangsung. Proses pembuatan soal dilakukan secara sistematis, mulai dari membuka aplikasi, menyusun bentuk soal, menentukan pilihan jawaban, hingga membagikan kode kuis kepada siswa, dengan mempertimbangkan ketersediaan jaringan internet dan kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi.

Peran guru sebagai motivator terlihat dari dorongan yang diberikan sejak sebelum kegiatan Quizizz dimulai, yaitu dengan menginformasikan rencana penggunaan Quizizz pada pertemuan berikutnya sehingga siswa antusias membawa gawai ke sekolah. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan penguatan, memanfaatkan fitur pengaturan waktu untuk mendorong siswa menyelesaikan soal tepat waktu, serta memvariasikan bentuk motivasi pada setiap muatan pelajaran, misalnya latihan soal terlebih dahulu pada Matematika dan penguatan verbal langsung pada Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Unsur kompetisi berupa papan peringkat pada Quizizz turut menjadi bentuk dorongan yang membuat siswa lebih bersemangat menyelesaikan kuis hingga akhir.

Peran guru sebagai evaluator tampak dari penggunaan Quizizz sebagai sarana mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Soal disusun berdasarkan materi yang telah dibahas, dan pada Matematika disusun secara berjenjang dari tingkat mudah hingga sukar. Hasil belajar siswa melalui Quizizz tergolong sangat baik, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai tinggi pada setiap sesi kuis, meskipun peraih nilai tertinggi tidak selalu sama dan dapat tergantikan siswa lain pada sesi berikutnya. Guru juga menemukan bahwa perolehan nilai tinggi tidak selalu murni mencerminkan pemahaman siswa karena terkadang terdapat siswa yang menjawab soal secara asal-asalan namun kebetulan benar,

sehingga guru tetap perlu mengonfirmasi hasil tersebut melalui pengamatan proses pengerjaan siswa secara langsung.

Bentuk evaluasi yang dilakukan guru juga disesuaikan dengan karakteristik masing-masing muatan pelajaran. Pada Bahasa Indonesia, evaluasi difokuskan pada pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita yang telah dibaca. Pada Bahasa Inggris, evaluasi menekankan penguasaan kosakata terkait Fruit and Vegetables, sedangkan pada Matematika evaluasi menekankan ketepatan proses perhitungan pecahan. Perbedaan fokus evaluasi ini menunjukkan bahwa guru tidak menerapkan Quizizz secara seragam, melainkan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada setiap muatan pelajaran.

Peran guru sebagai fasilitator ditunjukkan melalui penjelasan langkah-langkah penggunaan aplikasi sebelum kegiatan dimulai, pemberian arahan dan pengawasan selama kegiatan berlangsung, serta bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan, seperti kendala login, soal yang tidak muncul, maupun kesulitan memahami soal berbahasa Inggris. Bantuan yang diberikan disesuaikan dengan jenis kesulitan pada setiap muatan pelajaran, misalnya membantu menerjemahkan kosakata pada Bahasa Inggris dan membantu menghitung ulang jawaban pada Matematika. Guru juga memanfaatkan fitur pengawasan pada aplikasi untuk memastikan siswa tetap fokus mengerjakan kuis dan tidak beralih ke aplikasi lain selama kegiatan berlangsung.

Selain menjalankan keempat peran tersebut, guru juga menghadapi beberapa kendala dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz, antara lain keterbatasan jaringan atau kuota internet, gangguan pada perangkat siswa, kesulitan proses masuk ke aplikasi, kesulitan memahami kosakata berbahasa Inggris, serta ketidaksesuaian hasil perhitungan siswa dengan pilihan jawaban pada muatan Matematika. Kendala pada setiap muatan pelajaran menunjukkan karakteristik yang berbeda: pada Bahasa Inggris kendala lebih banyak berkaitan dengan pemahaman kosakata, pada Matematika kendala lebih banyak berkaitan dengan proses perhitungan, sedangkan pada Bahasa Indonesia kendala yang muncul lebih bersifat teknis. Kendala tersebut dapat dikelompokkan menjadi kendala teknis, yang berkaitan dengan jaringan, kuota, dan perangkat, serta kendala akademik, yang berkaitan dengan pemahaman kosakata dan ketepatan perhitungan. Guru menangani kendala tersebut melalui penyediaan

hotspot, membantu siswa satu per satu, mengarahkan siswa menyalakan ulang perangkat yang bermasalah, serta membantu menghitung ulang jawaban siswa.

Pembahasan

Bagian pembahasan ini menghubungkan temuan hasil penelitian dengan kajian teori mengenai peran guru dan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Temuan bahwa guru menjalankan empat peran utama, yaitu inovator, motivator, evaluator, dan fasilitator, sejalan dengan pandangan Juahab (2019:24) bahwa peran merupakan tindakan yang dilakukan seseorang sesuai kedudukan dan tanggung jawabnya, serta pandangan Sadriani dan Arifin (2023:36) bahwa guru di era digital dituntut memiliki keterampilan merancang dan menyiapkan pembelajaran berbasis teknologi. Keempat peran tersebut juga selaras dengan konsep peran ganda guru EMASLIMDEF yang dikemukakan Syamsiara dkk. (2024:18).

Peran guru sebagai inovator tampak dari kesiapan guru menyusun soal dan menyesuaikan bentuk pertanyaan pada tiga muatan pelajaran yang berbeda, sebagaimana dijelaskan Anggraini (2025) bahwa guru di era digital berperan sebagai agen perubahan yang mendorong kreativitas dan kemampuan digital siswa. Kesiapan teknis tersebut menunjukkan bahwa inovasi yang dilakukan guru bukan sekadar penggunaan aplikasi, melainkan juga proses perencanaan yang matang, sesuai dengan pandangan bahwa peran inovator berkaitan dengan pemilihan strategi, metode, dan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Peran guru sebagai motivator terlihat dari antusiasme siswa ketika mengetahui akan menggunakan Quizizz serta penguatan yang diberikan guru selama dan setelah kegiatan berlangsung. Temuan ini memperkuat pendapat Pramesti dkk. (2025:253) bahwa guru memegang peranan penting dalam memotivasi belajar siswa sekolah dasar, tidak hanya melalui penyampaian materi tetapi juga pembentukan semangat belajar siswa. Pemanfaatan fitur pengaturan waktu pada Quizizz sebagai sarana mendorong siswa menyelesaikan soal juga sejalan dengan pandangan Wardah dan Maknun (2024:267) bahwa motivasi belajar yang tinggi membantu siswa mencapai potensi terbaiknya.

Peran guru sebagai evaluator ditunjukkan melalui pemanfaatan Quizizz untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, sejalan dengan pendapat Nawanti dkk. (2024:4761) bahwa tanggung jawab guru mencakup penilaian

pemahaman siswa terhadap materi yang telah tercakup dalam kegiatan pembelajaran. Rekap nilai yang tinggi namun dengan peraih nilai tertinggi yang berbeda-beda pada setiap sesi mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi cukup merata, meskipun tetap terdapat variasi kemampuan individual antarsiswa. Guru juga menekankan bahwa perolehan nilai tinggi tersebut tidak selalu mencerminkan pemahaman yang sesungguhnya, sehingga proses pengerjaan siswa tetap perlu diperhatikan dan tidak semata-mata bersandar pada angka yang ditampilkan aplikasi, sejalan dengan pandangan D. P. Sari dan Romelah (2022:203) bahwa Quizizz merupakan media evaluasi yang menarik dan menyenangkan namun tetap memerlukan pengelolaan guru.

Peran guru sebagai fasilitator tampak dari arahan, bimbingan, dan pengawasan yang diberikan selama siswa menggunakan aplikasi Quizizz, sejalan dengan pendapat Inayah dkk. (2024:87) bahwa guru sebagai fasilitator bertugas membantu siswa memahami dan memecahkan masalah, bukan sekadar menyampaikan informasi. Kendala yang ditemukan, seperti keterbatasan jaringan dan kesulitan siswa dalam mengoperasikan aplikasi, sejalan dengan kajian bahwa pembelajaran berbasis Quizizz memiliki kekurangan berupa ketergantungan terhadap teknologi dan perangkat yang memadai. Meskipun demikian, kelebihan Quizizz dalam membantu guru mengevaluasi hasil belajar, meningkatkan partisipasi siswa, serta membuat pembelajaran lebih menarik (Jong & Tacoh, 2024:132) tetap dapat dirasakan manfaatnya karena guru mampu menangani kendala yang muncul secara sigap, misalnya dengan menyediakan hotspot maupun membantu siswa satu per satu.

Hasil penelitian ini juga memperkuat sejumlah penelitian relevan. Sejalan dengan penelitian Isnaenika dkk. (2025), penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan siswa, meskipun penelitian ini lebih menekankan pada peran guru pada siswa kelas V. Sejalan pula dengan penelitian Agustina dan Pratiwi (2026) serta Pamungkas dkk. (2025), temuan penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, sebagaimana temuan Rizky dan Fithriani (2025) mengenai dampak positif fitur gamifikasi terhadap kepercayaan diri dan motivasi siswa, penelitian ini juga menemukan bahwa unsur

permainan dan kompetisi pada Quizizz turut mendorong antusiasme siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa peran guru sebagai inovator, motivator, evaluator, dan fasilitator saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz pada pembelajaran siswa kelas V di SDN Kalierang 02. Keberhasilan pemanfaatan Quizizz sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang soal, mengelola waktu, memberikan motivasi, serta menangani kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peran guru dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz pada pembelajaran siswa kelas V di SDN Kalierang 02, dapat disimpulkan bahwa guru menjalankan empat peran dalam pemanfaatan Quizizz. Guru berperan sebagai inovator dengan menyesuaikan bentuk soal dan mempersiapkan kegiatan secara matang pada tiga muatan pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika. Guru berperan sebagai motivator dengan memberikan dorongan, penguatan, dan semangat kepada siswa sebelum, selama, maupun setelah kegiatan Quizizz, sehingga siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Guru berperan sebagai evaluator dengan memanfaatkan Quizizz sebagai sarana mengukur pemahaman siswa, dengan hasil belajar yang tergolong sangat baik meskipun peraih nilai tertinggi tidak selalu sama pada setiap sesi. Guru juga berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan, bimbingan, bantuan, serta pengawasan kepada siswa selama menggunakan aplikasi Quizizz. Selain menjalankan keempat peran tersebut, guru menghadapi kendala berupa keterbatasan jaringan atau kuota internet, gangguan perangkat, kesulitan proses masuk ke aplikasi, serta ketidaksesuaian hasil perhitungan siswa dengan pilihan jawaban pada muatan Matematika, yang diatasi melalui penyediaan hotspot, bantuan langsung kepada siswa, serta pendampingan yang berkelanjutan. Secara umum, guru telah menjalankan perannya sebagai inovator, motivator, evaluator, dan fasilitator secara optimal, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas V di SDN Kalierang 02. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan

muatan pelajaran, jenjang kelas, maupun pendekatan penelitian guna memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif (P. Rapanna (ed.)). CV. Syair Media Press.

Agustina, S. D., & Pratiwi, E. Y. R. (2026). Keterlibatan dan Antusiasme Belajar Siswa SD Melalui Quiziz Paper Mode dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11.

Aini, Y. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. Kependidikan, 2(25).

Anggraini, D. F. (2025). Peran Guru sebagai Inovator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. Jurnal Ilmiah Pengkajian dan Penelitian Pendidikan Islam, 8(1), 53–61.

Inayah, U. L., Anisah, N., Fitria, L., Nisak, K., & Muhimah, S. N. (2024). Analisis peran guru sebagai fasilitator siswa dalam pembelajaran di kelas pada UPT satuan pendidikan SDN Bendungan. Journal Education: Jurnal Manajemen Pendidikan, 1(2), 84–93.

Isnaenika, Z. N., Pratama, F. F., & Zulkarnaen, R. H. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VI. Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora, 4(6), 9736–9744.

Jong, A., & Tacoh, Y. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quiziz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1).

Juahab. (2019). Peran dan Tanggung Jawab Kepala Sekolah dan Guru dalam Pengembangan Kurikulum. Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), 23–30.

Miles, M., & Huberman, A. M. (2014). Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook.

Nawanti, R. D., Purnomo, S., Santoso, W. T., & Muhibbin, A. (2024). Peran Guru dalam Evaluasi Pembelajaran di Kelas. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(5), 4759–4765.

Pamungkas, M. D. S., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2025). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi dengan Menggunakan Media Quiziz. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10, 250–256.

Pramesti, T., Neviyarni, & Zen, Z. (2025). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(02), 250–254.

Rizky, S., & Fithriani, R. (2025). Exploring EFL Students' Experiences in Using Quiziz to Enhance Writing Skills and Its Impact on Writing Motivation: A Qualitative Study. Journal Homepage, 6(3), 1032–1040.

Rozie, F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., & Madura, T. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. Widyagogik, 5(2), 1–12.

Sadriani, A., & Arifin, I. (2023). Peran Guru dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. 32–37.

Sari, D. P., & Romelah. (2022). Penggunaan Aplikasi Quiziz pada Evaluasi Pembelajaran Ismuba (Al-Islam) di SD Muhammadiyah 2 Sumberpucung. Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam, 6(2), 202–208.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif (Sutopo (ed.)). Alfabeta.

Supriadi, I., & Pramuditya, S. (2023). Praktik dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. Karya Pendidikan Matematika, 10(1), 51–58.

Syamsiara, Wahyuni, N., Hamsiah, A., & Husnita, L. (2024). Profesi Keguruan di Indonesia (A. Asari (ed.)).

Wardah, H., & Maknun, L. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4(4), 267–276.