

Received : 11 May 2023
Revised : 19 June 2023
Accepted : 21 June 2023
Online : 1 July 2023
Published : 31 December 2023

PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI QIZIZZ BAGI GURU-GURU TK MENTARI PURWAKARTA

Jojoer Renta Maranatha¹, Alfiana Novi Fitriani², Mega Juita^{3*}, Neng Maspupah⁴, Shaumi
Dwi Alfaini⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi, Kec. Sukasari, Kota Bandung,
Jawa Barat 40154

Email: [1jojoer.renta@upi.edu](mailto:jojoer.renta@upi.edu), [2alfiananovifitriani@upi.edu](mailto:alfiananovifitriani@upi.edu), [3megajuita19@upi.edu](mailto:megajuita19@upi.edu),
[4nengmaspupah08@upi.edu](mailto:nengmaspupah08@upi.edu), [5shaumialfaini@upi.edu](mailto:shaumialfaini@upi.edu)

*Penulis korespondensi

Abstract

Within the Instruction Unit Field Presentation Movement entitled "Preparing on the Utilize of the Qizizz Application for Instructors of Mentari Purwakarta Kindergarten" this was carried out at Mentari Kindergarten, Purwakarta. Instructors at the kindergarten were given preparing on making Quizizz media. The particular target to be accomplished through the usage of this preparing action is to deliver mechanically proficient instructors to carry out the learning handle and assess learning online/online. At that point instructors who advantage from this preparing movement are expected to be able to supply data and impact to other instructors within the school. This preparing strategy is full mentoring with the stages: 1) Address strategy, 2) Exhibit Strategy, 3) Address and Reply strategy. The comes about of the think about outline that the Quizizz application can progress teachers' utilize of the Quizizz application

Keywords: *Quizizz* Application; training; Creative Learning

Abstrak

Pada Kegiatan Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan yang berjudul "Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Qizizz bagi Guru-guru TK Mentari Purwakarta" Ini dilakukan di TK Mentari, Purwakarta. Guru di TK tersebut diberikan pelatihan pembuatan media Quizizz. Target khusus yang ingin dicapai melalui pelaksanaan kegiatan pelatihan ini yaitu menghasilkan guru-guru melek teknologi untuk melaksanakan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran secara online/daring. Kemudian guru yang mendapat manfaat dari kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengimbasan kepada guru-guru lain yang ada di sekolah tersebut. Metode pelatihan ini adalah pendampingan penuh dengan tahapan: 1) Metode ceramah, 2) Metode Demonstrasi, 3) Metode Tanya Jawab. Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz

Kata kunci: Aplikasi *Quizizz*; Pelatihan; Pembelajaran Kreatif

1. PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini semua telah menggunakan peralatan dan media yang berbasis digital, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Guru dituntut mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan 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. Sehingga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, efektif, dan efisien dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

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.

Menurut Rahman. 2020 *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran yang

berbasis digital (gamifikasi) yang saat ini sudah digunakan untuk kepentingan pembelajaran di sekolah dengan fitur yang visual yang ada di dalamnya dan dijadikan media digital yang mengharuskan anak berinteraksi secara aktif. Menurut Lestari (2019) bahwa penerapan *Quizizz* meningkatkan motivasi siswa dan memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran. Pengenalan *Quizizz* merupakan sangat penting untuk calon guru PAUD, karena setelah lulus mereka akan menghasilkan pengetahuan baru yang bermanfaat meningkatkan kualitas stimulasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan jaman. Berdasarkan permasalahan dan uraian diatas maka kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memfokuskan pelatihan kepada guru dalam kuis interaktif pada aplikasi *Quizizz*. Kuis interaktif menurut Untari (Sari, dkk, 2018:64) adalah gabungan dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Permainan seperti ini memberikan kesempatan kepada pemain dan semua peserta bahkan penonton untuk upaya kreatif. Pemberian kuis ini merupakan strategi guru yang diberikan kepada peserta didik dengan memberikan soal-soal yang bergambar pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

Tujuan pelatihan ini adalah membantu guru dalam membuat pembelajaran yang kreatif di kelas dan memotivasi siswa mencoba mengimplementasikan dalam penggunaan media pembelajaran di PAUD.

2. TINJAUAN LITERATUR

Menurut Hayati dkk (2017), menjelaskan bahwa dalam meningkatkan mutu pendidikan dibutuhkan tenaga pendidik dan guru profesional yang mampu mengajarkan metode, strategi, teknik mengajar, serta mampu menguasai dan menggunakan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat adalah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Anak PAUD perlu distimulus setiap aspek perkembangannya dan memberikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh atau membosankan. Dalam era modern saat ini teknologi semakin canggih bahkan lingkungan anak-anak dikelilingi dengan teknologi seperti *gadget* yang tidak pernah lepas pada anak, semenjak pandemi *Covid 19* pembelajaran disekolah dilakukan dirumah. Melihat siswa TK Mentari sangat suka sekali dengan pembelajaran yang berbaur visual seperti metode bercerita dari video animasi dongeng, maka dari itu penggunaan aplikasi *Quizizz* sangat cocok digunakan di TK Mentari Purwakarta untuk menambah semangat anak dari fitur-fitur yang ada didalam aplikasi penggunaan aplikasi *Quizizz*.

3. METODE PELAKSANAAN

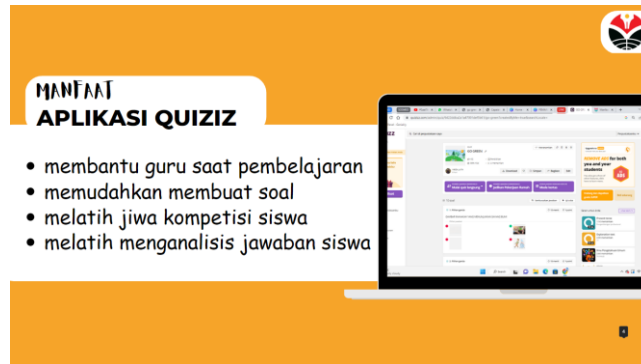
Metode pada kegiatan ini dibagi menjadi dua bagian yang terdiri dari pemaparan materi dan pendampingan. Pada saat kegiatan pemaparan materi ini metode yang digunakan terdiri dari :

- 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. Wirabumi (2020). Metode ini digunakan pada saat pemaparan materi yang disampaikan oleh tim pengabdian kepada partisipan yaitu guru di TK Mentari Purwakarta
- 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. Senjaya (2012) dalam Nahdi, dkk (2018). Dalam pelaksanaan 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. Sitohang (2018). Metode ini digunakan pada saat pelaksanaan pengabdian, pertanyaan diajukan oleh partisipan jika ada hal yang belum dimengerti,

lalu pertanyaan dijawab oleh tim pengabdian.

Adapun tahapan kegiatan pada bagian pemaparan materi ini diawali dengan pembukaan dan sambutan oleh ketua. Tahapan berikutnya yaitu

pemaparan materi mengenai pemanfaatan aplikasi *Quizizz* untuk pembelajaran di kelas. Salah satu tampilan materi yang disampaikan ditunjukkan pada Gambar 1, 2, dan 3.



Gambar 1. Materi Pelatihan



Gambar 2. Penyampaian materi mengenai aplikasi *Quizizz*
(Dok. Pribadi, 6/4/2023)



Gambar 3. Penyampaian materi

(Dok. Pribadi, 16/4/2023)

Selanjutnya partisipan diarahkan untuk mengunduh aplikasi *Quizizz* pada gawai, 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 (Gambar 4).



Gambar 4. Partisipan mengunduh aplikasi *Quizizz*.
(Dok. Pribadi, 16/4/2023)

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 (Gambar 5 dan 6).



Gambar 5. Tahap pendampingan partisipan
(Dok. Pribadi, 16/4/2023)



Gambar 6. Tahap pendampingan partisipan
(Dok. Pribadi, 16/4/2023)

Digunakannya metode-metode di atas bertujuan sesuai dengan kebutuhan di TK Mentari Purwakarta dalam melaksanakan kegiatan yang dilaksanakan dan mempermudah pelaksanaan pengabdian agar berjalan dengan lancar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Quiziz* sebagai media pembelajaran

Rencana pendidikan nasional 1999–2004 memasukkan peningkatan mutu pendidikan nasional sebagai salah satu kebijakannya. Tahun 2010 meningkatkan mutu pendidikan yang telah dilaksanakan, termasuk penyediaan sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar. Menurut undang-undang nomor 2 tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang mengamanatkan bahwa setiap satuan pendidikan jalur sekolah dapat menyediakan fasilitas belajar yang layak dalam upaya memajukan penyelenggaraan pendidikan, hal ini sesuai dengan undang-undang. Guru harus melakukan berbagai upaya kreatif dan inovatif untuk mewujudkan

proses pembelajaran yang menyenangkan dan sederhana dalam strategi pembelajaran, pemberian materi yang baik, dan media pembelajaran yang menyenangkan.

Mengingat di era modern saat ini, teknologi semakin berkembang kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan secara online, sehingga teknologi memiliki peran penting terhadap proses belajar mengajar di era modern saat ini. Media pembelajaran yang tepat menjadi suatu hal penting dalam keberhasilan pendidikan. Media pembelajaran berperan sebagai penyampaian pesan dalam materi yang diberikan kepada siswa.

Teknologi modern saat ini, banyak memunculkan pembelajaran online yang bisa dapat dilakukan oleh guru dan siswa salah satunya aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran online untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di era modern saat ini. *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan selain media pembelajaran yaitu dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran, terdapat data statistik hasil

belajar siswa, dan hasilnya menggambarkan proses belajar yang sudah dilakukan oleh siswa, nantinya menjadi bahan ukur guru untuk dilakukan evaluasi pembelajaran, dan membuat pola pembelajaran yang baru untuk siswa-siswi.

Saat ini aplikasi *Quizizz* mempunyai fitur baru yaitu “Mode Kertas” dipergunakan untuk siswa tidak perlu membawa *gawai/smartphone* ke sekolah bisa menggunakan QR yang sudah disediakan oleh *Quizizz* dan guru hanya mengunduh file dan print kertas sesuai jumlah siswa di kelas.

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi *Quizizz* “Mode Kertas”:

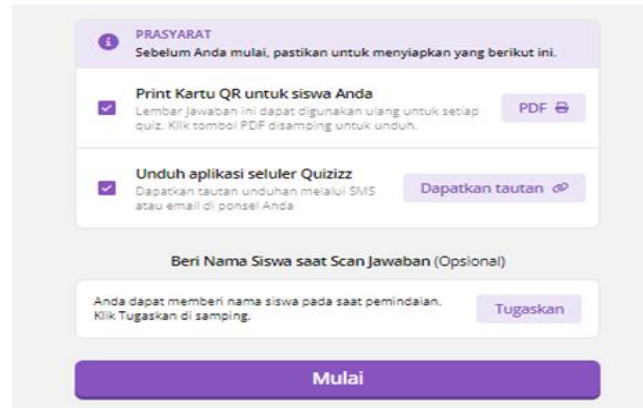
Media pembelajaran aplikasi *Quizizz* mudah membuatnya, hal pertama yang dilakukan oleh guru adalah menyiapkan materi terlebih dahulu, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang sudah di tulis di buku untuk mempermudah guru supaya tidak kebingungan membuat soal saat di aplikasi *Quizizz*. Setelah selesai menyusun materi kemudian buka dan masuk aplikasi *Quizizz*, melalui webnya, yaitu www.Quizizz.com. Aplikasi *Quizizz* tersedia di *playstore* dan dapat di unduh aplikasinya melalui *smartphone*.

Bagi yang baru pertama kali menggunakan *Quizizz* harus mendaftar terlebih dahulu untuk mempermudah akses menggunakan aplikasi *Quizizz*. Caranya dengan klik *sign up* kemudian melengkapi biodata anda. Jika sudah selesai mendaftar dan melengkapi biodata

maka anda dapat menggunakan dan mengakses aplikasi *Quizizz* dengan cara, klik *log in* dengan *email* dan *password* yang digunakan ketika pendaftaran. Jika sudah mengikuti langkah-langkah yang sudah diberikan maka guru dapat membuat soal pembelajaran di aplikasi *Quizizz* dengan klik “Buat Quiz” untuk membuat “Mode Kertas” harus masuk sebagai *teacher/guru* untuk mendapatkan QR yang akan digunakan kepada peserta didik.

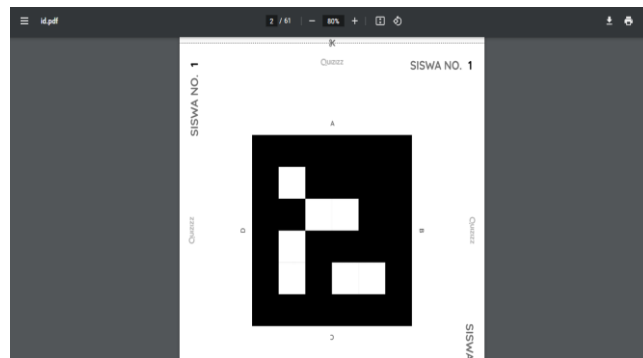
Berikut secara singkat tata cara penggunaan aplikasi *Quizizz*:

- 1) Masuk ke web *Quizizz* www.Quizizz.com
 - 2) Klik tulisan *log in*
 - 3) Masuk sebagai *teacher*, sebagai pengajar
 - 4) Masukkan identitas diri, *username*, *email*, dan *password*
 - 5) Jika sudah masuk, kemudian ”Buat Quiz”
 - 6) Muncul tampilan pilihan opsi jawaban untuk siswa, biasanya untuk tidak premium menggunakan pilihan ganda
 - 7) Setelah meng-klik pilihan ganda, guru membuat soal pertanyaan *answer option 1*, *asnwer option 2*, dan seterusnya
 - 8) Klik centang untuk jawaban benar
 - 9) Pilih waktu menjawab
 - 10) Dan klik simpan, seterusnya
 - 11) Setelah guru sudah membuat semua soal
 - 12) Maka pilih “Mode Kertas”
- (Gambar 7)



Gambar 7. Kode QR

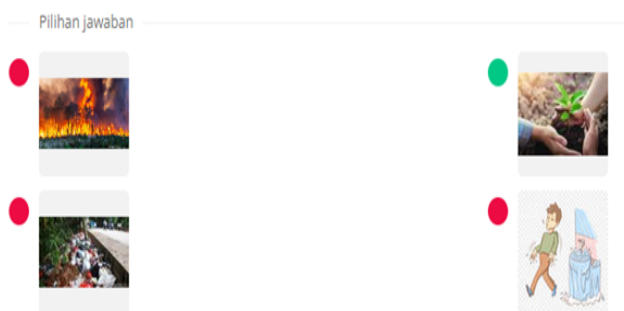
- 13) Untuk QR dapat di unduh “Print Kartu QR Untuk Siswa” salah satu tampilan kode QR ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan kode QR pada *Quizizz*

- 14) Lalu beri nama siswa untuk scan jawaban di “Tugaskan”
- 15) Setelah sudah di beri nama siswa maka klik “Simpan” dan mulai menggunakan *smartphone* di aplikasi *Quizizz*.
Aplikasi *Quizizz* “Mode Kertas” siap digunakan oleh guru kepada peserta didik.
- Untuk pembuatan soal di PAUD lebih baik menggunakan seperti gambar dan kata-kata yang singkat untuk anak dapat menjawab dengan benar, berikut salah pembuatan contoh soal di PAUD (Gambar 9)

GAMBAR MANAKAH YANG MENUNJUKKAN SAYANG BUMI



Gambar 9. Contoh Soal PAUD

Terdapat berbagai macam fitur yang tersedia di aplikasi *Quizizz*, yang dapat dimanfaatkan sebagai pekerjaan rumah (PR) dan siswa dapat mengerjakannya di rumah dengan cara klik “Jadikan Pekerjaan Rumah” lalu bagikan link dan kode ke grup kelas seperti whatsapp.

Aplikasi *Quizizz* membuat siswa merasakan visual yang menyenangkan yang ada di dalam aplikasi *Quizizz* tersebut, sehingga siswa tidak merasa jenuh pada saat pembelajaran dapat di sampingkan melalui *ice breaking* atau permainan untuk proses di dalam kelas yang menyenangkan. Guru juga dapat menggunakan kuis yang sudah dibuat oleh pembuat kuis sebelumnya, sehingga memilih kuis-kuis yang tersedia sesuai dengan kebutuhan guru, akan lebih baik jika guru membuat soal sendiri untuk menyesuaikan kebutuhan belajar siswa, sesuai dengan tema pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru. Bisa memilih soal sesuai jenjang pendidikan dari PAUD hingga SMA. *Quizizz* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan pada aplikasi *Quizizz*:

- 1) Memudahkan membuat soal dan meminimalisir penggunaan kertas

- 2) Melatih jiwa kompetisi siswa
 - 3) Memudahkan penilaian guru
 - 4) Visual yang menyenangkan terdapat didalam aplikasi *Quizizz*
- Adapun kekurangan pada aplikasi

Quizizz:

- 1) Jaringan internet sewaktu ketika bermasalah
- 2) Siswa bisa turunnya peringkat ketika di atas karena masalah waktu, kecepatan siswa menjawab memperoleh nilai besar
- 3) Kendala siswa yang terlambat bergabung

Hasil belajar yang telah di capai

Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:4) adalah temuan yang diperoleh berupa angka atau skor setelah diadakannya tes untuk mengukur hasil belajar pada akhir setiap pelajaran. Nilai yang telah diperoleh siswa dapat dijadikan tolok ukur untuk menilai penguasaan siswa terhadap informasi atau penerimaannya terhadap informasi. Yang dimaksud dengan “Hasil Belajar” adalah berbagai pengalaman yang telah diterima siswa dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Saat tim pengabdian melakukan pelatihan di TK

Mentari Purwakarta guru dapat mengikuti langkah-langkah yang diberikan oleh tim pengabdian dan mudah untuk diikuti. Pelaksanaan pelatihan berlangsung dengan baik dan respon guru sangat antusias dan diterapkan langsung esok saat di kelas.

Saat diterapkannya aplikasi *Quizizz*, guru mengajak siswa berdiskusi mengenai tema pembelajaran, setelah itu menonton video pembelajaran dan membagikan kertas QR yang sudah di print dan diberi nama oleh guru, karena masing-masing siswa mendapatkan kode QR yang berbeda. Guru mengajak siswa untuk menjawab soal dengan mengangkat kertas QR dan guru mengscan jawaban siswa menggunakan *smartphone* lalu serahkan dan muncul jawaban siswa.

Kesan dari setelah mengikuti pelatihan yaitu, guru TK Mentari Purwakarta terbantu karena memudahkan membuat soal, meminimalisir penggunaan kertas, melatih jiwa kompetisi siswa, memudahkan penilaian guru. Menurut Safitri (2019), penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemikiran kritis siswa. Makanya, ketika diterapkan kepada siswa jiwa kompetensi siswa terlihat dan aktif menjawab soal dengan mode visual yang ada di dalam aplikasi *Quizizz*.

5. PENUTUP

Guru yang profesional sangat dibutuhkan dalam peningkatan aktivitas belajar siswa, di mana guru harus mampu memilih jenis aktivitas belajar dengan menggunakan media

pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat mendapatkan kesempatan belajar secara aktif dan kreatif. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran misalnya dengan menggunakan kuis interaktif di dalam kelas ataupun pekerjaan rumah (PR) dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pemberian kuis ini merupakan strategi guru yang diberikan kepada peserta didik dengan memberikan soal-soal yang bergambar pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dengan metode tanya jawab.

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.

Digunakannya metode-metode di atas bertujuan untuk mempermudah tim pengabdian melaksanakan kegiatan yang dilaksanakan karena metode tersebut sesuai dengan yang dibutuhkan oleh tim pengabdian dan digunakannya metode-metode tersebut bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan pengabdian agar berjalan dengan lancar.

Dengan fitur yang beragam di aplikasi *Quizizz* yang dikemas dengan baik, pembuatan kuis sangat mudah untuk dilakukan, aplikasi *Quizizz* bisa dapat digunakan dengan *smartphone*, sehingga guru yang belum mempunyai laptop bisa menggunakan *smartphone* dan dapat digunakan kapan saja. kesan

dari pelatihan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* ini membuat guru semangat, karena mudah dalam membuat soal, mengurangi penggunaan kertas, dan guru dapat memantau soal di kapan saja. Jiwa kompetisi siswa juga terlatih karena di aplikasi *Quizizz* menunjukkan skor siswa yang diperoleh dalam menjawab pertanyaan. Para siswa mencoba menjawab cepat dan benar sehingga nama siswa muncul pada urutan paling atas. Pembelajaran yang menyenangkan siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan. Aplikasi *Quizizz* berdampak positif bagi siswa dan guru

6. DAFTAR PUSTAKA

- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9-16.
- Sitohang, J. (2017). Penerapan metode tanya jawab untuk meningkatkan hasil belajar ipa pada siswa sekolah dasar. *Suara Guru*, 3(4), 681-688.
- Wirabumi, R. (2020, October). Metode Pembelajaran Ceramah. In *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)* (Vol. 1, No. 1, pp. 105-113).
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Salsabila, U. H., Habibi. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JITU*, 4(2), 163-173.
- Safitri, D., & Putra, Z. F. F. (2019). Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran *Quizizz*. *Prosiding Pengabdian*, 1(1), 1-6.
- Imran, M. C., Jusmaniar, N., Sulviana, S., Indahyanti, R., Mursidin, M., & Nurjannah, S. (2021). Pelatihan *Quizizz* Sebagai Sarana Penguatan Literasi Digital Bagi Mahasiswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 876-880.
- Panggabean, S., Nasution, E., & Batubara, I. H. (2020). PKM Pelatihan Massive Online Open Course (Mooc) Berbasis *Quizizz* Bagi Guru Smp Dan Sma Satu Nusa Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 238-247.
- Indrawati, F., & Hartati, L. (2021). Pelatihan Aplikasi Belajar Berbasis Kuis dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(1), 67-73.
- 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.
- AINI. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN

- QUIZIZZ* UNTUK PEMBELAJARAN JENJANG PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH DI BENGKULU. Kependidikan Vol. 2.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 1-17.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Sulistiyorini dan Fathurrohman M. 2016. Esensi Manajemen Pendidikan Islam : Pengelolaan Lembaga untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam. Yogyakarta. Kalimedia
- Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003. Jakarta. BP. Dharma Bhakti. 2003
- Hayati, N., Ahmad, M. Y., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-Hikmah*, 14(2), 160-180.
- Susanti, D. D., & Khabibah, S. (2013). Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Berbasis Komputer pada Materi Bola. *MATHunesa*, 2(1).
- Sari, D. P., Putra, R. W., & Syazali, M. (2018, Juli). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. Pendidikan Matematika, 12(2).
- Guhlin, Miguel. 2016. Gamifying Learning With *Quizizz*. <https://blog.tcea.Org>. diunduh 10 April 2019
- Daryanto. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media Diknas.
- Kunandar. (2014). Penilaian Autentik Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013. Jakarta:PT. Grafindo Persada.
- Sadiman, A. (2014). Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan 2.2*
- Trianto, (2007). Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi konstruktivistik. Prestasi Pustaka: Jakarta
- Wahidmurni, Mustikawan, A., & Ridho, A. (2010). Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik. Yogyakarta: Nuha litera
- Miller, M. D., Linn, R. L., & Gronlund, N. E. 2012. Measurement and assessment in teaching. New Jersey: Pearson Higher Education
- Mulyana A, (2022). Pengertian Motivasi Belajar Siswa, Bentuk dan FaktorYang mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa.

- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Lestari, T. W. (2019). Kahoot! And Quizizz: A Comparative Study On The Implementation Of E-Learning Application Toward Students' Motivation. *Journal of English Language Teaching Learning And Literature*, 2(2), 13–22.
- Andrisyah, A., Aditya, B. R., Karnalim, O., Permadi, A., Murad, D. F., Jannah, F., & Nurhas, I. (2021). PEMBUATAN SOAL KUIS INTERAKTIF BERBASIS KAHOOT! DAN QUIZZIZ DI LINGKUNGAN GURU PAUD. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3378-3390.