Jurnal Ahsana
Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Vol. 2, No. 2 - Juni 2024, Hal. 51-57
DOI: 10.59395/ahsana.v2i2.345

Pendampingan Pembuatan Kuis Digital Berbasis Aplikasi Quiziziz Bagi Guru SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar

Nourma Oktaviarini[1], Rohmatus Syafi'ah[2], Nugrananda Janattaka[3]
[1]Program Studi PGSD, [2]Program Studi Pendidikan IPA, [3]Program Studi PGSD, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI
*e-mail: nourmaoktavia@gmail.com[1], syafiahzainuk@gmail.com[2], nandahanduk@gmail.com[3]

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
11.05.2024	03.06.2024	20.06.2024	30.06.2024

Abstract:
Interesting learning activities that exist in digital platforms such as the quizizz application can be utilized to support interesting learning for teachers(Syafriafdi, 2023)*. The utilization of Quizizz learning media, is one of the efforts to accommodate the problems of learning media in Indonesia that cannot be applied conventionally with other learning based on Information Technology and Computers. This activity aims to assist teachers in creating creative learning in the classroom and motivating students to try to implement the use of learning media in elementary schools. This PkM program activity includes 4 stages, namely the preparation, implementation, program evaluation, and reporting stages. A total of 15 teachers were trained to use the Quizizz application to create learning evaluation materials, types of questions that can be made, and making learning evaluations using the AI features found in the Quizizz application. Although not all participants managed to make it well, they already knew the steps in making assessment instruments. From the reflection activities, it was found that teachers felt greatly helped in making learning evaluations through the Quizizz application in the form of how to create accounts, choose types of questions, compile questions, and make questions using the AI feature. In addition, participants realized and felt the benefits of this training, both for their personal professional development and for efforts in the application of digital learning evaluation. With this kind of training, PKM participants find it easy to make learning evaluations. Therefore, based on the observations of researchers as practitioners and presenters of this training, it can be concluded that the participants' mastery of this training material reached 90%. In addition, during the training, it was seen how enthusiastic the participants participated in the activities and motivation of the PKM implementation process.*
Keywords*: Teacher assistance, Learning Media, Quizizis App*

Abstrak: Kegiatan pembelajaran yang menarik yang ada dalam platforms digital seperti aplikasi quizizz dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran menarik bagi Guru (Syafriafdi, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Kegiatan ini bertujuan membantu guru dalam membuat pembelajaran yang kreatif di kelas dan memotivasi siswa mencoba mengimplementasikan dalam penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Kegiatan program PkM ini meliputi 4 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi program, dan pelaporan. Sebanyak 15 guru dilatih menggunakan aplikasi Quizizz untuk membuat materi evaluasi pembelajaran, jenis-jenis soal yang dapat dibuat, serta pembuatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan fitur AI yang terdapat pada aplikasi Quizizz. Meskipun tidak semua peserta berhasil membuat dengan baik, mereka sudah mengetahui langkah-langkah dalam membuat instrument penilaian. Dari kegiatan refleksi diperoleh gambaran bahwa guru merasa sangat terbantu dalam pembuatan evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz berupa cara pembuatan akun, memilih jenis-jenis soal, menyusun soal, dan pembuatan soal menggunakan fitur AI. Selain itu, peserta menyadari dan merasakan manfaat pelatihan ini, baik bagi perkembangan profesionalisme mereka pribadi maupun bagi upaya dalam pengaplikasian evaluasi pembelajaran digital. Dengan adanya pelatihan seperti ini, peserta PKM merasakan kemudahan dalam pembuatan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan observasi peneliti sebagai praktikan dan pemateri pelatihan ini, maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan peserta terhadap materi pelatihan ini mencapai 90%. Selain itu, selama pelatihan berlangsung terlihat betapa antusiasnya peserta mengikuti kegiatan dan motivasi proses pelaksanaan PKM.
Kata kunci: Pendampingan, Media Pembelajaran, Aplikasi Quizizis

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam belajar. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya. Hal ini tidak terlepas dengan peran pendidik. Kompetensi pendidik dalam membelajarkan peserta didik menjadi salah satu kondisi yang dituntut karena, dipertimbangkan untuk terus dikembangkan kedepannya dengan model dan media yang efektif dan efisien.(Eva et al., 2020) Guru dituntut mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan

Vol. 2, No. 2 - Juni 2024, Hal. 51-57
DOI: 10.59395/ahsana.v2i2.345

Informasi. Dengan hal tersebut maka tentunya juga tidak terlepas dari peran guru yang profesional. Guru yang profesional sangat dibutuhkan dalam peningkatan aktivitas belajar siswa, di mana guru harus mampu memilih jenis aktivitas belajar yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang dikuasainya, sehingga dapat mengembangkannya ke dalam aplikasi teknologi pembelajaran yang tepat dan siswa mendapatkan kesempatan belajar secara aktif.(Barata et al., 2013) Sehingga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, efektif, dan efisien dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa(Dichev & Dicheva, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara bersama bapak kepala sekolah SDN Talun 05 menjelaskan bahwa siswa cenderung bosan, tidak serius dalam mengerjakan soal, dan takut sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang tertarik. Kegiatan evaluasi atau tes seharusnya dijadikan kebutuhan oleh siswa, karena dengan tes, siswa akan mengetahui tentang keberhasilan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Alat evaluasi yang baik adalah alat evaluasi yang memenuhi syarat-syarat atau kaidah-kaidah tertentu dan dapat memberikan data yang akurat sesuai dengan fungsinya (Alwi, 2017).

Media kuis digital berbasis Aplikasi-aplikasi berbasis website telah menyediakan sarana yang memudahkan dalam proses evaluasi pembelajaran (anwari, 2018). Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan penilaian adalah Quizizz. Media digital kuis berbasis aplikasi Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat tes interaktif yang digunakan untuk melakukan penilaian formatif(Sitorus & Santoso, 2022). Media Aplikasi Quizizz merupakan media digital teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan evaluasi pembelajaran melalui permainan atau game interaktif yang dilengkapi dengan sistem pengawasan bagi aktivitas siswa. Media digital kuis berbasis aplikasi Quizizz juga mampu membantu guru dalam membuat evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan dapat dikaitkan dengan aplikasi google classroom sehingga memudahkan untuk memantau hasil belajar peserta didik. Demikian halnya dengan pendapat Yong (Yong & Rudolph, 2022) bahwa Quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.

Kuis Digital Berbasis aplikasi Quizizz sekarang bisa diakses di playstore bagi pengguna android sehingga dalam penggunaanya lebih praktis. Ada dua pilihan untuk membuat soal dengan aplikasi Quizizz.(Lim & Yunus, 2021) Pertama dengan membuat soal dari awal yakni dengan menu create a new quiz, dan yang kedua dengan menggunakan dan memodifikasi kuis yang telah ada di library Quizizz dengan menggunakan menu find a quiz. Selain itu pengguna juga bisa mengcopy dari soal-soal yang telah ada dengan menu teleport. Kelebihan dari aplikasi Quizizz tidak hanya menyediakan guru untuk membuat soal pilihan ganda (multiple choice) melainkan ada tipe soal kotak centang (checkbox), isi bagian yang kosong (Fill-in-the blank), pemilihan (poll), dan terbuka-berakhir (open ended). Selain itu Quizizz juga memberikan rekapan secara statistik tentang kinerja peserta didik. Kita bisa melacak berapa banyak siswa menjawab soal dengan benar, menjawab dengan salah, dan banyak lagi. Siswa juga bisa melihat hasil kinerjanya secara langsung dan dapat mengetahui peringkat yang diperoleh ketika mengerjakan soal di Quizizz.(Degirmenci, 2021) Hal tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk bersaing secara kompetitif melalui fitur "Play Live" atau mengerjakan soal secara bersama-sama dengan peserta didik yang lain dalam waktu yang bersamaan(Hidayati & Aslam, 2021). Selain fitur play live juga tersedia fitur assign Hw dimana memungkinkan Siswa untuk mengerjakan soal yang telah dibuat oleh guru dengan menetapkan tes sebagai pekerjaan rumah yang dibatasi waktu pengerjaannya. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang hemat dalam peng-gunaan data internet dan mudah digunakan oleh guru serta siswa (Fazriyah et al., 2020).

Kelebihan lain dari aplikasi Quizizz bagi siswa yakni setiap peserta didik menjawab pertanya-an dengan benar, maka akan muncul skor yang didapat dalam satu soal dan juga mendapat peringkat dalam menjawab soal tersebut, apabila peserta didik menjawab pertanyaan salah, maka jawaban yang benar akan muncul sehingga peserta didik dapat melakukan review atas jawaban yang telah dipilih sebelumnya. Selain itu setiap peserta didik akan mendapatkan pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik lain dikarenakan soal yang muncul akan diacak, sehingga meminimalisir kemungkinan peserta didik untuk saling tukar jawab-an atau mencontek, batas waktu pengerjaan setiap soal juga bisa disesuaikan dengan tingkat kesukaran dari masing-masing pertanyaan. Hal ini membuat media Quizizz menjadi media e-learning yang sangat efektif untuk mengevaluasi dan memberikan hasil secara cepat kepada guru sehingga guru bisa mengambil tindakan sesegera mungkin kepada siswa (Citra & Rosy, 2020).

Maka dengan adanya observasi awal dan bentuk pengabdian perguruan tinggi terhadap dunia

Vol. 2, No. 2 - Juni 2024, Hal. 51-57
DOI: 10.59395/ahsana.v2i2.345

pendidikan, oleh karenanya dipihlah sekolah yang seirama dengan tujuan pengabdian ini yakni SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar merupakan sekolah dasar dengan status SD Negeri mi yang telah terakreditasi A. Oleh karena itu sejalan dengan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pengabdian pada masyarakat, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar akan memberikan pelatihan dengan Judul "Pendampingan Pembuatan Kuis Digital Berbasis Aplikasi Quiziziz Bagi Guru SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar ".

2. METODE

Kegiatan program PkM ini meliputi 4 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi program, dan pelaporan. Adapun uraian dari masing masing tahapan seperti berikut ini:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini diawali dengan kegiatan survei awal untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan mitra. Hasil survei menunjukkan bahwa hamper semua guru dalam melakukan kegiatan evaluasi secara konvensional yaitu dengan memberikan tes secara tertulis kepada siswa dan selama ini belum pernah guru memberikan dalam bentuk media media digital.

Metode pada kegiatan ini dibagi menjadi dua bagian yang terdiri dari pemaparan materi dan pendampingan. Pada saat kegiatan pemaparan materi ini metode yang digunakan terdiri dari :

1) Metode ceramah, metode ini merupakan metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara langsung melalui lisan serta menggunakan komunikasi verbal atau biasa disebut dengan pidato. (Sudjana, 2015). Metode ini digunakan pada saat pemaparan materi yang disampaikan oleh tim pengabdian kepada partisipan yaitu guru di SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar.

2) Metode Demonstrasi, metode ini adalah metode yang digunakan dengan cara memperagakan suatu produk, kejadian, aturan dan urutan suatu kejadian, bisa secara langsung maupun menggunakan media pembelajaran yang relevan. Alwi (Alwi, 2017) Dalam pelaksanaaan pengabdian tim menggunakan metode ini pada saat pemaparan materi menggunakan media digital yang berbentuk power point.

3) Metode Tanya Jawab, metode ini merupakan metode yang digunakan dengan cara menyajikan pembelajaran dalam bentuk pertanyaan yang dapat diajukan dan dapat dijawab oleh siswa atau partisipan(Ariani, 2020) Metode ini digunakan pada saat pelaksanaan pengabdian, pertanyaan diajukan oleh partisipan

2. Tahap Pelaksanaan (Kegiatan dilaksanakan di Lokasi Mitra)

Pada tahap pelaksanaan ini langkah yang dilakukan adalah pemaparan materi diawali dengan pembukaan dan sambutan oleh ketua. Tahapan berikutnya yaitu pemaparan materi mengenai pemanfaatan aplikasi *Quizizz* untuk pembelajaran di kelas. Selanjutnya partisipan diarahkan untuk mengunduh aplikasi *Quizizz* pada HP android atau gadget, dilanjutkan dengan mendaftarkan diri kedalam aplikasi *Quizizz*. Selain pemaparan materi, pada tahapan ini juga diselingi dengan kegiatan tanya jawab mengenai topik yang sedang dibahas yang bertujuan untuk memperjelas hal-hal yang masih belum dimengerti. Tahap selanjutnya merupakan tahapan pendampingan partisipan. Pada tahapan ini tim kami menggunakan metode praktik terbimbing. Praktik terbimbing adalah tahapan yang dilaksanakan oleh partisipan namun masih didampingi oleh tim pengabdian. Bagian ini partisipan dikenalkan mengenai fitur-fitur aplikasi, membuat tes/ kuis interaktif yang berfokus pada pembuatan serta pemanfaatan fitur barcode yang ada di dalam aplikasi *Quizizz* yang nantinya dapat digunakan oleh guru untuk pembelajaran di kelas

3. Evaluasi Program

Evaluasi program dilakukan dengan membandingkan kondisi mitra sebelum dan sesudah pelaksanaan program. Indikator keberhasilan program dengan adanya perubahan positif dari mitra setelah pelaksaan program.

4. Pelaporan

Penyusunan laporan dilakukan sebagai bentuk pertanggung jawaban atas pelaksanaan program untuk kemudian dilakukan publikasi ilmiah pada jurnal nasional tidak terakreditasi.

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan program PKM ini adalah metode penyuluhan berupa pemaparan materi pemanfaatan media kuis digital berbasis aplikasi quiziziz. Materi disampaikan oleh Nourma Oktaviarini, M.Pd., yang dilanjutkan dengan diskusi dan tanya

Vol. 2, No. 2 - Juni 2024, Hal. 51-57
DOI: 10.59395/ahsana.v2i2.345

jawab serta pendampingan.

Partisipasi mitra dalam program PkM ini antara lain:

1. Mitra sebagai tempat penyedia lokasi penyuluhan dan pendampingan yaitu bertempat di SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar
2. Mitra berperan sebagai peserta sosialisasi/penyuluhan dan pendampingan yaitu 15 Guru SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar yang aktif berperan dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab
3. Mitra terlibat secara keseluruhan dalam program PkM mulai dari perencanaan program, penjadwalan kegiatan, pelaksanaan dan evaluasi program

Evaluasi program dilakukan dengan membandingkan kondisi mitra sebelum dan sesudah pelaksanaan program. Indikator keberhasilan program dengan adanya perubahan positif dari mitra setelah pelaksaan program. Evaluasi pelaksanaan program dijabarkan sebagai berikut:

Program 1 (pemaparan materi)

Indikator yang akan dicapai adalah pemahaman mitra terkait pemanfaatan media kuis digital berbasis Aplikasi Quizizi yang diukur adalah adanya peningkatan pemahaman dan penggunaan media aplikasi Quiziziz pada pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

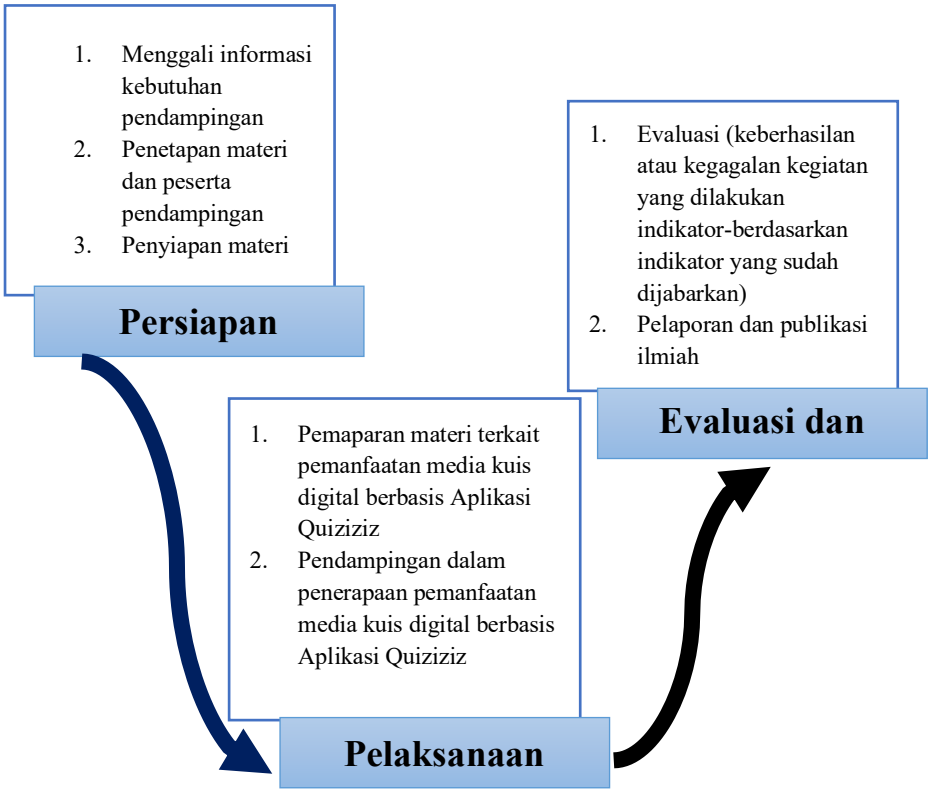
Program 2 (pendampingan)

Indikator yang akan dicapai adalah pemahaman mitra terkait pemahaman mengenai fitur-fitur aplikasi, membuat tes/ kuis interaktif yang berfokus pada pembuatan serta pemanfaatan fitur barcode yang ada di dalam aplikasi Quizizz yang nantinya dapat digunakan oleh guru untuk pembelajaran di kelas. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi.

Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan PkM selesai dilaksanakan adalah monitoring dan evaluasi literasi budaya dan seni untuk pengembangan lebih lanjut pada PkM selanjutnya.

Berikut merupakan gambar diagram alir metode pelaksanaan yang direncanakan dalam pengabdian ini.



Vol. 2, No. 2 - Juni 2024, Hal. 51-57
DOI: 10.59395/ahsana.v2i2.345

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan PkM di SDN Talun 05 yang dihadiri oleh 15 Guru SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar yang aktif berperan dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab. Guru SDN Talun 05 terlibat aktif secara keseluruhan dalam program PkM mulai dari perencanaan program, penjadwalan kegiatan, pelaksanaan dan evaluasi program.

Kegiatan ini diawali dengan memberikan informasi dan pemahaman awal kepada para guru terkait aplikasi quizizz. Pada kegiatan PkM ini para guru sangat antusias dalam menyimak dan memahami mengenai aplikasi quizizz. Keantusiasan ini terlihat dari keaktifan para guru menanyakan terkait fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi quizizz dan cara mengoperasikan aplikasi quizizz itu sendiri. Tim pelaksana PkM berupaya menjelaskan secara terperinci terkait fitur yang tersedia dalam quizizz yang dapat digunakan oleh guru sebagai media dalam memberikan tugas kepada para siswa. Selain itu, melalui aplikasi quizizz ini para siswa dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan aplikasi quizizz mempunyai tampilan yang menarik dan tidak membuat siswa cepat bosan ketika mengerjakan tugas dari guru.



Gambar 1. Tim Pelaksana PkM Memberikan Penjelasan

Kegiatan pelatihan ini lebih banyak difokuskan pada pelatihan cara membuat akun, pembuatan soal, penggunaan fitur- fitur menarik dari quizizz, cara menghubungkan dan mengirim soal kuis dari quizizz ke google classroom, serta cara mengevaluasi hasil kuis siswa yang dilakukan melalui website quizizz. Berikut gambar kegiatan pelatihan pengimplementasian aplikasi quizizz.



Gambar 2. Tim Pelaksana melakukan pendampingan penggunaan aplikasi

Kegiatan pendampingan dilaksanakan dengan tujuan untuk memastikan para guru bisa mengoperasikan aplikasi quizizz ini dengan baik dan lancar. Berdasarkan hal pendampingan ini diketahui bahwa para guru sudah mampu membuat soal sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dalam bentuk video, live atau PR di kelas daring selama pandemi. Quizizz dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk memberikan penilaian hasil belajar, selain itu dapat juga digunakan secara berkelanjutan pada saat proses pembelajaran telah dilakukan secara tatap muka. (Citra & Rosy, 2020).

Dengan adanya program ini para guru di SDN Talun 05 merasa senang dan terbantu karena pemberian pemahaman mengenai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring secara

Vol. 2, No. 2 - Juni 2024, Hal. 51-57
DOI: 10.59395/ahsana.v2i2.345

efektif dan pelatihan untuk meningkatkan skill atau kemampuan dalam penggunaan media tersebut.

Refleksi dilaksanakan pada bagian akhir kegiatan. Para peserta bersama-sama dengan tim pelaksana PKM merefleksi dan mereview bersama proses dan hasil pelaksanaan, tingkat pemahaman, serta kualitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan asesmen yang dihasilkan oleh peserta. Hasil refleksi ini menjadi dasar bagi tim PKM dalam menetapkan bentuk tindak lanjut yang diberikan

Pembahasan Kegiatan

Secara umum, target yang diharapkan dari kegiatan pelatihan ini tercapai, sesuai harapan pelatihan, peserta memeroleh penguatan pemahaman mengenai evaluasi pembelajaran digital dan pembuatan evaluasi pembelajaran melalui Quizizz sebagai solusi bagi guru-guru dalam mengembangkan keterampilan digital dalam dunia pendidikan saat ini. Dilihat dari segi isi pelatihan, peserta mendapatkan pengetahuan tambahan disertai pengalaman dalam hal pembuatan evaluasi pembelajaran digital dan pengalaman menggunakan aplikasi Quizizz. Sebanyak 15 guru dilatih menggunakan aplikasi Quizizz untuk membuat materi evaluasi pembelajaran, jenis-jenis soal yang dapat dibuat, serta pembuatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan fitur AI yang terdapat pada aplikasi Quizizz. Meskipun tidak semua peserta berhasil membuat dengan baik, mereka sudah mengetahui langkah-langkah dalam membuat instrument penilaian.

Dari kegiatan refleksi diperoleh gambaran bahwa guru merasa sangat terbantu dalam pembuatan evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz berupa cara pembuatan akun, memilih jenis-jenis soal, menyusun soal, dan pembuatan soal menggunakan fitur AI. Selain itu, peserta menyadari dan merasakan manfaat pelatihan ini, baik bagi perkembangan profesionalisme mereka pribadi maupun bagi upaya dalam pengaplikasian evaluasi pembelajaran digital. Dengan adanya pelatihan seperti ini, peserta PKM merasakan kemudahan dalam pembuatan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan observasi ketua dan anggota pelatihan ini, maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan peserta terhadap materi pelatihan ini mencapai 90%. Selain itu, selama pelatihan berlangsung terlihat betapa antusiasnya peserta mengikuti kegiatan dan motivasi proses pelaksanaan.

4. KESIMPULAN

Dari pengabdian ini diperoleh beberapa kesimpulan yaitu pelatihan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berdampak positif untuk guru-guru di SDN Talun 05, guru-guru di SDN Talun 05 memperoleh pengetahuan tentang penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran, guru-guru di SDN Talun 05 termotivasi untuk menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi. Melalui pengabdian ini dapat diberikan saran yaitu pengabdian ini dapat diselenggarakan lagi pelatihan Quizizz. Adanya kegiatan ini diharapkan para guru menjadi lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan media aplikasi berbasisi online yang kiranya mendukung proses pembelajaran, selain itu melalui kegiatan ini kepala sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam kaitannya dengan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan*, *8*(2), 145–167. http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/

anwari, misbakhul. (2018). The effect of Gamification on Students. *The Effect of Gamefication on Learning*, *01*(April 2021), 160–164.

Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, *3*(2), 144–149. https://doi.org/10.21009/jpi.032.09

Barata, G., Gama, S., Fonseca, M. J., & Gonçalves, D. (2013). Improving student creativity with gamification and virtual worlds. *ACM International Conference Proceeding Series*, *October*, 95–98. https://doi.org/10.1145/2583008.2583023

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(2), 261–272. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272

Degirmenci, R. (2021). The use of quizizz in language learning and teaching from teachers' and students' perspectives: a literature review article info abstract. *Language Education and*

Vol. 2, No. 2 - Juni 2024, Hal. 51-57
DOI: 10.59395/ahsana.v2i2.345

Technology (LET Journal), *1*(1), 1–11. http://langedutech.com

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Issue 1). International Journal of Educational Technology in Higher Education. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5

Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan ...*, 3. http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17744

Fazriyah, N., Cartono, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(2), 199–204. https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429

Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *4*(2), 251. https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038

Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability (Switzerland)*, *13*(11). https://doi.org/10.3390/su13116436

Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *12*(2), 81–88. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88

Sudjana, N. (2015). *Media Pengajaran* (Empat). Sinar Baru Aglesindo.

Syafriafdi, N. (2023). The Role of Quizizz Application in Learning : A literature Review. *Jurnal Pendidikan*, *14*(1), 126–138.

Yong, A., & Rudolph, J. (2022). A review of Quizizz – a gamified student response system. *Journal of Applied Learning and Teaching*, *5*(1), 146–155. https://doi.org/10.37074/jalt.2022.5.1.18