

SOSIALISASI CARA MENGGUNAKAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DI SMPN 22 KOTA BENGKULU

**Abdussalam Al Akbar¹, Lena Elfianty¹, Ila Yati Beti¹, Edy Hermansyah¹,
Mutiara Octa Sari¹, Miki Andika¹**
¹Prodi Informatika, Universitas Dehasen Bengkulu
email: lena.elfianty@unived.ac.id

Abstract: The development of information technology continues to bring changes to human life where there is a need to be able to follow the flow, especially in the world of education. Where in the learning process the use of technology can have a very big influence on the teaching and learning process. An interactive, interesting and fun teaching and learning process can increase students' motivation to absorb the knowledge conveyed by teachers or educators. Limited time in the teaching and learning process in class often becomes an obstacle for students in absorbing the knowledge presented at school. In this case, using the Quizizz application as an online learning media can be used as a solution to create interactive, interesting and fun learning media for students. This service activity is carried out by directly socializing and practicing the use of the Quizizz application as an online learning medium. By using Quizizz, it is hoped that teachers can create a more interesting, interactive and enjoyable learning experience for students. Quizizz is a digital learning platform that provides various features for online learning, helping teachers create, share and manage quizzes easily and quickly. Through Quizizz, teachers can carry out pre-tests, material reinforcement, practice questions, remedial, post-test, and evaluate learning using interactive quizzes.

Keywords: Quizizz application; Online Learning

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi yang semakin terus membawa perubahan pada kehidupan manusia dimana adanya keharusan untuk mampu mengikuti arusnya khususnya dalam dunia pendidikan. Dimana dalam proses pembelajaran penggunaan teknologi dapat berpengaruh sangat besar terhadap proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang interaktif, menarik dan menyenangkan dapat menambah motivasi siswa untuk menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru atau pendidik. Keterbatasan waktu dalam proses belajar mengajar dikelas sering menjadi kendala siswa dalam menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan di sekolah. Dalam hal ini penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran online dapat dijadikan solusi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan cara mensosialisasikan dan praktik secara langsung tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Online Dengan menggunakan Quizizz, diharapkan guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan beragam fitur untuk pembelajaran secara online, membantu guru dalam membuat, membagikan, dan mengelola kuis secara mudah dan cepat. Melalui Quizizz, guru dapat melakukan pre- test, penguatan materi, latihan soal, remedial, post-test, dan evaluasi pembelajaran menggunakan kuis interaktif.

Kata kunci: Aplikasi Quizizz; Pembelajaran Online

PENDAHULUAN

Peran teknologi saat ini sangat penting dalam kehidupan manusia yang ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin terus membawa perubahan pada kehidupan manusia dimana adanya keharusan untuk mampu mengikuti arusnya seperti dalam dunia pendidikan.

Pendidikan adalah dilakukan oleh orang dewasa termasuk didalamnya guru, yang membantu anak didiknya mencapai tujuan yang diinginkan (Chairunnisa dan sundi, 2021). Dalam peraturan undang-undang sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang ditujukan untuk semua jenjang pendidikan baik formal maupun nonformal bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Semakin berkembangnya teknologi semakin berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik Guru dalam dunia pendidikan yang ditandai dengan hadirnya platform-platform yang membantu para pendidik untuk siap menerima perubahan dan mengarahkan menupdate pengetahuan terhadap digitalisasi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan serta untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, kondusif dan menarik serta menyenangkan. Sehingga para Siswa-siswi merasa antusias dalam menyerap ilmu pengetahuan.

Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang baik, kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat pendidik juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bisa dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun pendidik sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan.

Begitupun pada saat ini, dimana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran. Dewasa ini, teknologi begitu maju dan matang sehingga semua guru dan siswa didorong untuk memahaminya dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan mereka. Dalam pembelajaran, diharapkan adanya perkembangan teknologi adalah adanya media pembelajaran sebagai standar pendidikan dan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, guru dan siswa dapat menerapkan pembelajaran dengan mempelajari keterampilan baru dan menciptakan sesuatu menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, kurikulum saat ini terkesan kreatif, cekatan, mandiri dan bergantung pada teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi ini tidak terlepas dari dampaknya terhadap dunia pendidikan.

Dalam memasuki era revolusi industri 4.0 terdapat perubahan gaya belajar untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran Digital interaktif. Hal ini merupakan suatu tantangan bagi Guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa (Arifin dkk, 2021).

Pada era ini kemajuan teknologi telah merubah wajah dunia diberbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan (Wijaya *et al.*, 2016). Aplikasi Quizizz adalah salah satu platform pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai fitur. Siswa dapat mengakses kuis ini melalui perangkat elektronik mereka, memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses oleh semua siswa (Dwiyama, 2021). Platform ini merupakan salah satu dari beberapa platform pembelajaran jarak jauh yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran inovatif dan interaktif dan platform-platform seperti Quizizz.

Quizizz ialah alat berbasis web untuk membuat kuis interaktif yang bisa dipakai sebagai pekerjaan rumah di dalam atau di luar kelas. Fitri dkk. (2022). Dengan menggunakan Quizizz, diharapkan guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan beragam fitur untuk pembelajaran secara online, membantu guru dalam membuat, membagikan, dan mengelola kuis secara mudah dan cepat. Melalui Quizizz, guru dapat melakukan pre- test, penguatan materi, latihan soal, remedial, post-test, dan

evaluasi pembelajaran menggunakan kuis interaktif Marfu'ah, dkk. (2024)

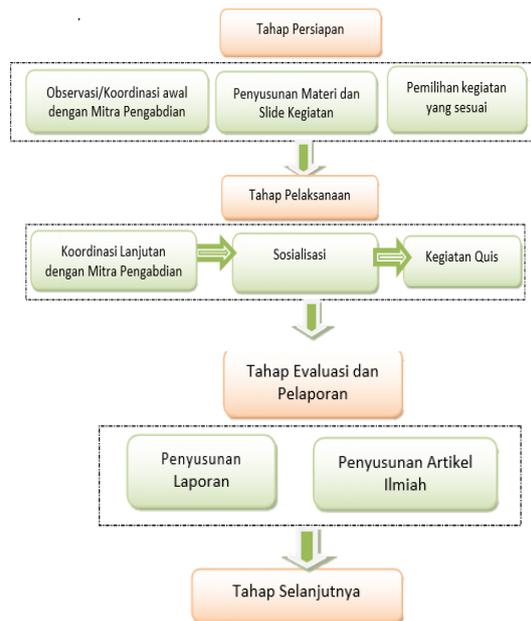
Aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan yang sangat menarik, serta mempunyai latar belakang musik dengan pilihan dinyalakan atau dimatikan. Jika siswa senang belajar dengan musik maka mereka dapat menyalakan music tersebut, sedangkan jika siswa membutuhkan belajar yang tenang dan sunyi maka musik dapat dimatikan. Di dalam aplikasi *Quizizz* juga terdapat gambargambar menarik yang akan muncul ketika siswa menjawab benar atau salah (Kinanti & FX.Mas Subagio, 2020). Dengan tampilan Aplikasi Quizizz yang atraktif seperti game dapat menarik perhatian siswa (Setiyani *et al.*, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 22 Kota Bengkulu, bahwa sekolah membutuhkan kegiatan yang dapat membantu Guru-guru untuk Meningkatkan penguasaan digitalisasi dalam pembelajaran guna menunjang mutu pendidikan di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu.

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini dari segi dosen yakni untuk menyelesaikan tugas pengabdian yang dilakukan oleh para dosen dalam pelaksanaan tridharma perguruan tinggi di Universitas Dehasen Bengkulu. Sedangkan tujuan dari sudut pandang objek pengabdian yakni dengan dilaksanakannya pengabdian dapat membantu Guru-guru dalam meningkatkan penguasaan Digitalisasi guna mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

METODE

Kegiatan pelaksanaan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap seperti dalam Gambar 1 (Gunawan *et al.* 2019).



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Metode pelaksanaan pengabdian pengenalan dan pemanfaatan data science bagi duni pendidikan dilaksanakan dengan cara Sosialisasi dan praktik secara langsung tentang topik yang disampaikan. Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melakukan pembagian tugas dengan Ketua pelaksana sebagai penanggung jawaban kegiatan pengabdian dan anggota sebagai narasumber yang memandu berjalannya kegiatan serta Anggota pelaksana lainnya bertugas sebagai pendamping yang mengarahkan para peserta mengikuti kegiatan.

Kegiatan pengabdian ini meliputi tahap perencanaan/Persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi (Ikhsan, Suhama, & Hidayat, 2020). Tahapan yang dilakukan oleh tim PkM dalam kegiatan Sosialisasi Cara Menggunakan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Online Di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu, sebagai berikut:

1. Observasi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan tahap Observasi Tahap ini dilakukan dengan melakukan koordinasi melalui komunikasi awal antara Tim Pengabdian Universitas Dehasen Bengkulu (Unived) dengan mitra yaitu Sekolah Menengah Pertama Negeri 22 Kota Bengkulu yang di wakili oleh kepala sekolah dalam bentuk diskusi. Hasil koordinasi menghasilkan kesepakatan rumusan permasalahan yang dihadapi mitra serta program yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan. Solusi permasalahan berupa diselenggarakannya kegiatan pengabdian yang bertema Sosialisasi Cara Menggunakan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Online di SMPN 22 Kota Bengkulu. Dengan Sosialisasi dan praktik secara langsung tentang penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran sehingga dapat mendukung dalam peningkatan pengetahuan dan pemahaman untuk meningkatkan penguasaan Digitalisasi para Guru. Selain itu juga dilakukan koordinasi yang meliputi penentuan peserta kegiatan pengabdian serta teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian.

2. Persiapan

Tahap selanjutnya yaitu tahap persiapan yang meliputi dari mempersiapkan peserta, tempat kegiatan yang dilaksanakan di ruang Laboratorium SMPN 22 Kota Bengkulu serta menyiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian.

3. Pelaksanaan

Tahap berikutnya, Tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan metode ceramah yaitu menyampaikan materi terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan praktik langsung di Aplikasi Quizizz. Pelaksanaan kegiatan dilakukan oleh 4 orang dosen Informatika Fakultas Ilmu Komputer dan 2 mahasiswa dari Program Studi Informatika Universitas Dehasen Bengkulu.

4. Evaluasi

Tahap terakhir dari kegiatan pengabdian yaitu tahap evaluasi, Dalam tahap ini tim pengabdian melaksanakan evaluasi kegiatan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman dan peningkatan pengetahuan yang diperoleh setelah kegiatan. Selanjutnya tim pengabdian memberikan doorprize bagi guru yang dapat menyelesaikan tantangan/tugas yg diberikan oleh tim pengabdian dalam kegiatan evaluasi. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan laporan kegiatan pengabdian dengan mengumpulkan semua berkas dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian dan mempublikasi hasil dari kegiatan pengabdian ke media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Awal

Tahap awal kegiatan pengabdian dilaksanakan oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa dari Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Informatika melakukan koordinasi dengan pihak mitra pengabdian yaitu Sekolah Menengah Pertama Negeri 22 Kota Bengkulu, yang mana pihak mitra diwakili langsung oleh kepala sekolah.

Koordinasi ini bertujuan untuk menjalin silaturahmi dengan mitra pengabdian serta berkoordinasi terkait dengan tema kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu. Dengan adanya pertemuan ini maka telah disepakati bahwasannya pihak mitra sangat menginginkan adanya kegiatan yang dapat memberikan peningkatan pengetahuan serta penguasaan Digitalisasi para Guru yang bermanfaat untuk mendukung proses belajar mengajar dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Berdasarkan hasil koordinasi tersebut maka disepakati tim pengabdian memberikan solusi yaitu dengan mensosialisasikan dan Praktik secara langsung tentang aplikasi Quizizz kepada Guru-guru di Sekolah SMP Negeri 22 Kota Bengkulu. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan harapan para Guru dapat familiar dengan dunia yang serba Digitalisasi saat ini dengan cara pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai media untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan.

Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di ruang laboratorium Sekolah Menengah Pertama Negeri 22 Kota Bengkulu yang beralamatkan di Jl. Padat Karya Bentiring Kec. Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. Kegiatan ini dihadiri peserta yang berjumlah 17 orang guru, terdiri dari 10 orang guru perempuan dan 7 orang guru laki-laki, serta 1 orang kepala sekolah. Kegiatan berlangsung selama 2 jam. Untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian yang dimaksud dengan mengadaptasi metode dari (Sahidi and Maryanto 2020) Kegiatan diawali dengan sambutan dari berbagai pihak yaitu

ketua Tim pengabdian dilanjutkan dengan sambutan dari pihak mitra yang diwakili secara langsung oleh kepala sekolah sekaligus membuka kegiatan Sosialisasi Cara Menggunakan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Online. Tahap berikutnya yaitu tahap inti yaitu penyampaian materi yang meliputi pelatihan dan tanya jawab. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan ini terdiri dari peningkatan pengetahuan berkaitan dengan pemanfaatan media Digitalisasi untuk mendukung proses belajar mengajar disekolah. yang dilakukan dengan memberikan gambaran kepada peserta mengenai media pembelajaran interaktif, menarik dan menyenangkan untuk diberikan kepada para siswa-siswi nantinya.

Berdasarkan kegiatan awal ini diperoleh kesimpulan bahwa peserta masih banyak yang belum mengetahui dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan salah satunya yaitu pemanfaatan Aplikasi Quizizz. Penyampaian materi dalam kegiatan pengabdian ini disampaikan merujuk kepada pengenalan Media pembelajaran interaktif Dengan menggunakan Quizizz, diharapkan guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan beragam fitur untuk pembelajaran secara online, membantu guru dalam membuat, membagikan, dan mengelola kuis secara mudah dan cepat. Melalui Quizizz, guru dapat melakukan pre- test, penguatan materi, latihan soal, remedial, post-test, dan evaluasi pembelajaran menggunakan kuis interaktif Satu-satunya platform desain yang

dibutuhkan dalam kelas. Dalam pembahasan ini, peran pendidik, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran jarak jauh, selain itu juga media pembelajaran harus disesuaikan dengan pendidik maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran.

Aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan yang sangat menarik, serta mempunyai latar belakang musik dengan pilihan dinyalakan atau dimatikan. Jika siswa senang belajar dengan musik maka mereka dapat menyalakan music tersebut, sedangkan jika siswa membutuhkan belajar yang tenang dan sunyi maka musik dapat dimatikan. Di dalam aplikasi *Quizizz* juga terdapat gambargambar menarik yang akan muncul ketika siswa menjawab benar atau salah (Kinanti & FX.Mas Subagio, 2020).

Dengan tampilan Aplikasi Quizizz yang atraktif seperti game dapat menarik perhatian siswa. Manfaat aplikasi Quizizz ini juga dapat dilihat bagi guru dan murid. Selain mudah diakses, aplikasi Quizizz juga dapat membantu guru dalam melihat statistik nilai siswa pada setiap soal secara detail (Setiyani et al., 2021).

Penyampaian materi ini dilakukan dalam bentuk ceramah, sharing dengan memberikan materi dalam bentuk presentasi menggunakan projector serta dilanjutkan dengan praktik secara langsung kepada para peserta. Untuk mengetahui seberapa peserta memahami dan paham terhadap materi yang disampaikan setiap memberikan materi, narasumber akan melakukan tantangan atau ujian kepada peserta, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah

masih ada materi yang belum dipahami oleh peserta, jika peserta berhasil menyelesaikan tantangan atau ujian, maka akan dilanjutkan dengan memberikan materi selanjutnya. Sharing ini perlu dilakukan karena tidak semua peserta memiliki kemampuan yang sama dalam menangkap materi yang disampaikan. Hal ini disadari karena peserta yang heterogen dengan perbedaan pemahaman dan aktivitas yang dilakukan. Dengan demikian, tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

Sesi selanjutnya diisi dengan serangkaian tanya jawab mengenai semua materi yang telah disampaikan. Dalam sesi tanya jawab, peserta diberikan keleluasaan untuk memberikan tanggapan berkenaan dengan materi pengabdian. Pada sesi terakhir dari kegiatan pengabdian diisi dengan memberikan beberapa quis yang bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta berkaitan dengan materi yang telah disampaikan selama kegiatan. Sebelum kegiatan pengabdian ditutup tim pengabdian memberikan motivasi kepada peserta untuk terus memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat dan peserta diwajibkan oleh tim untuk memberikan umpan balik berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan guna untuk perbaikan kegiatan selanjutnya. Hasil umpan balik dibutuhkan sebagai bahan evaluasi untuk memberikan materi kegiatan mendatang. Kegiatan pengabdian terdokumentasi dengan baik dalam bentuk *softfile*.

Hasil kegiatan ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada peserta berkaitan dengan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil umpan balik yang diberikan peserta selama kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak yang sangat baik untuk meningkatkan penguasaan digitalisasi bagi guru-guru di SMP N 22 Kota Bengkulu dan guru-guru merasa sangat puas dan antusias terhadap kegiatan pengabdian ini dan berharap kegiatan ini akan berkelanjutan dengan tema-tema yang sangat bermanfaat.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini dapat berjalan sesuai dengan rencana kegiatan. Hasil kegiatan pengabdian ini memberikan banyak manfaat bagi peserta terutama para guru di SMPN 22 Kota Bengkulu. dalam meningkatkan penguasaan Digitalisasi guru dan mutu pendidikan untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan hasil umpan balik yang dilakukan oleh peserta kegiatan yaitu guru-guru SMPN 22 Kota Bengkulu, kegiatan ini memberikan dampak yang sangat baik untuk meningkatkan penguasaan digitalisasi bagi para guru disekolah dengan memberikan pengetahuan dan pemahaman peserta berkaitan dengan pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran online. Kemajuan teknologi telah merubah wajah dunia diberbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu platform digital berbasis aplikasi *online* yang dapat

digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembuatan media pembelajaran, Dengan menggunakan Quizizz, diharapkan guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan beragam fitur untuk pembelajaran secara online, membantu guru dalam membuat, membagikan, dan mengelola kuis secara mudah dan cepat. Melalui Quizizz, guru dapat melakukan pre- test, penguatan materi, latihan soal, remedial, post-test, dan evaluasi pembelajaran menggunakan kuis interaktif. Salah satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., & Ismail, D. (2021). F., & Azis, A.(2021). Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di kabupaten Gowa. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian "Penguatan Riset, Inovasi, Dan Kreativitas Peneliti Di Era Pandemi Covid-19* (pp. 468-472).
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021, November). Pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan poster pada siswa kelas x sman 8 tangsel. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Fitri A, Suparman T, Prawiyogi A.G & Arafat Z (2022,Maret). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring. *Konferensi Nasional Penelitian & Pengabdian KNPP Ke-2 Universitas Buana Perjuangan Karawang*.
- Gunawan et al. 2019. "Pelatihan Penulisan Pada Jurnal Internasional Bagi Dosen Dan Mahasiswa Magister Pendidikan Ipa Unram." *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 2(4): 484–89.
- Ikhsan, A. N., Suhaman, J., & Hidayat, M. (2020). Pelatihan penggunaan google drive sebagai media penyimpanan dan berbagi bahan ajar bagi guru smp negeri 3 kalimarah. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 256-259.
- Kinanti, M. D., & FX.Mas Subagio. (2020). PENGEMBANGAN LKPD BAHASA INGGRIS BERBANTU APLIKASI QUIZIZZ KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 8(3), 1–10.
- Marfu'ah I, Fitriani I & Mardiyati S. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Quizizz dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di SD Negeri Sukamaju Baru 01. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia.Vol 1 No.5*
- Sahidi, and E. T. Maryanto. 2020. "Pelatihan Pemanfaatan ' Scientific Calculator ' Dalam Mendukung Pembelajaran Science , Technology , Engineering , and Mathematics (STEM) Bagi Guru Matematika SMA / SMK Se-Kota Dan Kabupaten Sorong Papua Barat." *Jurnal ABDIMASA Pengabdian Kepada Masyarakat*; 3(1): 58–64.
- Setiyani, S., Sumarwati, S., Astuti, A. D., Santi, D. P. D., & Suprayo, T. (2021). Using Quizizz Application to Make Online Evaluations during Covid-19 Pandemic: Teacher Competency Training. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada*

- Masyarakat*, 5(1), 19–29.
<https://doi.org/10.29062/engagemen.t.v5i1.639>
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016, September). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 26, pp. 263-278).