

Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz untuk Menciptakan Minat Belajar Anak

I Putu Ryan Geryana Suantra¹, Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari², I Gde Suryawan³

UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar^{1,2,3}

DOI: [10.31004/aulad.v8i3.1309](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1309)

✉ Corresponding author:

[\[ryangeryana@gmail.com\]](mailto:ryangeryana@gmail.com)

Article Info	Abstrak
Kata kunci: Quizizz, Interaktif, Minat Belajar, Anak Usia Dini	Pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai perkembangan anak penting di era digital untuk menumbuhkan minat belajar sejak dini. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penggunaan media interaktif Quizizz dalam meningkatkan minat belajar anak kelompok B. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap anak usia dini kelompok B. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan acuan teori Piaget tentang perkembangan kognitif dan teori Vygotsky mengenai interaksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan Quizizz mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan aktif, serta respons emosional positif anak melalui gamifikasi. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz efektif sebagai media pembelajaran interaktif, namun perlu dukungan guru dan kesiapan infrastruktur agar penerapannya optimal.
Keywords: Quizizz, Interactive, Learning Interest, Early Childhood	Abstract Fun and developmentally appropriate learning is important in the digital era to foster interest in learning from an early age. This study aims to explore the use of interactive media Quizizz in increasing interest in learning in group B. The method used was qualitative with a case study design through observation, interviews, and documentation of early childhood children in group B. Data analysis was conducted descriptively qualitatively with reference to Piaget's theory of cognitive development and Vygotsky's theory of social interaction. The results showed that Quizizz was able to increase enthusiasm, active involvement, and positive emotional responses in children through gamification. The implications of this study confirm that Quizizz is effective as an interactive learning medium, but requires teacher support and infrastructure readiness for optimal implementation.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dalam era globalisasi saat ini harus sejalan dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Teknologi yang berkembang memiliki faktor pendukung yang penting dalam bidang pendidikan, khususnya pembelajaran di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Anak-anak usia dini karakteristik yang unik, yaitu mudah teralihkan perhatian dan cenderung lebih berminat pada aktivitas kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu cara untuk mendukung kebutuhan tersebut yaitu dengan memfasilitasi media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Santosa et al., 2023). Tahap ini perlu dilakukan mengingat anak-anak yang memasuki periode tersebut berada dalam tahap perkembangan yang sangat dinamis, otak mereka mengalami pertumbuhan yang pesat dan membentuk koneksi saraf yang mendasari perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak. Anak usia dini memiliki ciri-ciri perkembangan yang khas, antara lain kecenderungan untuk lebih mudah teralihkan perhatian, suka bermain, dan belajar melalui pengalaman langsung.

Anak usia dini yang berusia 2-7 tahun masuk ke dalam pra operasional dalam tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget. Pada periode tersebut, anak akan menunjukkan tahap pengembangan kemampuan untuk berpikir secara simbolik, tetapi masih terbatas dalam pemahaman konsep-konsep konkret dan nyata. Meskipun anak-anak mampu mengembangkan kata-kata dan gambar untuk mewakili objek serta peristiwa, anak masih cenderung berpikir secara egosentris dan kurang mampu melihat sudut pandang orang lain. Anak juga belum sepenuhnya mampu paham terhadap konsep-konsep logis yang lebih kompleks, seperti konservasi atau hubungan sebab-akibat secara abstrak. Dengan demikian, guna menunjang pertumbuhan kemampuan kognitif anak dan menghindari verbalisme yaitu kemampuan menghafal dan mengulang informasi tanpa pemahaman yang mendalam penting untuk menggunakan media pembelajaran yang konkret dan interaktif. Media yang bersifat visual dan menyentuh indera anak, seperti gambar, permainan edukatif, atau aplikasi teknologi berbasis gambar dan suara, dapat membantu menjembatani kemampuan anak dalam memahami ide-ide yang bersifat abstrak. Pendidik perlu menemukan cara-cara inovatif untuk menarik perhatian anak dan membangkitkan minat belajar sejak dini (Humaida & Suyadi, 2021).

Kebutuhan minat belajar anak pada usia dini merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan. Minat belajar anak merupakan salah satu faktor psikologis penting yang memengaruhi keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dimuat dalam Sinaga et al., (2024), minat belajar diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Definisi ini menegaskan bahwa minat belajar bukan hanya sekadar rasa suka, tetapi juga mencakup dorongan internal yang memotivasi anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Anak dengan minat belajar yang kuat memiliki dampak yang sangat signifikan dalam menunjukkan keaktifan, konsentrasi, dan kreativitas yang lebih tinggi saat terlibat dalam proses pembelajaran. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan pembelajaran yang mereka hadapi, penerapan pembelajaran yang monoton dan minimnya pelibatan elemen yang menarik dapat membuat anak mudah merasa bosan atau kehilangan perhatian. Beberapa cara yang sering diterapkan pada beberapa tahun terakhir adalah dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai fasilitator kepada peserta didik dalam hal subjek pembelajaran, mencakup aspek kognitif, psikomotor, serta afektif, yang meliputi sikap dan nilai-nilai positif (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran berperan penting dalam memastikan ketercapaian tujuan melalui pelaksanaan proses pembelajaran yang terarah dan indikator yang telah ditetapkan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang memanfaatkan elemen gambar, suara, dan gerakan, mampu membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan atraktif dan mampu mempertahankan perhatian anak. (Melati et al., 2023). Salah satu jenis media pembelajaran yang kini mengalami perkembangan pesat dan sering dimanfaatkan di dunia pendidikan adalah aplikasi berbasis kuis atau game edukatif, Salah satu contohnya adalah media Quizizz, menurut Hidayati & Budiarti (2022) Quizizz merupakan *Platform* pembelajaran interaktif yang berbasis kuis dan dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Quizizz memungkinkan guru guna merancang kuis interaktif yang mampu dimainkan kepada peserta didik, dengan berbagai fitur seperti leaderboard dan feedback secara langsung yang menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif (Hidayati & Budiarti, 2022).

Peneliti menemukan kajian literatur terdahulu berkaitan dengan berbagai penelitian yang telah diterapkan di jenjang Pendidikan Dasar maupun menengah menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berpotensi meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pada tingkat sekolah dasar, Quizizz membantu memperdalam pemahaman dan meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui fitur umpan balik instan (Ramadhani & Rukmana, 2022). Di Sekolah Menengah Pertama, penggunaannya dalam pelajaran matematika terbukti meningkatkan motivasi dan nilai ujian siswa dibanding metode tradisional (Dermawan & Ramadhan, 2024). Selanjutnya, pada jenjang Sekolah Menengah Atas, penggunaan Quizizz juga berdampak positif dengan peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar (Noor, 2020). Dari berbagai hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa sebagian besar studi terdahulu masih berfokus pada peningkatan hasil belajar (ranah kognitif) dan motivasi belajar pada peserta didik usia sekolah dasar hingga menengah. Belum banyak penelitian yang mengkaji penggunaan Quizizz dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya dalam upaya menumbuhkan minat belajar anak yang merupakan bagian dari

perkembangan afektif dan sosial emosional anak. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapannya di jenjang PAUD, khususnya rentang anak usia 5-6 tahun pada fase fondasi, dengan tujuan menelaah bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini melalui pendekatan bermain yang menyenangkan. Penelitian ini memperluas perspektif pemanfaatan teknologi pendidikan dari sekadar alat evaluasi menjadi sarana stimulasi minat dan motivasi belajar anak. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam mengintegrasikan pendekatan digital interaktif dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang berpusat pada aktivitas bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung.

Studi tentang efektivitas *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini masih sangat terbatas. Anshorihyah & Watini (2022) mengungkapkan bahwa minat belajar anak usia dini secara umum di beberapa instansi PAUD masih rendah. Anak cenderung pasif dalam beraktivitas yang dapat disebabkan oleh karakteristik perkembangan anak usia dini menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan fokus yang masih terbatas dan cenderung lebih menyukai kegiatan yang melibatkan gerakan dan unsur yang menyenangkan. Sehingga mereka sering kali merasa bosan atau kurang tertarik terhadap pembelajaran yang dianggap monoton atau tidak sesuai dengan minat anak (Anshorihyah & Watini, 2022).

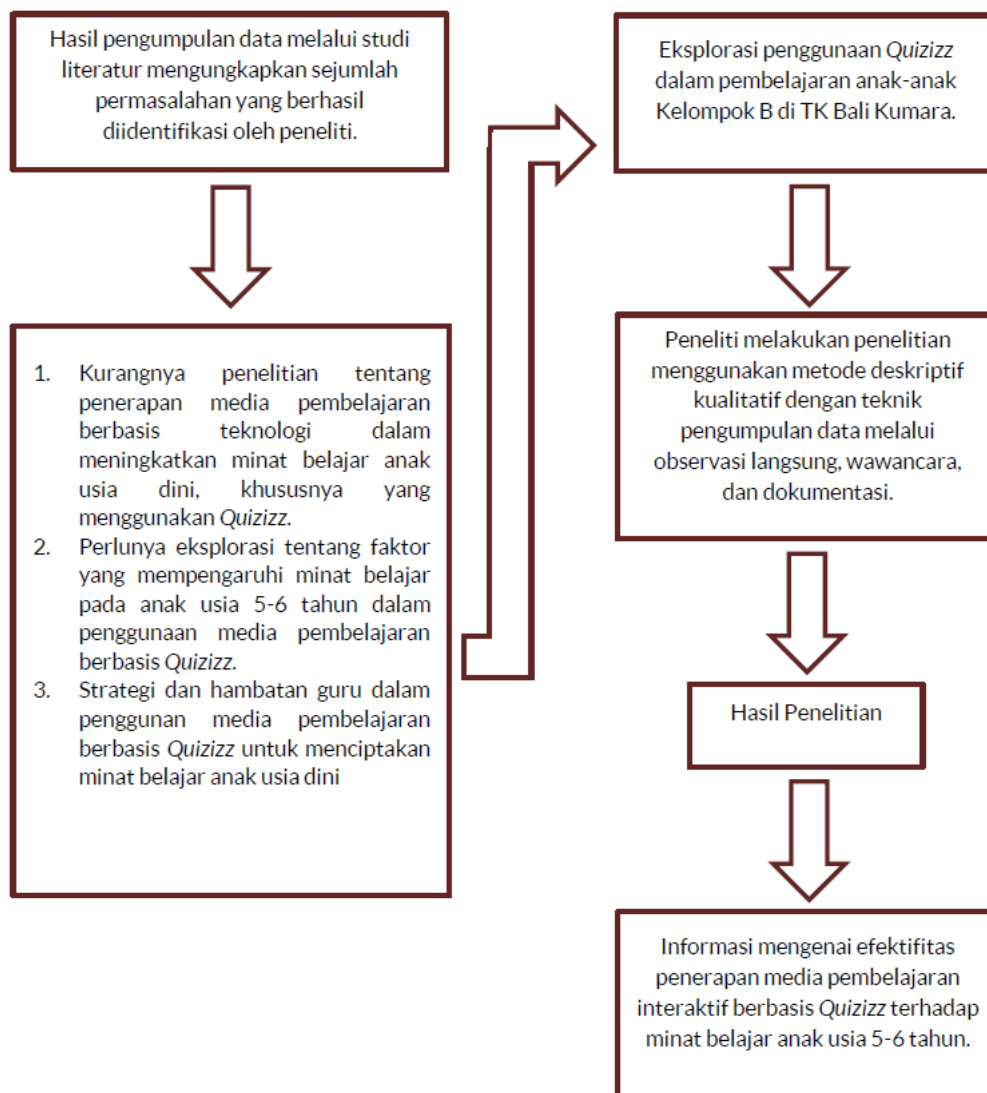
Berbeda dari penelitian sebelumnya yang banyak dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, atau Sekolah Menengah Atas, penelitian ini mengangkat konteks PAUD dan fokus pada minat belajar anak melalui media digital interaktif. Penelitian dilakukan di TK Bali Kumara, lembaga yang telah mengintegrasikan teknologi secara aktif dalam proses pembelajaran anak usia dini. Sebagai lembaga pembelajaran yang diarahkan untuk mendukung pertumbuhan anak secara utuh anak usia dini, TK Bali Kumara menyediakan suasana belajar yang mendukung untuk penerapan metode pembelajaran yang berbasis teknologi, serta memiliki akses yang baik terhadap media pembelajaran seperti *Quizizz*. Penerapan teknologi berbasis *Quizizz* terlihat mampu meningkatkan antusiasme anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. TK Bali Kumara memiliki peluang besar untuk mengimplementasikan teknologi digital dalam pembelajaran. Guru-guru TK Bali Kumara sudah mulai mengenalkan media pembelajaran berbasis teknologi sejak tahun pelajaran 2021. TK Bali Kumara mengoptimalkan penggunaan *Platform* media pembelajaran seperti *Quizizz* untuk mendorong partisipasi aktif anak-anak dalam proses belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam menciptakan minat belajar anak usia dini di Kelompok B TK Bali Kumara, Batubulan-Gianyar. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dapat menciptakan minat belajar anak usia dini di kelompok B TK Bali Kumara. Penelitian ini juga mengkaji faktor pendukung serta implikasi dalam mengintegrasikan media *Quizizz* dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia dini. Harapannya, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, serta menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di pendidikan anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian deskriptif eksploratif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya memahami dan menggambarkan fenomena secara mendalam terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Bali Kumara. Jenis penelitian yang digunakan merupakan deskriptif eksploratif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci suatu fenomena yang sedang terjadi dan mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhinya. Pendekatan ini tidak hanya menjelaskan kondisi yang ada, tetapi juga mencari pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana dan mengapa fenomena tersebut terjadi (Sugiyono, 2022). Dalam konteks ini, penelitian berfokus pada bagaimana penerapan *Quizizz* dapat menarik minat belajar anak usia dini, serta faktor-faktor pendukung dan penghambat yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Creswell (2018), penelitian kualitatif deskriptif eksploratif bertujuan untuk mengeksplorasi dan menggali informasi mengenai topik yang masih terbatas atau belum banyak diteliti sebelumnya. Penelitian ini juga menerapkan desain studi kasus, yakni fokus pada satu kasus spesifik untuk menggali fenomena secara mendalam dan terperinci.

Lokasi penelitian penting karena dapat mempengaruhi hasil dan interpretasi penelitian. Lokasi pelaksanaan penelitian ini yakni di TK Bali Kumara yang beralamat di Jl. Dewi Sri Gg. Salak 1 CU, No. 35, Desa Batubulan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Subjek dari penelitian ini berupa peserta didik Kelompok B dengan total keseluruhan peserta didik berjumlah 32 anak dan 2 orang guru yang mengajar pada kelompok B di TK Bali Kumara. Peneliti juga melibatkan kepala TK Bali Kumara dan orang tua sebagai subjek penelitian yang memberikan kontribusi penting selama proses penelitian berlangsung. Oleh karena itu, untuk mendukung perolehan data yang relevan dengan fokus penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menemukan pola-pola makna yang berkaitan dengan minat belajar anak (Gambar 1). Dengan demikian, pendekatan ini dianggap paling sesuai untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang bersifat mendalam dan kontekstual, bukan generalisasi numerik.



Gambar. 1. Struktur Kerangka Berpikir Penelitian
(Sumber: Peneliti, 2025)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Platform Quizizz* telah menjadi bagian dari strategi inovatif dalam mendukung proses berlangsungnya aktivitas belajar bagi anak-anak usia dini. Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif diterapkan secara bertahap, baik dalam kegiatan belajar di sekolah. penerapan media berbasis teknologi seperti *Quizizz* merupakan bagian dari kebijakan pengembangan inovasi pembelajaran di lembaga. Kebijakan ini diambil sebagai upaya untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman serta kebutuhan generasi anak-anak saat ini yang sudah cukup akrab dengan perangkat digital. Penggunaan teknologi untuk pembelajaran anak usia dini bersifat selektif dan terarah. Anak usia 5-6 tahun masih berada dalam tahap perkembangan awal, sehingga penggunaan teknologi tidak hanya sebagai hiburan semata melainkan dalam pembelajaran harus dibatasi dan diarahkan untuk tujuan edukatif. Pembelajaran berbasis *Quizizz* selalu dilakukan dengan pendampingan guru untuk menjaga kenyamanan anak-anak dan tidak mengalami kesulitan saat menjawab pertanyaan. Selain itu, guru juga mengintegrasikan *Quizizz* dengan metode pembelajaran lainnya seperti cerita, bermain peran, dan tugas langsung, guna menjaga keberagaman aktivitas dan mencegah kejenuhan.

Tahapan yang Dirancang Guru Secara Sistematis

Peneliti mengamati bahwa media *Quizizz* dilaksanakan melalui beberapa tahap yang dirancang oleh guru secara sistematis, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap *pertama*, guru mulai merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media teknologi digital berbasis *Platform Quizizz*, dalam proses pembuatan kuis, guru menyisipkan elemen visual berupa gambar dan animasi, serta instruksi suara untuk memudahkan anak memahami isi pertanyaan terhadap materi yang

disampaikan. Pemilihan sumber belajar dirancang sesederhana mungkin, umumnya mengacu pada Dokumen pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar yang terdiri materi pembuka, inti dan penutup serta disesuaikan dengan kapasitas berpikir anak dan menghindari kebingungan.

Selama tahap perencanaan, seorang guru harus memastikan bahwa strategi pengajaran didasarkan pada karakteristik peserta didik. Ini termasuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran, memilih materi yang relevan, menyelaraskan konten dengan kemampuan kognitif anak, dan perancangan tampilan alat bantu visual dan audio Quizizz. Selain itu, dalam penerapannya pada anak usia dini, pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan materi untuk meningkatkan beragam aspek perkembangan anak, meliputi kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta motorik, dapat diasah melalui aktivitas yang menyenangkan dan disesuaikan dengan konteks kehidupan sehari-hari anak (Mahardika et al., 2023). Pemahaman serupa juga disampaikan oleh Muliya yang mengungkapkan guru harus memilih materi pendidikan yang menarik serta disesuaikan dengan fase perkembangan anak sehingga dapat merangsang ketertarikan dan semangat anak untuk belajar. Quizizz, sebagai media digital interaktif, menawarkan alat bantu visual yang meningkatkan representasi ikon serta permainan pasif yang mendorong pembelajaran aktif. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan secara tepat akan memberikan kontribusi dalam memaksimalkan penggunaan alat ini dalam kaitannya dengan gaya belajar anak (Muliya, 2022).

"Sebelum menggunakan Quizizz, saya buat dulu pertanyaannya menyesuaikan dengan topik hari itu. Misalnya tentang topik pelangi, saya tambahkan gambar visual, reaction, dan suara audio yang berisi effect yang menyenangkan supaya anak lebih tertarik. Saya juga pilih warna dan karakter yang ceria agar anak tidak cepat bosan."

Dari hasil wawancara dengan guru terlihat bahwa guru berupaya menciptakan suasana belajar yang interaktif dengan menyesuaikan konten digital agar relevan dengan pengalaman dan ketertarikan anak usia dini. Materi yang digunakan meliputi pengenalan terhadap huruf, simbol angka, bentuk-bentuk dasar, warna, dan objek-objek yang familiar dalam keseharian anak. Pada tahap ini, guru memastikan bahwa pembelajaran tidak sekadar menyampaikan informasi, melainkan juga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian anak pada saat pembelajaran berlangsung. Selaras dengan temuan tersebut, guru melalui hasil wawancara menyampaikan bahwa sebelum digunakan, guru melakukan perencanaan terlebih dahulu dengan menyesuaikan konten kuis dengan aspek-aspek yang menandai perkembangan kognitif pada anak usia dini. Kemudian mengunggahnya ke dalam Platform Quizizz melalui situs resmi www.Quizizz.com.

Kedua, merupakan tahap pelaksanaan pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Peneliti mengamati materi pembelajaran berbasis media Quizizz digunakan dengan cara yang menyenangkan, menarik, interaktif, dan visual. Proses pembelajaran yang dilakukan dikondisikan agar tetap menyenangkan dan bebas dari tekanan, sejalan dengan prinsip pendekatan pembelajaran untuk anak usia dini yang disusun melalui aktivitas bermain. Dalam kegiatan ini guru berharap dapat memunculkan motivasi dan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar, karena anak merasa sedang bermain sambil memperoleh pengetahuan. Proses pembelajaran dikondisikan agar menyenangkan dan bebas tekanan, sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada aktivitas bermain dan eksplorasi. Anak diajak untuk menjawab pertanyaan dari kuis melalui gambar dan simbol yang tampil di layar. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu, memberikan penjelasan singkat, serta mengarahkan anak untuk tetap fokus selama permainan berlangsung.

"Anak-anak senang sekali kalau main kuis di Quizizz, karena tampilannya seperti permainan. Mereka bisa melihat skor muncul di layar, dan setiap jawaban benar keluar animasi bintang. Saya lihat anak-anak jadi lebih bersemangat, bahkan yang biasanya pasif jadi mau mencoba."

Berdasarkan penadapat dari Arif Muadzin mengungkapkan guru berperan sebagai fasilitator pada pembelajaran menjelaskan materi dengan cara yang jelas dan ringkas, memberikan saran, dan mendorong anak untuk menggunakan simbol atau media non-verbal lainnya untuk mengembangkan kreativitas peserta didik (Arif Muadzin, 2021). Selain sebagai alat evaluasi akademik, hasil kuis juga menjadi dasar guru dalam menilai keterlibatan anak, penguasaan materi, serta perkembangan sosial anak. Guru juga aktif memberikan dorongan dan pujian selama kuis berlangsung, menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan.

"Saya selalu dampingi mereka sambil memberi semangat. Kalau ada yang salah menjawab, saya tidak langsung bilang salah, tapi saya tanya, 'Coba lihat lagi gambarnya, yang mana ya alat yang dipakai petani?' supaya anak berpikir sendiri."

Dari hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Anak-anak merasa sedang bermain, padahal mereka sedang belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir serta sosialnya.

Ketiga, Tahapan terakhir adalah evaluasi dan tindak lanjut pembelajaran. Dari hasil evaluasi ini, guru kemudian menentukan langkah lanjutan, seperti pemberian penguatan materi untuk anak yang telah memahami pembelajaran atau bimbingan tambahan bagi yang masih memerlukan pendalaman. Guru dapat menilai proses evaluasi yang telah dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu penilaian hasil perolehan kuis anak yang dilakukan melalui *Platform Quizizz*, serta observasi perilaku dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi dalam konteks pendidikan anak usia dini tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan perkembangan sosial-emosional, minat, dan rasa percaya diri anak dalam berpartisipasi. Guru menggunakan hasil evaluasi ini untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran. Anak yang sudah memahami materi akan diberikan penguatan melalui kegiatan lanjutan, sedangkan anak yang masih kesulitan akan mendapat bimbingan tambahan dengan pendekatan berbeda.

"Setelah kegiatan, saya lihat hasil nilai kuis di Quizizz, tapi yang paling saya perhatikan itu bukan nilainya saja, melainkan bagaimana anak berpartisipasi. Kalau ada anak yang belum berani menjawab, saya bantu lewat kegiatan bermain lain agar mereka lebih percaya diri. Saya jadikan hasil kuis itu bahan refleksi. Misalnya kalau banyak yang salah di satu pertanyaan, berarti materinya perlu saya ulang dengan cara berbeda. Jadi Quizizz ini juga membantu saya mengevaluasi cara mengajar."

Wawancara dengan guru terlihat bahwa proses evaluasi bukan hanya menilai capaian anak, tetapi juga membantu guru melakukan refleksi terhadap efektivitas pembelajaran yang telah dirancang. Secara konseptual, evaluasi pembelajaran anak usia dini tidak hanya berorientasi pada hasil (produk), melainkan juga proses belajar yang terjadi. Menurut Sutanto dan Rahmawati, evaluasi di PAUD sebaiknya dilakukan secara holistik mencakup perkembangan moral, sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik-motorik, serta aspek seni. Evaluasi yang menyeluruh memungkinkan guru memahami potensi dan kebutuhan anak secara individual sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya (Sutanto dan Rahmawati, 2023). Hal ini sejalan pula dengan hasil penelitian Rahmawati dan Nurhasanah yang menjelaskan bahwa observasi dan dokumentasi merupakan teknik yang efektif dalam mengevaluasi proses pembelajaran anak usia dini karena dapat memberikan gambaran nyata tentang perkembangan perilaku dan kemampuan anak. Melalui catatan observasi, guru dapat mengidentifikasi sejauh mana anak terlibat aktif, bekerja sama, serta menunjukkan antusiasme selama kegiatan berlangsung (Rahmawati dan Nurhasanah, 2022).

Hasil perolehan kuis dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan tindak lanjut pembelajaran, baik dalam bentuk penguatan materi maupun bimbingan individual. Sementara itu, aspek-aspek yang diamati meliputi antusiasme anak saat mengikuti kuis, kemampuan bekerja sama dengan teman, sikap terhadap aturan yang telah disepakati, serta respon anak terhadap materi yang diberikan. Selaras terhadap pernyataan yang dikemukakan oleh Rahmawati, dkk., Pertanyaan-pertanyaan reflektif yang digunakan sebagai kalimat pemantik respon anak mendorong membantu peserta didik dalam mengulas kembali pengetahuan yang telah anak pelajari serta membantu membangun kesadaran metakognitif secara bertahap dengan tujuan utama dimaksudkan untuk menunjang proses belajar dalam jangka waktu panjang. Oleh sebab itu, saat memanfaatkan media edukasi berbasis Quizizz, guru tidak hanya menilai kinerja anak, tetapi juga menjelaskan bagaimana anak memahami instruksi, merespons secara aktif, dan memberikan bimbingan saat mengatasi kendala di kelas. Penilaian seperti ini lebih komprehensif dan sejalan dengan perkembangan tubuh manusia secara holistik (Rahmawati et al., 2022).

Guru menentukan langkah tindak lanjut yang disesuaikan dengan capaian perkembangan belajar masing-masing anak. Melalui Quizizz, Guru juga dapat langsung melihat hasil kuis anak secara otomatis dan terperinci, termasuk skor, jawaban yang benar maupun salah, serta waktu yang dibutuhkan dalam bermain kuis. Informasi ini digunakan guru untuk mengukur tingkat pemahaman anak terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru juga menilai keaktifan anak saat mengikuti kegiatan kuis, seperti respon terhadap pertanyaan, kemampuan mendengarkan instruksi, serta interaksi anak selama kuis berlangsung. Bagi anak yang telah memahami materi pembelajaran, guru memberikan kegiatan penguatan mempertajam pemahaman anak. Sementara itu, bagi anak yang masih memerlukan pendalaman, guru memberikan bimbingan tambahan serta lebih memusatkan fokus perhatian yang lebih mendalam secara bertahap dan individual. Evaluasi pembelajaran digital seperti Quizizz juga memberikan keunggulan berupa umpan balik instan bagi guru. Fitur otomatis pada *Platform* ini memungkinkan guru melihat hasil secara langsung dan segera melakukan tindak lanjut. Menurut Nurdin & Anhusadar, sistem evaluasi digital seperti Quizizz mampu meningkatkan efisiensi proses penilaian, karena guru dapat langsung mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik serta area yang perlu diperbaiki. Umpan balik yang cepat juga mendorong anak untuk memahami kesalahannya secara langsung dan memperbaikinya dengan cara yang menyenangkan (Nurdin & Anhusadar, 2020).

Sesi penutup yang sedang berlangsung guru merefleksikan anak-anak untuk memberikan penguatan karakter, seperti semangat mencoba, kejujuran dalam menjawab, dan rasa percaya diri. Sejalan dengan pernyataan tersebut

Hafiyya & Hadi (2023) menjelaskan pendekatan terhadap penguatan karakter penting karena anak usia dini sangat sensitif terhadap penghargaan dan pengakuan sosial. Pujian dengan kalimat yang membangun dan positif menjadi bentuk validasi positif yang berdampak pada motivasi belajar anak (Hafiyya & Hadi, 2023). Pendekatan seperti ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berdasarkan pengalaman langsung (*experiential learning*) pada pendidikan anak usia dini, Kolb dalam Asad, dkk menyatakan anak tidak hanya mengingat tetapi juga mengalami, merasakan, dan merenungkan yang dipelajari. Oleh karena itu, tahap penutup dalam pembelajaran berbasis Quizizz bukan hanya berfungsi sebagai akhir dari sesi belajar, tetapi juga sebagai sarana penting untuk memperkuat minat belajar anak melalui penguatan positif dan interaksi emosional yang hangat (Asad et al., 2021).

Secara umum, hasil temuan mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz di TK Bali Kumara membawa pengaruh positif terhadap proses pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, efektivitas media ini sangat ditentukan oleh perencanaan yang terstruktur, pendampingan yang berkelanjutan, guna menjamin bahwa pemanfaatan teknologi berlangsung secara bijak dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Anak

Antusiasme belajar anak usia dini merupakan elemen penting yang menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran berlangsung. Menurut Arlina Minat belajar merupakan perasaan antusias dan ketertarikan seseorang terhadap aktivitas belajar yang mendorongnya untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Arlina et al., 2023) Dalam konteks penggunaan media interaktif seperti Quizizz, terdapat beberapa faktor yang mendasari tumbuhnya minat dan antusiasme belajar pada anak usia dini, baik dalam diri anak (internal) maupun dari lingkungan sekitar (eksternal). Secara umum faktor ini berperan penting dalam membentuk antusiasme dan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran di satuan PAUD.

Faktor internal mencakup kondisi psikologis dan karakteristik individual anak yang memengaruhi hasil perkembangan anak tertarik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Quizizz. Faktor internal mencakup aspek-aspek perkembangan individu seperti, usia dan tahap perkembangan kognitif, rasa ingin tahu dan kesenangan bermain, serta karakteristik psikologis dan emosional. Anak usia 2-7 tahun sedang berada pada tahap pra-operasional menurut teori Piaget (2003), yaitu anak belajar melalui pengalaman konkret untuk mempresentasikan objek atau ide. Dalam hal ini pemikiran anak masih bersifat egosentris dan belum mampu berpikir logis. Pada kelompok usia ini, anak-anak menunjukkan tingkat perhatian yang tinggi terhadap aktivitas spesifik, visual, dan penuh warna. Penggunaan Quizizz yang menyajikan gambar, warna, suara, serta umpan balik otomatis mencerminkan karakteristik pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini. Media interaktif seperti Quizizz memungkinkan anak belajar dengan kesiapan kognitif akan lebih cepat memahami isi kuis dengan strategi yang menyenangkan serta mampu menjaga perhatian anak dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik.

"Anak-anak terlihat sangat antusias waktu melihat ada gambar dan suara dari Quizizz. Mereka bilang, 'Bu, aku mau lagi, seru!' Jadi mereka belajar tanpa merasa sedang belajar. Jadi saya melihat kalau keinginan untuk terlibat secara aktif timbul ketika anak-anak memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan"

Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh Deci & Ryan (2000) dalam *Self-Determination Theory*, bahwa ketika kegiatan belajar menimbulkan rasa senang dan keterlibatan aktif, motivasi belajar meningkat secara alami. Anak usia dini cenderung memiliki dorongan eksploratif yang tinggi, sehingga media yang interaktif akan memperkuat rasa ingin tahu anak terhadap materi pembelajaran (Suparno, 2018). Anak-anak pada usia dini menunjukkan keingintahuan yang besar terhadap segala sesuatu yang baru anak temui. Seorang anak memiliki kemampuan alami untuk menjelajahi dan memahami dunia di sekitarnya. Minat eksploratif yang tinggi merupakan faktor utama yang memengaruhi pembelajaran. Hurlock (2003) menyatakan bahwa minat belajar berfungsi sebagai pendorong dari dalam diri yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Jika media Quizizz dapat menginspirasi anak untuk belajar, maka keinginan mereka untuk belajar akan meningkat secara alami. Ketika seorang anak benar-benar tertarik dan terlibat, mereka akan dengan senang hati berpartisipasi dalam proses pendidikan tanpa ragu-ragu.

Rasa ingin tahu yang tinggi merupakan motor penggerak utama tumbuhnya minat untuk belajar. Anak usia dini cenderung aktif mencari tahu, tertarik pada pengalaman atau informasi baru, dan mengembangkan kesadaran yang tinggi terhadap kegiatan-kegiatan yang memberikan pengalaman mutlak. Dengan demikian, diperlukan pemberian rangsangan yang tepat sesuai dengan kecenderungan anak merupakan taktik penting dalam pendidikan anak usia dini. Ciri khas anak dengan tingkat keingintahuan tinggi menjadikan pembelajaran interaktif berbasis permainan dan visual, seperti media Quizizz sebagai alat efektif untuk memupuk serta menumbuhkan keinginan anak dalam belajar melalui suasana yang menyenangkan.

Karakteristik emosional terhadap konsentrasi dan daya ingat memegang peranan penting dalam proses pendidikan. Santrock (2011) menyatakan bahwa emosi positif dapat meningkatkan daya serap informasi dan pembelajaran aktif, dilain hal emosi negatif dapat menghambat motivasi dan kognitif anak. Hal ini karena emosi memiliki efek yang bertahan lama pada tindakan, terutama yang melibatkan perhatian, ingatan, dan pengambilan keputusan. Anak-anak yang merasa senang, aman, dan nyaman dengan lebih mudah cenderung lebih cepat memahami materi pembelajaran. Sebaliknya, anak-anak yang pendiam, tertekan, atau kurang perhatian cenderung tidak dapat fokus dalam belajar. Dengan demikian, membangun suasana belajar yang mendukung secara positif secara emosional misalnya, melalui permainan yang menarik dan interaktif sangat penting untuk menumbuhkan kecintaan terhadap pembelajaran.

Konteks dalam proses belajar anak usia dini, menjadi hal yang krusial untuk menciptakan pengalaman belajar emosional yang positif karena anak-anak yang berada dalam fase perkembangan usia dini sangat peka terhadap isyarat, nada bicara guru, dan interaksi di kelas. Anak yang percaya bahwa dirinya mampu melaksanakan tugas dan memberikan jawaban yang tepat cenderung memiliki minat belajar lebih tinggi. Quizizz memberikan skor, peringkat, serta animasi yang menyenangkan setelah setiap jawaban, yang memberikan kepuasan dan meningkatkan kepercayaan diri anak. Hal ini mendorong anak untuk mencoba kembali dan tidak takut salah. Maka dari itu, pendidikan harus dirancang agar menarik, ramah terhadap tekanan, dan memberikan banyak penguatan positif untuk memaksimalkan hasil belajar anak (Nurdiana, 2023).

Faktor eksternal mencakup segala sesuatu yang muncul dari interaksi anak dengan lingkungannya sekitarnya dapat memengaruhi minat belajarnya saat menggunakan Quizizz. Faktor eksternal meliputi dukungan dari peran guru, orang tua, serta lingkungan belajar secara fisik. Guru memiliki peran sentral dalam merancang, membimbing, dan memotivasi anak dalam penggunaan Quizizz. Berdasarkan teori yang dikemukakan (Vygotsky, 1978) menyatakan guru yang kreatif, komunikatif, dan mampu menciptakan strategi pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengaruh yang positif pada minat belajar anak. Seorang anak merasa aman dan termotivasi untuk belajar ketika guru dapat menciptakan interaksi yang menarik dan menghibur. Sikap ramah, penuh perhatian, serta penggunaan metode pengajaran yang bervariasi, seperti narasi interaktif, permainan edukatif, atau media digital seperti Quizizz, dapat meningkatkan keinginan anak untuk memperoleh pengetahuan dan partisipasi aktif. Selain itu, ikatan emosional antara guru dan peserta didik menumbuhkan persepsi diri yang positif, yang membuat anak lebih bersemangat agar dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara yang konsisten (Desiani & Istiqomah, 2023).

"Saya biasanya menyiapkan terlebih dahulu perangkat pendukungnya dengan variasi gambar dan warna menarik serta penataan lingkungan main yang terstruktur juga saya perhatikan. Saat kegiatan dimulai, saya bantu anak-anak untuk memberikan petunjuk sederhana dan memulai kuis bersama. Mereka jadi semangat karena guru juga ikut,"

suasana kelas yang kondusif dan dukungan teman sebaya juga berpengaruh. Anak-anak lebih tertarik ketika melihat teman lain aktif dan berpartisipasi dengan gembira. Temuan ini diperkuat oleh Santrock (2018) yang menyatakan bahwa interaksi sosial positif di lingkungan belajar mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak. Dalam penelitiannya Yusuf juga menguatkan bahwa dalam pembelajaran berbasis digital, anak lebih termotivasi ketika kegiatan dilakukan secara kelompok atau bersama teman. Aspek sosial dalam pembelajaran digital, seperti *sharing* hasil kuis dan saling memberi dukungan, dapat menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat dan memperkuat rasa kebersamaan (Yusuf, 2025).

Dukungan orang tua pada pembelajaran yang dilakukan secara *hybrid* atau dari rumah juga memberikan dukungan positif, seperti penguatan anak untuk belajar ketika berada di lingkungan keluarga maupun dalam bentuk pendampingan belajar, secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi dan minat anak dalam menumbuhkan kepercayaan diri anak terhadap kegiatan belajar. Kolaborasi antara guru dan orang tua dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang konsisten dan mendukung. Ketika anak-anak memahami bahwa kegiatan belajar merupakan suatu rangkaian proses yang didukung dan dihargai oleh orang tua, mereka cenderung menunjukkan sikap lebih antusias dan kooperatif dalam semua kegiatan belajar. (Erlangga et al., 2022)

Faktor selanjutnya lingkungan belajar secara fisik juga mempengaruhi minat anak dalam belajar. Menurut (Hurlock, 2003), Proses belajar anak akan lebih mudah apabila lingkungan belajarnya kondusif, baik dari segi keamanan, kenyamanan, kebersihan, penataan ruang, maupun tersedianya alat bantu belajar yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Lingkungan belajar yang positif, penuh dorongan, dan bebas dari tekanan membuat anak merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Warna cerah, gambar menarik, serta suara dari Quizizz memberikan pengalaman multisensori yang menyenangkan. Suasana

belajar yang menyenangkan sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang berfokus pada aspek emosional dan afektif dalam proses belajar (Nurdiana, 2023).

Minat belajar anak usia dini dalam penggunaan media *Quizizz* sangat dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal seperti usia dan tahap perkembangan kognitif, rasa ingin tahu dan kesenangan bermain, serta karakteristik psikologis dan emosional, selanjutnya komponen eksternal seperti bimbingan guru, keterlibatan orang tua, serta iklim pembelajaran secara fisik. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini secara menyeluruh, penggunaan *Quizizz* berpotensi menjadi pendekatan pembelajaran yang efisien untuk menumbuhkan motivasi belajar pada anak usia dini.

Implikasi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz

Hasil pembahasan tentang implikasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk menciptakan minat belajar anak usia dini pada Kelompok B di TK Bali Kumara, dipaparkan sejalan dengan dampak dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* menstimulasi berbagai aspek perkembangan. Media pembelajaran digital seperti *Quizizz* memberikan implikasi signifikan dalam pembentukan minat belajar anak usia dini. Sebagai media interaktif berbasis permainan (*game-based learning*), *Quizizz* sebagai perangkat dalam menstimulasi berbagai dimensi perkembangan anak yang meliputi ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. *Pertama*, aspek kognitif meliputi penggunaan media *Quizizz* berimplikasi positif terhadap kecakapan kognitif dan penguasaan ide-ide dasar pada anak usia dini.

Melalui pertanyaan-pertanyaan yang disajikan secara visual didukung dengan audio dalam bentuk kuis memotivasi anak untuk mengklasifikasi, mengingat, dan memahami informasi dengan cara yang menyenangkan ketika memilih jawaban yang sesuai berdasarkan pengetahuan yang anak miliki. Keterlibatan anak usia 5-6 tahun berada pada masa krusial perkembangan kognitif, proses belajar mulai bergerak dari tahap intuitif menuju ke tahap pemahaman yang lebih logis. Dalam konteks ini, media *Quizizz* menyediakan stimulus pada pemahaman konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, serta urutan fenomena seperti pembahasan terkait topik materi ajar (Azizah et al., 2023).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui *Quizizz* telah menstimulasi perkembangan daya pikir logis dan pengambilan keputusan sederhana. Sesuai dengan tahap pra-operasional menurut teori Piaget (2003) pada fase ini, anak mulai membentuk dan mengasah keterampilan untuk berpikir secara simbolik, namun belum mampu berpikir secara logis. Anak mulai menggunakan kosakata, gambar, dan simbol untuk menyampaikan ide objek dan konsep pengalaman. Dengan penerapan media *Quizizz*, Anak mulai mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, tetapi belum memiliki kemampuan untuk mengolah informasi secara logis. Selain itu, anak menjadi lebih termotivasi untuk mencari tahu dan menjawab pertanyaan dengan benar yang merupakan indikator tumbuhnya minat dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi ajar.

Kedua, yaitu aspek afektif dalam penerapan media *Quizizz* tidak hanya memfasilitasi aspek intelektual anak, tetapi juga berperan dalam pembentukan sikap dan emosi positif terhadap belajar. Menurut Krathwohl et al., (1964) aspek afektif berkaitan dengan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar dan kegiatan belajar, termasuk perasaan, sikap, minat, dan nilai mereka. Pengembangan yang efektif sangat penting karena memengaruhi motivasi dan ketahanan anak selama proses belajar. Dalam media *Quizizz* desain visual yang atraktif dengan dominasi nuansa ceria, dan elemen permainan seperti poin dan peringkat, menciptakan pengalaman belajar yang menggembirakan dan jauh dari kesan monoton. *Quizizz* telah mewujudkan suasana pembelajaran yang mendukung dan kondusif, Hal ini akan membentuk anak merasa dihargai dan didukung selama proses pembelajaran berlangsung. aspek afektif dalam belajar mencakup sikap, minat, nilai, dan perasaan yang semuanya dapat diasah melalui metode pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.

Ketiga, aspek psikomotorik yang mengacu pada kemampuan fisik yang memfasilitasi koordinasi antara otak dan tubuh, seperti gerakan tangan, kelincahan, dan kemampuan motorik halus dan kasar. Sholihah et al., (2024) mengungkapkan perkembangan psikomotor memegang peranan penting dalam masa kanak-kanak sebagai pijakan awal dalam melakukan aktivitas belajar yang lebih kompleks sepanjang waktu. Penggunaan *Quizizz* juga memberikan kontribusi pada pengembangan keterampilan motorik anak, terutama dalam keberlangsungan keterlibatan pada sebuah permainan kuis menggunakan perangkat digital seperti laptop dan layar proyektor. Anak-anak belajar terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan pada kuis, dengan individu dan berkelompok seperti berlari, melompat, mengambil benda dan lainnya merupakan bagian dari keterampilan motorik kasar. Sedangkan pembelajaran *Quizizz* dari rumah bersama orang tua dalam hal untuk mengetuk layar, memilih jawaban, menggeser tampilan, dan fokus pada koordinasi mata dan tangan yang semuanya merupakan bagian dari keterampilan motorik halus (Sholihah et al., 2024).

Kegiatan yang memerlukan interaksi langsung dengan layar perangkat juga melatih konsentrasi dan ketepatan gerakan anak. Sejalan pernyataan dengan teori dari Gallahue & Ozmun (2006) menyatakan bahwa kegiatan yang mendorong aktivitas fisik, seperti menjangkau, menunjuk, atau berpindah tempat,

dapat meningkatkan keterampilan motorik dan meningkatkan kapasitas anak untuk mengendalikan diri dalam lingkungan belajar. Aktivitas bermain yang melibatkan teknologi dapat mendukung perkembangan koordinasi motorik kasar maupun halus anak apabila dilakukan dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat (Gallahue & Ozmun, 2006).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz di TK Bali Kumara secara efektif mampu meningkatkan minat belajar anak Kelompok B pada topik gejala alam, khususnya subtopik pelangi. Penggunaan Quizizz diterapkan melalui tiga tahap utama, yaitu persiapan materi sesuai karakteristik anak usia 5–6 tahun, pelaksanaan pembelajaran yang memicu partisipasi aktif anak melalui tampilan visual dan audio menarik, serta evaluasi melalui umpan balik positif dari guru. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar anak meliputi faktor internal seperti rasa ingin tahu dan perkembangan kognitif, serta faktor eksternal berupa peran guru, dukungan orang tua, dan lingkungan belajar. Secara keseluruhan, Quizizz terbukti memberikan dampak positif terhadap stimulasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak usia dini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada Kepala Sekolah, para guru, serta peserta didik di TK Bali Kumara yang telah berkenan menjadi subjek dalam studi ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahnya selama proses penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi.

6. REFERENSI

- Anshorayah, S., & Watini, S. (2022). *Implementasi media TV sekolah dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini kelompok B di RA Amal Shaleh Jember*. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3(2), 135–144. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.73>
- Arif Muadzin, A. M. (2021). *Konsepsi peran guru sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan Islam, 7(2), 171–186. <https://doi.org/10.37286/ojs.v7i2.102>
- Arlina, Amini, A., Ainun, N., & Maharani, M. (2023). *Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di MIS SKB 3 Menteri Al-Ikhwan Desa Mekar Tanjung Kab. Asahan*. Ainara Journal, 4(1), 34–43.
- Asad, M. M., Naz, A., Churi, P., & Tahanzadeh, M. M. (2021). *Virtual reality as a pedagogical tool to enhance experiential learning: A systematic literature review*. Education Research International, 2021, Article 7061623. <https://doi.org/10.1155/2021/7061623>
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). *Penggunaan aplikasi Quizizz paper mode dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang*. SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam, 6(2), 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.)*. SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268.
- Dermawan, D. A., & Ramadhan, A. (2024). *Pembelajaran matematika melalui media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. ALACRITY: Journal of Education, 3(1), 381–390. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363>
- Desiani, Y., & Istiqomah, S. (2023). *Peran guru dalam meningkatkan minat belajar anak pada proses pembelajaran luring pasca pandemi di RA Labschool IIQ Jakarta: Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4–5 tahun*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 93–104.
- Erlangga, R., Putri, F. P., Wardana, B. A., Noviana, R., Kiyato, P. L., & Fathin, H. A. (2022). *Upaya peningkatan minat baca anak usia dini di kelompok belajar Jasmin Assalam Desa Gilirejo, Kabupaten Sragen melalui metode SAS media bergambar*. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8(4), 2957–2967. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3796>
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). *Implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis education game terhadap peningkatan motivasi belajar matematika*. Community Development Journal, 4(2), 1646–1652.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media pembelajaran* (pp. 29–31). Tahta Media Group.
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). *Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz sebagai game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Anak Bangsa*. Al-Abyadh, 5(1), 42–50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- Humaida, R. T., & Suyadi. (2021). *Pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT*. Aulad: Journal on Early Childhood, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>

- Mahardika, A. I., Saputra, N. A. B., Muda, A. A. A., Riduan, A., Luzuardi, N. S., & Nurmalinda, N. (2023). *Pelatihan pengembangan evaluasi pembelajaran digital menggunakan Quizizz bagi guru di Kota Banjarmasin*. Jurnal Abdimas Prakasa Dakara, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.37640/japd.v3i1.1540>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). *Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar*. Journal on Education, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muliya, M. (2022). *Penerapan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Busana 2*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni dan Budaya, 3(1), 65–78. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Noor, S. (2020). *Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin*. Jurnal Pendidikan Hayati, 6(1), 1–7.
- Nurdiana, R. (2023). *Analisis pengaruh lingkungan fisik kelas terhadap minat aktivitas belajar anak usia dini*. Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.62070/thufuli.v1i1.16>
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. O. (2020). *Evaluasi pelaksanaan standar proses di satuan pendidikan anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 982–991. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.485>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). *Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rahmawati, N., & Nurhasanah, S. (2022). *Implementasi evaluasi pembelajaran anak usia dini kelompok B di PAUD Sengiang Indah*. Jurnal Mekar Cendekia PAUD, 5(3), 211–222.
- Ramadhani, S. A., & Rukmana, D. (2022). *Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 8(3), 937–948. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.937>
- Santosa, A., Wahyudin, A. Y., & Febriansyah, R. (2023). *Penerapan teknologi virtual reality metaverse pada pendidikan usia dini*. Journal of Social Sciences and Technology for Community Service, 4(2), 1–6. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i1.3340>
- Santrock, J. W. (2018). *Child development*. McGraw-Hill Education.
- Sholihah, N., Hamami, N., & Kunci, K. (2024). *Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4–5 tahun melalui permainan Jeki di RA Darul Ulum Mojorejo Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 111–116.
- Sinaga, D. Y., Yunilisa, R., Simangunsong, A., Ananda, S., Fadilany, S., Sinaga, P. Y., Wahyu, H., Ucok, G. S., Leni, M. S., & Nayla, M. (2024). *Mengembangkan minat belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran matematika SD kelas tinggi*. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4(3), 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparno. (2018). *Psikologi pendidikan anak usia dini*. UNY Press.
- Sutanto, R., & Rahmawati, I. (2023). *Evaluasi pembelajaran anak usia dini berbasis observasi perkembangan*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 9(2), 101–112.
- Yusuf, S. (2025). *Integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini*. Aulad: Journal on Early Childhood, 8(2), 1034–1040. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.105>