

Pelatihan Digitalisasi Quiz Menggunakan Quizizz untuk Pengajar SMP Johannes Bosco

Alexander Bryan F N, Antonius Dika Prasetya, Bintang Ilham Habibie
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Email: bintang798@gmail.com

Received 18 Mei 2023; Revised -; Accepted for Publication 30 Mei 2023; Published 08 Juni 2023

Abstract — This study aims to explore the understanding and advantages of using Quizizz as an effective learning tool at Johannes Bosco Middle School. Through this dedication, the teachers at SMP Johannes Bosco are given the opportunity to get to know and understand the benefits of Quizizz in improving the quality of learning. The results of this experience show that Quizizz is able to provide significant benefits by providing interesting interactive questions, direct feedback to students, and fun learning experiences. Teachers feel more confident and motivated to integrate Quizizz into their daily learning, with the hope of increasing their students' understanding and academic achievement. This research provides a better understanding of the importance of Quizizz in the educational context, as well as contributes to improving learning at SMP Johannes Bosco.

Keywords — Information Technology, Quizizz, Digital Learning.

Abstrak— Pengabdian ini bertujuan untuk menggali pemahaman dan keunggulan penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran yang efektif di SMP Johannes Bosco. Melalui pengabdian ini, para guru di SMP Johannes Bosco tersebut diberikan kesempatan untuk mengenal dan memahami manfaat Quizizz dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil dari pengalaman ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu memberikan manfaat signifikan dengan menyediakan soal-soal interaktif yang menarik, umpan balik langsung kepada siswa, serta pengalaman belajar yang menyenangkan. Guru-guru merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengintegrasikan Quizizz dalam pembelajaran sehari-hari mereka, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa-siswa mereka. Pengabdian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya Quizizz dalam konteks pendidikan, serta memberikan sumbangsih untuk meningkatkan pembelajaran di SMP Johannes Bosco.

Kata Kunci— Teknologi Informasi, Quizizz, Pembelajaran Digital

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk masa depan bangsa. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin diperlukan agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara lebih efektif dan efisien. Menurut Apriliani perubahan zaman ditandai dengan hadirnya perkembangan dan penggunaan alat-alat teknologi yang sudah semakin canggih, semakin maju, dan semakin digital di dalam kehidupan manusia sehari-hari [1]. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz. [2] rata-rata pelajar lebih suka jika Quizizz dipakai selama waktu pembelajaran dimulai pada kelas secara terus-menerus. Selain itu, beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa

penggunaan Quizizz dalam ujian cukup menantang dan menghibur. [3] juga mengamati bahwa Quizizz memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan Quizizz sebagai alat penilaian, proses pembelajaran di kelas diisi dengan aktivitas yang merangsang minat dan motivasi siswa. Temuan ini sejalan dengan pengabdian [4], yang menyimpulkan bahwa Quizizz adalah aplikasi pembelajaran yang layak digunakan karena mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Aplikasi Quizizz telah terbukti memiliki sejumlah manfaat dan keunggulan berdasarkan pengabdian sebelumnya. Menurut pengabdian oleh [3], aplikasi Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, pengabdian yang dilakukan oleh [4] menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengabdian oleh [5] juga menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Selanjutnya, pengabdian yang dilakukan [6] menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz bermanfaat sebagai media pembelajaran dalam berbagai konteks. Pengabdian oleh [7] menemukan bahwa penggunaan Quizizz dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik saat pembelajaran di kelas. [8] menemukan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.

Selain manfaat-manfaat tersebut, kelebihan dari penggunaan aplikasi Quizizz adalah kemudahannya dalam mengakses perangkat digital seperti ponsel dan komputer yang terhubung langsung dengan internet. Keberadaan aplikasi ini juga memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh [2].

Berdasarkan pengabdian-pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memiliki beragam manfaat dan kelebihan dalam konteks pembelajaran, termasuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan hasil belajar, dan memudahkan akses serta evaluasi bagi peserta didik dan guru.

Quizizz dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses oleh para pelajar dan pengajar. Namun, pengaplikasian dan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran masih menjadi kendala bagi sebagian pelajar dan guru. Oleh karena itu, pelatihan pengaplikasian dan penggunaan website untuk pendidikan kepada pelajar SMP menjadi penting dilakukan. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan keterampilan bagi pelajar

dalam memanfaatkan website sebagai media pembelajaran yang efektif.

a. Latar Belakang

Media pembelajaran berbasis e-learning adalah suatu media belajar yang menggunakan jaringan elektronik. Adapun penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis e-learning adalah kahoot, quipper, prezi, etmodo, ispiring, quiz creator, dan masih banyak lagi macamnya [1]. Kami ingin memperkenalkan kepada SMP Johannes Bosco website permainan pembelajaran *Quiz* yaitu Quizizz.

adapun kelebihan dari Quizizz yang akan di tawarkan adalah:

1. Interaktif dan Menyenangkan: Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan dengan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda, jawaban singkat, dan pertanyaan benar atau salah. Ini membuat proses belajar lebih menarik dan menghibur.
2. Mudah digunakan: Quizizz sangat mudah digunakan dan dapat diakses melalui perangkat apa pun dengan koneksi internet. Guru dapat membuat kuis dengan mudah dan siswa dapat mengambilnya dengan mudah.
3. Format yang Fleksibel: Quizizz memiliki format yang fleksibel, yang memungkinkan guru untuk membuat kuis dalam berbagai macam format, termasuk kuis di kelas, tugas di luar kelas, atau bahkan kuis untuk pengajaran jarak jauh.
4. Pelacakan Kemajuan Siswa: Quizizz menyediakan fitur pelacakan kemajuan siswa, sehingga guru dapat melacak kemajuan setiap siswa dalam waktu nyata. Fitur ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih baik dan membantu siswa untuk memperbaiki kinerja mereka.
5. Integrasi dengan platform pembelajaran online: Quizizz dapat diintegrasikan dengan platform pembelajaran online populer seperti Google Classroom, Schoology, dan Canvas. Ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan kuis Quizizz ke dalam program pembelajaran yang sudah ada.
6. Bank Soal yang Luas: Quizizz menyediakan bank soal yang luas dan terus diperbarui dengan materi-materi pembelajaran terbaru. Ini memungkinkan guru untuk membuat kuis yang sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Dengan demikian, Quizizz adalah platform pembelajaran online yang interaktif, mudah digunakan, fleksibel, dan menyediakan fitur pelacakan kemajuan siswa. Quizizz juga memiliki bank soal yang luas dan dapat diintegrasikan dengan platform pembelajaran online populer.

b. Tujuan dan Manfaat

Agar para pengajar dan pelajar SMP Johannes Bosco memiliki sistem pengajaran yang lebih seru dan menyenangkan, sehingga para murid tidak gampang bosan dan jenuh ketika melakukan kegiatan belajar mengajar

Memperkenalkan Quizizz sebagai alat yang dapat digunakan untuk membuat kuis online dengan mudah dan efektif. Dengan pengenalan ini, orang-orang yang belum pernah menggunakan Quizizz sebelumnya dapat mengetahui cara kerjanya, keuntungan penggunaannya, dan cara membuat kuis sendiri menggunakan platform tersebut [9].

Mendorong penggunaan Quizizz dalam lingkungan pendidikan. Quizizz dapat digunakan oleh guru untuk membuat kuis interaktif untuk siswa mereka, sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Dengan pengenalan Quizizz kepada guru-guru, dapat diharapkan bahwa penggunaan platform ini akan meningkat di kalangan pendidikan. Memperkenalkan fitur-fitur baru di Quizizz. Platform Quizizz terus berkembang dan menambahkan fitur-fitur baru yang dapat membantu pengguna membuat kuis yang lebih menarik dan interaktif. Dengan pengenalan ini, pengguna Quizizz dapat mengetahui fitur-fitur baru tersebut dan memanfaatkannya untuk membuat kuis yang lebih baik.

Meningkatkan kesadaran tentang pentingnya kuis online sebagai alat pengajaran dan pembelajaran. Kuis online dapat membantu siswa untuk memperkuat pengetahuan mereka dalam berbagai subjek dan memperbaiki keterampilan berpikir kritis. Dengan pengenalan Quizizz, dapat diharapkan bahwa kesadaran tentang pentingnya kuis online sebagai alat pengajaran dan pembelajaran akan meningkat.

Dengan melibatkan web quiz Quizizz pada pembelajaran memiliki manfaat, yakni agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan dengan menggunakan metode pembelajaran menggunakan web quiz. Membuat proses belajar mengajar menjadi 2 arah yakni antara murid dengan guru, sehingga terjadi komunikasi 2 arah tentang quiz yang sudah dikerjakan oleh pelajar disana. Murid juga dapat mengenal lebih jauh tentang pengaplikasian teknologi didalam kegiatan belajar mengajar sehingga tidak terpengaruh oleh sistem manual saja.

II. METODE PENGABDIAN

Pengabdian ini dilaksanakan secara offline dengan menyelenggarakan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Quizizz. Tempat pengabdian yang kami pilih adalah SMP Johannes Bosco yang terletak di Baciro, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kami memilih lokasi ini karena SMP Johannes Bosco merupakan tempat yang mudah dijangkau oleh para guru tanpa perlu melakukan perjalanan jauh untuk menghadiri pelatihan. Selain itu, SMP Johannes Bosco memiliki visi dan misi yang unggul dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu fokus utama mereka adalah mewujudkan lulusan yang berkarakter dan berprestasi secara internasional, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang Sains, Teknologi, Seni, dan Budaya.

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan memberikan pelatihan langsung kepada para guru di SMP Johannes Bosco. Pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan dan memperkenalkan aplikasi Quizizz kepada para guru, serta

memberikan mereka pemahaman mendalam tentang cara menggunakannya dalam pembelajaran. Kami menyampaikan materi dengan menggunakan pendekatan praktis dan langsung, sehingga para guru dapat mempraktikkan penggunaan Quizizz secara langsung. Selain itu, kami memberikan dukungan dan bimbingan kepada para guru agar mereka dapat mengatasi kendala atau kebingungan dalam menggunakan aplikasi ini.

Dengan memilih SMP Johannes Bosco sebagai tempat pengabdian, kami berharap dapat memberikan manfaat yang nyata bagi para guru dan siswa di sekolah tersebut. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz dengan baik dan efektif dalam mendukung pembelajaran di kelas. Selain itu, visi dan misi SMP Johannes Bosco yang mengutamakan pembentukan karakter dan prestasi siswa secara internasional, menjadi alasan lain mengapa kami memilih tempat ini sebagai lokasi pengabdian. Kami berharap pengabdian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diemban oleh SMP Johannes Bosco.

Tabel 1. Tahapan dan Luaran

Tahap Persiapan

No	Kegiatan	Luaran
1.	Observasi	Melihat sejauh mana guru-guru di SMP Johannes Bosco mengetahui tentang Quizizz.
2.	Diskusi	Menentukan kapan bisa melakukan pelatihan kepada guru-guru di SMP Johannes Bosco.
3.	Pembuatan Materi	Membuat Materi tentang Quizizz saat pelatihan nanti.

Tahapan Pelaksanaan

No.	Kegiatan	Luaran
1.	Pengabdian	Memberikan pengetahuan serta pemakaian Quizizz.
2.	Penyusunan Laporan	Laporan Pengabdian.
3.	Pembuatan artikel jurnal	Artikel SENAPAS.

Pada pengabdian ini, kami melaksanakan penyampaian materi dan pelatihan langsung untuk mengenalkan serta mempraktikkan penggunaan Quizizz kepada para guru mitra.

Dalam penyampaian materi Quizizz, kami menyusun dokumen pdf yang berisi penjelasan mengenai keunggulan Quizizz. Materi ini disampaikan kepada para guru dalam sesi pengabdian yang berlangsung selama 1 jam.

Kami menjelaskan secara detail tentang fitur-fitur Quizizz, mulai dari pembuatan soal, pemilihan kategori soal, pelaksanaan penilaian, hingga pengiriman hasil nilai kepada orang tua murid secara langsung. Tujuan dari penyampaian materi ini adalah agar para guru memahami dengan baik kelebihan dan potensi yang dimiliki oleh Quizizz sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Selain penyampaian materi, kami juga melaksanakan pelatihan penggunaan Quizizz secara langsung kepada para guru. Dalam pelatihan ini, kami mengajar para guru bagaimana menggunakan Quizizz secara praktis agar mereka tidak mengalami kebingungan saat ingin mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Kami memberikan panduan langkah demi langkah dalam pembuatan soal, pengaturan kategori soal, serta tata cara melakukan penilaian dan memberikan hasil nilai kepada orang tua murid melalui platform Quizizz. Pelatihan ini dilakukan dengan pendekatan interaktif dan memberikan kesempatan kepada para guru untuk langsung berlatih menggunakan Quizizz.

Dengan kombinasi penyampaian materi dan pelatihan langsung ini, kami berharap dapat memberikan pemahaman yang komprehensif kepada para guru tentang keunggulan dan cara penggunaan Quizizz. Hal ini diharapkan dapat membantu para guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Tabel 2. Timeline Pengabdian

NO.	Kegiatan	Tanggal & Waktu	Luaran
1.	Penyampaian Materi	6 Mei 2023, Pukul 07:00 WIB	Penjelasan tentang Quizizz
2.	Pelatihan Quizizz	6 Mei 2023, Pukul 07:30 WIB	Mengajarkan cara menggunakan Quizizz

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyampaian materi yang dilakukan kami pada tanggal 6 Mei 2023 dihadiri oleh 15 guru SMP Johannes Bosco.



Gambar 1 Penyampaian Materi Quizizz

Pada Gambar 1, materi yang ditampilkan adalah mengenai keunggulan fitur-fitur dalam Quizizz. Fitur pertama yang disajikan adalah pembuatan soal pilihan ganda. Dalam fitur ini, guru-guru dapat dengan mudah membuat soal sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin mereka sampaikan kepada murid-murid mereka. Mereka dapat menentukan pertanyaan yang relevan dan menyediakan opsi jawaban, serta menandai jawaban yang benar. Fitur ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menyesuaikan soal dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, terdapat fitur pembuatan soal essay yang memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan dengan jawaban dalam bentuk teks. Fitur ini sangat berguna dalam mengajarkan siswa untuk merespons pertanyaan dengan memberikan jawaban yang lebih rinci dan menjelaskan konsep atau gagasan secara terperinci. Dengan fitur ini, guru dapat melibatkan siswa dalam pemikiran kritis dan penulisan reflektif.

Fitur terakhir yang ditampilkan adalah pencarian materi terkait pembelajaran. Dalam fitur ini, Quizizz menyediakan akses mudah ke berbagai materi yang terkait dengan topik pembelajaran. Guru-guru dapat memilih materi-materi yang ingin mereka ajarkan kepada siswa dan Quizizz secara otomatis menampilkan materi yang relevan. Fitur ini mempermudah guru dalam menemukan sumber daya pembelajaran yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.

Setelah menjelaskan materi tersebut, kami melanjutkan dengan praktek langsung bersama para guru di SMP Johannes Bosco. Kami memberikan tugas kepada mereka untuk melakukan hal yang sama, yaitu membuat soal Quizizz menggunakan fitur-fitur yang telah dipelajari. Kami juga mendampingi mereka secara individu agar tidak mengalami kebingungan dalam mengoperasikan fitur-fitur tersebut dan dapat dengan lancar membuat soal Quizizz sesuai dengan tujuan pembelajaran. Praktek langsung ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada guru-guru sehingga mereka dapat lebih percaya diri dan mahir dalam menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran di kelas.



Gambar 2 Penyelesaian Kegiatan

Penyelesaian kegiatan dilakukan pada saat selesainya pengabdian, pelaksanaan pengabdian lancar dan diakhiri dengan foto Bersama dengan guru-guru di SMP Johannes Bosco.

IV. KESIMPULAN

Dengan adanya pengabdian ini, para guru di SMP Johannes Bosco semakin memahami betapa pentingnya dan keunggulan Quizizz sebagai alat pembelajaran yang efektif bagi para murid mereka. Pengalaman yang diperoleh melalui pengabdian ini telah memberikan bukti konkret tentang manfaat signifikan yang diberikan oleh Quizizz dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Melalui penggunaan Quizizz, guru-guru dapat merancang dan menyusun soal-soal interaktif yang menarik, menciptakan tantangan yang memacu pemikiran siswa, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Selain itu, kemampuan untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa melalui Quizizz menjadi salah satu keunggulan yang sangat berharga. Guru-guru dapat memberikan umpan balik segera setelah siswa menyelesaikan kuis, memberikan penjelasan lebih lanjut tentang jawaban yang benar, dan membantu siswa memahami konsep yang sedang dipelajari. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membangun interaksi yang lebih personal antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain manfaat tersebut, penggunaan Quizizz juga telah membawa pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan terlibat secara aktif bagi siswa. Melalui fitur-fitur interaktif seperti peringkat dan waktu yang terbatas, Quizizz mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat, mendorong siswa untuk berpartisipasi dan berusaha lebih keras dalam belajar. Dengan merasakan kegembiraan dan tantangan dalam menggunakan Quizizz, siswa cenderung lebih termotivasi dan antusias dalam mengeksplorasi materi pembelajaran.

Hasil pengabdian ini telah memberikan dampak yang signifikan bagi para guru di SMP Johannes Bosco.

Mereka merasa lebih percaya diri dan terinspirasi untuk mengintegrasikan Quizizz secara konsisten dalam pembelajaran sehari-hari mereka. Dengan harapan meningkatkan pemahaman, prestasi akademik, dan minat belajar siswa-siswa mereka, guru-guru berkomitmen untuk terus menggali potensi dan memanfaatkan keunggulan Quizizz sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan efektif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih atas apresiasi dan kesempatan yang diberikan untuk memberikan informasi tentang keunggulan dan manfaat Quizizz dalam kegiatan pembelajaran di SMP Johannes Bosco. Kami sangat berharap bahwa penggunaan Quizizz oleh para guru di sekolah Johannes Bosco dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran dan perkembangan akademik para murid. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif dan menarik dari Quizizz, diharapkan para guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, memotivasi siswa, serta meningkatkan pemahaman dan prestasi mereka.

Kami berharap bahwa hasil pengabdian ini dapat menjadi langkah awal yang baik dalam menerapkan inovasi pembelajaran menggunakan Quizizz di SMP Johannes Bosco. Kami yakin bahwa dengan adanya dukungan dan kerjasama antara guru, siswa, dan pihak terkait, pembelajaran di sekolah akan semakin berkualitas dan efektif.

Kami juga ingin menegaskan bahwa kami tetap siap memberikan bantuan dan dukungan apapun yang diperlukan dalam mengimplementasikan penggunaan Quizizz atau dalam upaya meningkatkan pembelajaran di SMP Johannes Bosco. Jika ada pertanyaan, konsultasi, atau kebutuhan bantuan lainnya, jangan ragu untuk menghubungi kami. Kami berharap semoga usaha dan dedikasi kita bersama dapat membawa kesuksesan dan peningkatan yang berkelanjutan dalam pembelajaran di SMP Johannes Bosco. Terima kasih atas kerjasama dan kepercayaan yang diberikan. Semoga kita selalu berhasil dalam mencapai tujuan kita untuk memberikan pendidikan terbaik bagi para murid.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. K. K. S. M. Dini Apriliyani, "Pembelajaran Daring," *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI QUIZIZZ DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN DARING (ONLINE) PADA MATERI KONFLIK DI SMP LABORATORIUM YDWP UNESA*, pp. 54-68, 2021.
- [2] Zhao, "pembelajaran digital," *Using Quizizz To Integrate Fun Multiplayer Activity In The Accounting*, pp. 37-43, 2019.
- [3] Y. I. Aini, "Pembelajaran Daring," *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK PEMBELAJARAN JENJANG PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH DI BENGKULU*, pp. 1-6, 2019.
- [4] U. H. S. A. L. H. M. A. W. A. Arif Agus Mujahidin, "Pembelajaran Daring," *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti*, pp. 1-9, 2021.
- [5] Lusiani, *Penggunaan Aplikasi Online Quizizz Dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi*, pp. 15-23, 2020.
- [6] S. Haniv, "Quiz Digital," *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*, pp. 64-73, 2020.
- [7] d. L. Indra, "Quiz Digital," *Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz*, pp. 1-7, 2019.
- [8] L. Sanga, "Edukasi Digital," *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan*, pp. 29-39, 2019.
- [9] P. I. A. D. S. M. K. S. I Gede Teguh Heriawan, "Pembelajaran daring," *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI KAUM PELAJAR MASA KINI*, p. 4, 2021.
- [10] M. S. Aruan, "Pembelajaran Daring," *Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Menciptakan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, pp. 1-4, 2022.
- [11] S. M. M. Siti Joanna Matlan1*, "Pembelajaran Daring," *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik*, pp. 1-11, 2021.
- [12] T. Kurniawan, "Pembelajaran Daring," *Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP*, pp. 1-12, 2022.
- [13] E. S. P. M. S. Ramadhani, "Pembelajaran Daring," *Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau*, pp. 1-6, 2023.
- [14] S. E. Pranoto, "Pembelajaran Daring," *PENGGUNAAN GAME BASED LEARNING QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI MATERI GLOBALISASI KELAS XII IPS SMA DARUL HIKMAH KUTOARJO*, pp. 1-25, 2020.
- [15] P. B. J. B. F. M. P. I. E. Y. Sisca Octarina, "Pembelajaran Daring," *Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Menciptakan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM HYBRID SAAT PANDEMI COVID-19 BAGI GURU DAN TENAGA PENDIDIK DI DESA IBUL BESAR PEMULUTAN*, pp. 1-6, 2022.
- [16] I. S. H. L. A. N. A. I. S. D. Unik Hanifah Salsabila, "Pembelajaran Daring," *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*, pp. 1-10, 2020.

- [17] M. Z. A. Batin Wardah, "Pembelajaran Daring," *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Geografi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal*.
- [18] M. Z. A. Batin Wardah, "Pembelajaran Daring," *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Geografi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal*, pp. 1-6, 2023.
- [19] M. I. S. D. D. P. U. S. P. Saparuddin, "Pembelajaran Daring," *OPTIMALISASI QUIZZSEBAGAI GAMIFIKASI PEMBELAJARAN UNTUK MENDUKUNG ADAPTASI TEKNOLOGI BAGI GURU DI SMP NEGERI 21 BULUKUMBA*, pp. 1-14, 2022.
- [20] Supriyanto, "UPAYA PENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI QUIZZIZ MATERI TEKS BERITA KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 4 SEMARANG," Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, 2022.
- [21] L. Lusiani, "Pembelajaran Daring," *Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi*, pp. 15-23, 2020.