

PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MENGGUNAKAN TEKNOLOGI QUIZZZ DALAM PENERAPAN BEST PRACTICE DI SATUAN PENDIDIKAN PPM AL IKHLAS

Improving Digital Literacy Skills Using Quizizz Technology In Implementing Best Practices In Al Ikhlas PPM Education Units

Musdar M¹, Ummu Kalsum², Andi Rosman N^{2*}

¹Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sulawesi Barat, ²Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sulawesi Barat

Jalan Prof. Dr. Baharuddin Lopa, SH, Talumung, Majene, Sulawesi Barat, Indonesia

Alamat korespondensi: andirosman37@gmail.com

(Tanggal Submission: 21 Agustus 2023, Tanggal Accepted : 1 September 2023)



Kata Kunci :

Quizizz, media pembelajaran, teknologi

Abstrak :

Guru yang profesional adalah guru yang mempunyai kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial. Salah satu kemampuan pedagogik yang harus dimiliki guru adalah guru mampu memanfaatkan teknologi untuk pelaksanaan pembelajaran. Era digital saat ini, guru harus mampu menjadi guru yang melek teknologi, agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut juga harus dimiliki oleh guru-guru di satuan pendidikan PPM Al Ikhlas yang selanjutnya menjadi mitra. Berdasarkan Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan mitra dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, juga akan meningkatkan keterampilan mitra dalam menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan melalui pelatihan, pembimbingan dan pendampingan yang terintegrasi dalam kegiatan workshop. Metode ini dipilih untuk memberi peluang kepada guru-guru agar ikut terjun langsung mengaplikasikan dan membuat media interaktif. Tahapan dalam kegiatan ini yaitu penyampaian materi, pelatihan dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru telah mampu menggunakan Quizizz dalam membuat media interaktif sederhana. Hal ini ditandai dengan para peserta pelatihan telah memiliki akun dan topik materi yang dibuat di masing-masing akun Quizizz. Selain itu, para peserta juga telah mengetahui cara melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran melalui pemberian kuis yang interaktif kepada peserta didik menggunakan QR code. Berdasarkan aspek pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan

terkait dengan penggunaan Quizizz sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan berada pada rata-rata 47,67% saja. Kemudian setelah kegiatan pelatihan berlangsung dan dievaluasi kembali melalui pemberian posttest diperoleh peningkatan aspek pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan Quizizz sebesar rata-rata 77,76%. Peserta telah mampu membuat media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Selain itu, kegiatan ini sangat membantu para guru dalam menunjang kompetensinya.

Key word :

Quizizz, learning media, technology

Abstract :

Professional teachers are teachers who have pedagogical, personality, professional and social competencies. One of the pedagogical abilities that teachers must have is being able to utilize technology for learning implementation. In today's digital era, teachers must be able to become technology literate teachers, in order to create a more interesting and interactive learning atmosphere. This must also be owned by teachers in the Al Ikhlas PPM education unit which will then become partners. Based on the purpose of implementing this activity is to increase partner knowledge in using technology in learning. In addition, it will also improve partner skills in using Quizizz as an interactive learning media. The method used is through training, mentoring and mentoring which is integrated in workshop activities. This method was chosen to provide opportunities for teachers to participate directly in applying and creating interactive media. The stages in this activity are material delivery, training and mentoring. The results of the activity show that teachers have been able to use Quizizz in making simple interactive media. This is indicated by the training participants already having accounts and material topics created in each Quizizz account. In addition, the participants also knew how to conduct learning evaluation activities through giving interactive quizzes to students using QR. Based on the aspects of knowledge and skills of trainees related to the use of Quizizz before the training activities were carried out, the average was 47.67% only. Then after the training activities took place and were re-evaluated through the administration of the posttest, an increase in the aspects of knowledge and skills in using Quizizz was an average of 77.76%. Participants have been able to create interactive learning media based on Quizizz. In addition, this activity is very helpful for teachers in supporting their competence.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Musdar M., Kalsum, U., & Rosman N, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Menggunakan Teknologi Quizizz Dalam Penerapan Best Practice Di Satuan Pendidikan Ppm Al Ikhlas. *Jurnal Abdi Insani*, 10(3), 1689-1697 <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i3.1100>

PENDAHULUAN

Guru mempunyai tugas dan tanggung jawab yang besar dalam pendidikan anak, suatu pendidikan tidak akan bisa berjalan lancar tanpa adanya peranan seorang guru. Pengertian guru dalam pendidikan adalah tenaga profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Republik Indonesia, 2005).



Seorang guru dalam menjalankan tugasnya dituntut mampu menjadi guru yang profesional, guru yang profesional adalah guru yang mempunyai kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial. Salah satu kemampuan pedagogik yang harus dimiliki guru adalah guru harus mampu memanfaatkan teknologi untuk pelaksanaan pembelajaran. Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan ruang yang besar kepada guru untuk meningkatkan kemampuan literasi digital.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata literasi digital mengandung arti kemampuan untuk memahami informasi berbasis komputer. Kemajuan teknologi digital yang semakin pesat dapat menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk terus melek teknologi. Meskipun alat teknologi digital semakin populer banyak guru yang masih memiliki tantangan dalam mengintegrasikan alat tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian guru berkomentar bahwa dibutuhkan banyak waktu untuk merencanakan sebuah materi pembelajaran daripada menyampaikan pelajaran untuk mengajar dengan cara tradisional menggunakan buku dan lembar kerja (Nikolopoulou & Gialamas, 2016). Hadirnya literasi digital bagi guru mampu menghasilkan metode-metode belajar baru yang efektif. Salah satu keterampilan literasi digital yang efektif dan interaktif yaitu interaktif media teknologi *Quizizz*.

Teknologi *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game digital yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat latihan menyenangkan dan interaktif (Purba, 2019). Implementasi dari penggunaan teknologi *Quizizz* yaitu *peserta didik* dapat melakukan latihan pada soal-soal pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan perangkat elektronik mereka. Disamping itu, teknologi *Quizizz* juga bisa dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang lainnya seperti metode ceramah karena selain sebagai media evaluasi, *Quizizz* juga bisa digunakan sebagai sarana menyampaikan materi. Tidak seperti teknologi pendidikan lainnya, teknologi *Quizizz* memiliki karakteristik tersendiri seperti memiliki meme, avatar, tema, dan musik yang dapat menghibur penggunaannya dalam proses memotivasi pelajar sehingga dapat menimbulkan minat belajar baru terhadap *peserta didik*.

Di era digital seorang guru harus mampu menjadi guru yang “meletek” (melek teknologi), guru yang melek teknologi adalah guru yang paham dan pandai teknologi, jangan sampai menjadi guru “gaptek” (gagap teknologi). Maka dalam hal ini guru sangat dituntut untuk paham dan pandai dalam pemanfaatan teknologi, salah satunya adalah dengan meningkatkan literasi digital. Dimasa Pandemi, teknologi mempunyai andil besar dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran daring dan hybrid, pembelajaran akan bisa berjalan lancar dengan pemanfaatan interaktif teknologi, seperti pembelajaran dilakukan dengan menggunakan HP melalui aplikasi-aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran.

Satuan Pendidikan PPM Al Ikhlas yang terletak sejauh 27 km dari Universitas Sulawesi Barat merupakan salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Polewali Mandar tepatnya di Jalan Poros Majene-Mamuju No.KM 27 Lampoko, Kec. Campalagian, Kab. Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat. Terdapat 3 (tiga) satuan pendidikan di PPM AL Ikhlas yaitu MTs, SMK dan SMA. Melalui kegiatan observasi yang dilakukan di sekolah tersebut, diperoleh data kemampuan guru untuk melakukan proses pembelajaran literasi digital masih sangat kurang. Hal ini terlihat dari data sekolah yang menunjukkan bahwa belum ada laboratorium komputer yang mampu menunjang literasi digital baik guru maupun *peserta didik*, setelah terjadinya insiden kebakaran (di tahun 2018) ruang laboratorium dan ruang kelas. Penggunaan aplikasi whatsapp menjadi media pembelajaran yang paling dominan digunakan selama pandemi sehingga literasi digital para guru tentang interaktif media sangat kurang, terbatas pada satu aplikasi. Para guru belum pernah mencoba mengakses media yang lain, yang lebih nyaman dan interaktif. Sehingga dipandang perlu untuk meningkatkan literasi digital melalui workshop media interaktif menggunakan *Quizizz*.

Solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan mitra guru-guru satuan pendidikan PPM Al Ikhlas adalah melaksanakan Workshop media Interaktif Teknologi *Quizizz*. Workshop ini dilakukan

melalui penyampaian materi mengenai media interaktif teknologi *Quizizz* dan pendampingan pembuatan media teknologi *Quizizz* dalam pembelajaran dengan sistem *coaching*, dibuat berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana kegiatan yang diusulkan adalah “Peningkatan Kemampuan Literasi Digital melalui Teknologi *Quizizz* dalam Pembelajaran di Satuan Pendidikan PPM Al Ikhlas”.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengatasi permasalahan mitra terkait dengan kurangnya pengetahuan dan keterampilan mitra terkait literasi digital melalui Teknologi *Quizizz* dalam Pembelajaran di Satuan Pendidikan PPM Al Ikhlas”. Kegiatan ini juga memiliki manfaat untuk meningkatkan keterampilan teknologi digital bagi guru-guru, dan memberikan pengetahuan baru dalam rangka melakukan variasi dalam proses pembelajaran. Harapan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah semoga pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menjadi langkah awal bagi para guru-guru dalam mengembangkan diri terutama berkaitan dengan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran.

METODE KEGIATAN

A. Sasaran Pengabdian

Sasaran pelaksanaan pengabdian ini adalah guru-guru dari satuan pendidikan Pondok Pesantren Modern (PPM) Al Ikhlas. Melalui pengabdian ini, diharapkan guru-guru tersebut dapat memperoleh peningkatan dalam keterampilan mengajar dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pengabdian ini juga mendukung pengembangan kurikulum yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik di lingkungan PPM Al Ikhlas.

B. Urutan Pelaksanaan Pengabdian

Dalam kegiatan ini, metode yang digunakan adalah melalui pelatihan/penyuluhan, pembimbingan dan pendampingan yang terintegrasi dalam kegiatan workshop peningkatan literasi digital. Metode ini dipilih untuk memberi kesempatan kepada guru-guru agar bisa mendemonstrasikan dan membuat sendiri langkah demi langkah proses pembuatan media teknologi interaktif *Quizizz* dalam pembelajaran. Kegiatan workshop media interaktif teknologi *Quizizz* untuk peningkatan kemampuan literasi digital dalam penerapan *best practice* guru satuan pendidikan PPM Al Ikhlas akan dilaksanakan dalam dua tahapan secara sistematis. Tiap tahapan akan diikuti oleh guru satuan pendidikan PPM Al Ikhlas. Tahapan kegiatan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

Tahap I (Penyampaian Materi)

Pada tahapan ini akan dilakukan penyampaian materi, terdiri dari:

a. Pentingnya literasi digital dalam pembelajaran masa kini

Literasi digital memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran masa kini. Dalam era digital ini, kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dan mengelola informasi secara efektif merupakan keterampilan yang tidak bisa diabaikan. Literasi digital memungkinkan para *peserta didik* untuk mengakses berbagai sumber belajar secara luas, mengembangkan keterampilan penelitian yang kritis, dan memilah informasi yang akurat. Selain itu, literasi digital juga merangsang kreativitas dan inovasi, memungkinkan *peserta didik* untuk berkolaborasi dalam proyek-proyek digital, serta mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan.

b. Pengenalan media interaktif teknologi *Quizizz*.

Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang populer dalam pendidikan saat ini. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis online yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dalam pembelajaran, *Quizizz* memiliki kegunaan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan berbagai pilihan format, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan lainnya, yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Materi tersebut disampaikan dalam bentuk ceramah dan tanya jawab. Kegiatan ini akan dilaksanakan di PPM Al Ikhlas.

Tahap II (Pelatihan dan Pendampingan)

Pada tahapan ini, guru-guru berlatih untuk membuat media interaktif teknologi *Quizizz* berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) setiap guru di satuan pendidikan PPM Al Ikhlas. Diharapkan setiap guru mampu membuat media interaktif teknologi *Quizizz* setiap mata pelajaran yang diampuh sesuai jenjang pendidikan, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana permasalahan mitra yaitu 1) kemampuan penguasaan teknologi pembelajaran masih kurang pada satuan pendidikan PPM Al Ikhlas. 2) *platform* media pembelajaran yang digunakan monoton dan kurang variatif, hanya menggunakan whatsapp, sehingga pola interaksi pembelajaran hanya satu arah. 3) kurangnya pemahaman penggunaan aplikasi media interaktif teknologi di satuan pendidikan PPM Al Ikhlas. Berdasarkan permasalahan tersebut maka tim pengusul PKMS memberikan bantuan untuk menangani permasalahan tersebut. Berbagai hal yang telah dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan mitra yaitu melalui pelatihan/penyuluhan, pembimbingan dan pendampingan yang terintegrasi dalam kegiatan workshop peningkatan literasi digital.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 18 Juni 2023 bertempat di aula sekolah satuan pendidikan PPM Al Ikhlas Polewali Mandar. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 28 orang. Pada kegiatan ini workshop peningkatan literasi digital dibagi menjadi beberapa tahap yaitu Penyampaian materi yang terdiri dari a) Pentingnya literasi digital dalam pembelajaran masa kini, b) pengenalan media interaktif teknologi *Quizizz*. Materi tersebut disampaikan dalam bentuk ceramah dan tanya jawab. Narasumber dalam kegiatan workshop tersebut adalah Musdar M, S.Pd., M.Pd.



Gambar 1. Penyampaian materi *Quizizz*

Peserta pelatihan yang hadir sangat antusias dalam menyimak materi. Hal ini dikarenakan tema pelatihan yang diberikan sudah mereka tunggu-tunggu sejak lama. Pihak sekolah menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya dengan adanya kegiatan ini sehingga keinginan para guru-guru di sekolah untuk belajar tentang *Quizizz* dapat terwujud. Saat ini pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* menjadi salah satu alternatif yang unggul dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan media berbantuan *Quizizz* mampu meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa (Setiyoningtyas & Kasmui, 2020). Media pembelajaran berbasis *Quizizz* juga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Wijayanti et al., 2021). Selain itu, melalui media pembelajaran berbantuan *Quizizz* juga dapat meningkatkan konsentrasi belajar (Purba, 2019), motivasi belajar (Tiana et al., 2021), peningkatan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Heriawan & Dewi, 2021), dan

peningkatan kemampuan numerasi peserta didik (Nisa, 2023). Saat sesi tanya jawab para peserta antusias untuk bertanya dan mengkonfirmasi beberapa hal teknis terkait *Quizizz*.



Gambar 2. Salah satu peserta pelatihan yang bertanya ke narasumber

Setelah kegiatan penyampaian materi dan sesi tanya jawab tahapan selanjutnya adalah guru-guru berlatih untuk membuat media interaktif teknologi *Quizizz* berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) setiap guru di satuan pendidikan PPM AI Ikhlas. Diharapkan setiap guru mampu membuat media interaktif teknologi *Quizizz* setiap mata pelajaran yang diampuh sesuai jenjang pendidikan, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran.

Kegiatan ini dipandu oleh langsung oleh Musdar M, S.Pd., M.Pd. dan dosen-dosen Pendidikan Fisika Universitas Sulawesi Barat yang tergabung kedalam tim PKMS. Narasumber menyampaikan tahapan-tahapan yang harus dilakukan untuk menghasilkan media interaktif teknologi *Quizizz*. Tahapan ini dimulai dengan membuat akun masing-masing di *Quizizz* menggunakan email masing-masing peserta pelatihan. Selanjutnya adalah mengenalkan lingkungan kerja dari *Quizizz*, membuat topik, materi (teks, gambar), dan terakhir membuat bahan evaluasi berupa kuis interaktif.

Pada kegiatan ini peserta sangat bersemangat mengikuti tahap demi tahapan pembuatan media interaktif. Jika peserta pelatihan mengalami kendala seperti tidak dapat login, belum punya akun, dan permasalahan teknis lainnya segera mereka bertanya ke pendamping dosen terdekat. Suasana pelatihan berjalan sangat interaktif antara peserta pelatihan dengan narasumber maupun dosen pendamping pelatihan.



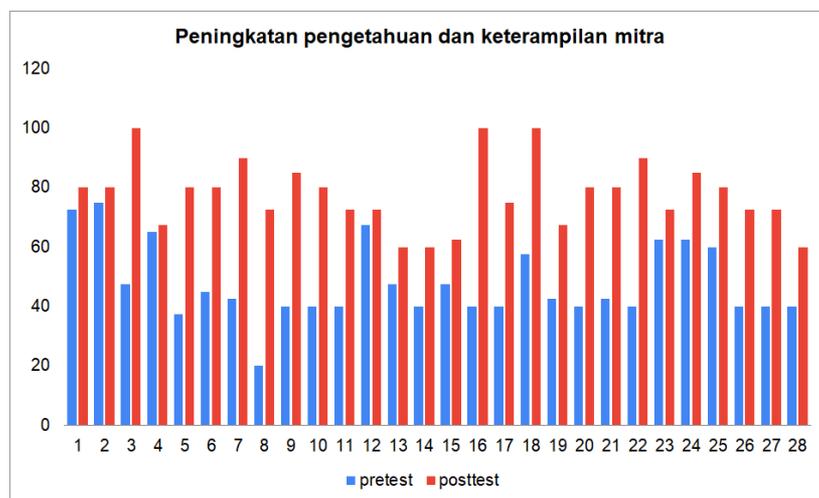
Gambar 3. Sesi pelatihan pembuatan media interaktif teknologi *Quizizz*

Akhir kegiatan pelatihan, para guru telah mampu menggunakan *Quizizz* dalam membuat media interaktif sederhana. Hal ini ditandai dengan para peserta pelatihan telah memiliki akun dan 1 topik materi yang dibuat di masing-masing akun *Quizizz*. Selain itu, para peserta juga telah mengetahui cara melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran melalui pemberian kuis yang interaktif kepada peserta didik menggunakan QR code. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan atau *workshop* sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan (Ummu, 2020). Sejalan dengan dengan hal tersebut melalui metode pelatihan atau *workshop* juga dapat memberikan kemampuan baru bagi guru dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* melalui komputer dan *smartphone* (Sari & Rini, 2020), meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan dan penggunaan *Quizizz* (Nizaruddin et al., 2021).



Gambar 4. Sesi simulasi kegiatan pemberian kuis dengan QR Code

Selanjutnya untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan setiap pelatihan diberikan angket *pretest* dan *posttest*. Pemberian angket *pretest* dan *posttest* efektif dalam mengukur peningkatan dari setiap aspek yang diukur seperti terkait dengan pengetahuan siswa tentang aspek kebugaran jasmani, tes kebugaran, dan menu latihan kebugaran (Mahfud et al., 2020), pelatihan tehnik *new siga* (Banuwa & Susanti, 2021), pelatihan power point (William & Hita, 2019), dan pelatihan manajemen stress (Hakim et al., 2017). Secara keseluruhan kegiatan *workshop* ini telah berhasil memberikan peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan terkait dengan pembuatan media interaktif teknologi *Quizizz*. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil antara *pretest* dan *posttest* kemampuan peserta pelatihan.



Gambar 5. Hasil pretest dan posttest kemampuan peserta pelatihan

Berdasarkan gambar 5 terlihat bahwa ada peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan pada masing-masing individu. Aspek pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan terkait dengan penggunaan *Quizizz* sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan berada pada rata-rata 47,67% saja. Kemudian setelah kegiatan pelatihan berlangsung dan dievaluasi kembali melalui pemberian *posttest* diperoleh peningkatan aspek pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan *Quizizz* sebesar rata-rata 77,76%. Dari data tersebut menunjukkan ada peningkatan sebesar 30,09% setelah adanya pemberian pelatihan.

Indikator lainnya dari keberhasilan pelatihan ini adalah adanya hasil angket kepuasan peserta pelatihan yang menunjukkan tren yang positif. Kepuasan peserta pelatihan dapat dilihat pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Hasil angket kepuasan peserta pelatihan

Berdasarkan gambar 6 menunjukkan bahwa secara umum peserta pelatihan merasa puas terhadap adanya kegiatan pelatihan yang telah diberikan. Bahkan indikator terbanyak kedua adalah peserta pelatihan merasa sangat puas dengan adanya pelatihan ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan:

Adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan sebesar 30,09 % dalam hal ini guru-guru PPM AI Ikhlas dalam membuat media pembelajaran berbantuan *Quizizz*.

- a. Para peserta pelatihan telah mampu membuat satu media pembelajaran berbantuan *Quizizz* yang terdiri dari materi dan pemberian kuis menggunakan QR Code.

Saran:

Untuk kegiatan selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan model pemberian kuis yang berbeda dari sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak LPPM Universitas Sulawesi Barat melalui program Hibah DIPA Program Pengabdian Kepada Masyarakat Stimulus (PKMS).

DAFTAR PUSTAKA

Banuwa, A. K., & Susanti, A. N. (2021). Evaluasi skor pre-test dan post-test peserta pelatihan teknis new SIGA di perwakilan BKKBN provinsi Lampung. *Jurnal Ilmiah Widyaiswara*, 1(2), 77–85.

- Hakim, G. R. U., Tantiani, F. F., & Shanti, P. (2017). Efektifitas pelatihan manajemen stres pada mahasiswa. *Jurnal Sains Psikologi*, 6(2), 75–79.
- Heriawan, I. G. T., & Dewi, P. I. A. (2021). Efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui media pembelajaran quizizz di kaum pelajar masa kini. *PINTU: Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(2).
- Kalsum U, Musdar., Hamzah H., & Saddia. (2018). *Laporan PKM Workshop Media {pembelajaran Olabs Berbasis Laboratorium Virtual}*. LPPM & PM : Universitas Sulawesi Barat.
- Mahfud, I., Gumantan, A., & Nugroho, R. A. (2020). Pelatihan Pembinaan Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Olahraga. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 56–61.
- Nikolopoulou, K., & Gialamas, V. (2016). Barriers to ICT use in high schools: Greek teachers' perceptions. *Journal of Computers in Education*, 3, 59–75.
- Nisa, A. C. (2023). Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 310–317.
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Republik Indonesia, P. 2005. *UU 14-2005 Guru dan Dosen*.
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2020). Bimbingan teknis pembelajaran daring menggunakan aplikasi quizizz bagi guru sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4).
- Setiyoningtyas, R., & Kasmui, K. (2020). Pengembangan quizizz-assisted test berbasis literasi peserta didik pada materi larutan elektrolit nonelektrolit. *Chemistry in Education*, 9(2), 63–69.
- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui media game quizizz pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(06), 943–952.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356.
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71–80.