Innovation for Community Service Journal
Vol. 1, No. 1, April 2023, 10-16 ISSN : 2987-632X (online)

Pelatihan E-Assessment Berbasis Gamifacation Menggunakan Aplikasi Quizizz Di SMAS YPK Merauke

E-Assessment Training Based on Gamifacation Using the Quizizz Application at SMAS YPK Merauke

Lay Riwu*[1], John Yoro Parlindungan[2], Anderias Henukh[3], Merta Simbolon[3]
[1]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Musamus
[2]Program Studi Pendidikan Kimia, FKIP, Universitas Musamus
[3]Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Musamus
*Corresponding author e-mail: riwu@unmus.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan survei terhadap guru-guru SMAS YPK Merauke diperoleh data bahwa selama masa covid-19 pembelajaran daring belum bisa dilakukan dengan baik karena belum memadainya penguasaan teknologi pembelajaran oleh guru-guru maupun siswa-siswi sehingga perlu dilakukan pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran. Sasaran dari pengabdian ini adalah guru-guru. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan terstruktur dan pendampingan terhadap guru-guru. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran dalam kelas virtual melalui Google Classroom berada pada kategori baik setelah diberikan pelatihan. Selain itu kemampuan menggunakan teknologi dalam pembuatan soal maupun ujian secara online melalui Quizizz berada pada kategori baik setelah diberikan pelatihan.

***Kata kunci**: Pelatihan, e-assessment, gamifacation, quizizz*

Abstract

Based on the results of interviews with school principals and surveys of Merauke SMAS YPK teachers, data was obtained that during the Covid-19 period, online learning could not be carried out properly because teachers and students did not have adequate mastery of learning technology, so training was needed to use technology. The target of this training is teachers. The method used in this training is structured training and mentoring of teachers. The training results show that the ability to use technology in learning, especially in virtual classes through Google Classroom, is in a suitable category after being given training. In addition, the ability to use technology in making questions and exams online through Quizizz is in a suitable category after being given training.

***Keywords**: Training, e-assessment, gamification, quizizz*

PENDAHULUAN

Program vaksinasi yang telah dilakukan oleh pemerintah dengan tenaga kesehatan, dan tenaga kependidikan, guru dan dosen menjadi sasaran utama hingga pada masyarakat luas telah menuai hasil yang signifikan. Hal ini ditandai dengan menurunnya Covid-19 di Indonesia pada umumnya tidak terkecuali kabupaten Merauke. Saat ini sekolah-sekolah mulai memulai pembelajaran secara luring dalam bentuk tatap muka di kelas. Namun ada beberapa sekolah yang menerapkan *blended learning* karena didukung oleh fasilitas yang memadai. Pemberlakuan tata muka secara luring tentunya masih memungkinkan terjadinya penyebaran virus. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama semua komponen di bidang pendidikan untuk menjaga protokol kesehatan dan meningkatkan kapabilitas diri dalam menguasai teknologi pembelajaran, untuk mendukung kinerja yang efektif dan efesien, dan mencegah potensi *loss learning* yang terjadi apabila terjadi musibah/pandemi yang lain di masa mendatang.

SMAS YPK Merauke adalah salah satu sekolah menengah atas yang berada di pusat kota Merauke dan memiliki akses internet yang memadai untuk mendukung kegiatan pelatihan peningkatan kapabilitas

Diterima Redaksi : 18-03-2023 I Diterbitkan Online : 27-03-2023
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/icsj

guru maupun siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain akses internet, sekolah ini juga memiliki laboratorium komputer serta *Infocus* yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas. Semua fasilitas yang ada di sekolah seharusnya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa kini dan masa mendatang.

Laboratorium komputer yang dimiliki dengan unit-unit komputer yang tersedia secara lengkap dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas guru dalam aspek teknologi yang akan berbanding lurus dengan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Hal ini juga dapat berdampak positif bagi siswa untuk mampu bersaing di era revolusi industri 4.0 ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan survei terhadap guru-guru SMAS YPK Merauke diperoleh data bahwa selama masa covid-19 pembelajaran daring belum bisa dilakukan dengan baik karena belum memadainya penguasaan teknologi pembelajaran oleh guru-guru maupun siswa-siswi. Pemberian materi dan tugas-tugas kepada siswa dilakukan menggunakan metode manual dengan cara diantarkan ke rumah siswa dan atau diambil oleh perwakilan siswa di sekolah. Beberapa kegiatan pembelajaran *online*/daring yang dilaksanakan belum efektif. Pelatihan *E-Assessment* berbasis gamifation menggunakan Quizizz sebagai merupakan suatu upaya untuk membekali para guru dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka dan atau *blended learning* secara efisien (Fazriyah et al., 2020; Haddar & Juliano, 2021; Henukh et al., 2022). Pelatihan yang dilakukan juga merupakan hasil penelitian tim dosen Universitas Musamus pada periode sebelumnya. Hasilnya menunjukkan *learning management system* yang dibangun menggunakan media pembelajaran *online* memberikan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran (Henukh, Rosdianto, et al., 2020; Khairiyah et al., 2021). Penelitian lain yang telah dilakukan juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamification dan penilaian berbasis Quizizz menambah dan meningkatkan motivasi peserta didik serta membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Henukh, Astra, et al., 2020; Henukh & Guntara, 2020). Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan terutama gamification yang dapat meningkat minat dan motivasi siswa-siswi (Henukh et al., 2019; Razali et al., 2020; Yana et al., 2022).

METODE

Pengabdian ini memiliki beberapa prosedur dengan runtutan rencana dan pelaksanaan yang sistematis. Rancangan dibutuhkan sebagai panduan baik bagi mitra ataupun tim pelaksana dalam menjalankan prosedur komunikasi yang baik agar tercapainya suatu kesepakatan terkait waktu pelaksanaan, kondisi mitra, dan hal teknis lainnya. Beberapa uraian langkah dalam tahapan dilaksanakan mulai dari observasi hingga mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam pengabdian. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan observasi yang dilakukan pada Mitra, selanjutnya ditentukan metode pelaksanaan kegiatan yang sudah disepakati antara pemateri dan Mitra. Dalam pengabdian ini, metode pelaksanaan akan dibagi dalam tiga bagian utama, yaitu:

1. Sosialisasi

   Tim pengabdi akan memberikan sosialisasi kepada Guru-guru tentang pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang memudahkan guru dan siswa-siswi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu teknologi pembelajaran yang akan dibelajarkan adalah Quizizz sebagai *E-assessment*.
2. Pendidikan dan Pelatihan

   Pada bagian ini, tim pelaksana kegiatan akan memberikan pelatihan kepada para guru di sekolah mitra terkait penggunaan Quizizz sebagai *E-Assessment*. *Quizizz* ialah suatu sarana pengkajian yang berupa media *online* yang dipakai untuk melakukan suatu penjelasan materi yang bersifat kuis interaktif dan memiliki fitur animasi dan interaksi yang amat menarik serta juga

Diterima Redaksi : 18-03-2023 I Diterbitkan Online : 27-03-2023
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/icsj

dimanfaatkan peserta didik saat sedang menyelesaikan kuis tidak akan merasakan bosan maupun jenuh.

3. Pendampingan

   Selain pelatihan, tim pelaksana juga akan menyiapkan modul mengenai langkah-langkah penggunaan Quizizz sebagai *E-Assessment* dan juga lam sebagai panduan bagi para guru untuk mengingat tiap tahap pelaksanaannya. Kegiatan pendampingan ini dilakukan agar para guru tetap melanjutkan pelatihan yang telah diterimanya dan menerapkannya dalam pembelajarannya dan mengadministrasikan kegiatan mereka.

4. Evaluasi produk kegiatan

   Tahap terakhir pada kegiatan pengabdian ini adalah evaluasi produk kegiatan berupa efektivitas diklat yang telah dilaksanakan. Tim pelaksana akan membagikan instrumen berupa kuesioner kepada tiap guru yang telah mengikuti kegiatan diklat pelatihan penggunaan Quizizz sebagai *E-assessment* berbasis gamification. Setelah hasil evaluasi kegiatan tersebut diperoleh, tim pengabdian akan merefleksikan capaian yang telah diperoleh dan akan merekomendasikan upaya tindakan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMA YPK Merauke dengan guru menjadi sasaran kegiatan ini. Kegiatan PKM dilaksanakan dalam 3 tahapan besar yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Penggunaan dana pada kegiatan.

1. Tahap Persiapan

   Pada tahap persiapan dilaksanakan dengan survey dan koordinasi kegiatan, pengurusan surat izin pengabdian, penyusunan materi pelatihan, serta penyusunan modul pelatihan. Pada tahap persiapan dilaksanakan dengan survey dan koordinasi kegiatan, pengurusan surat izin pengabdian, penyusunan materi pelatihan, serta penyusunan modul pelatihan. Pada tahap persiapan dimulai dengan survey lokasi kegiatan yaitu mengecek sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah yang dapat menunjang pelaksanaan PKM khususnya Laboratorium Komputer yang ada di SMAS YPK Merauke. Setelah itu tim pengabdi melakukan pengurusan surat izin pengabdian dari kampus. Dilanjutkan dengan koordinasi pelaksanaan pengabdian di sekolah dan penyerahan surat izin pelaksanaan pengabdian.

   Koordinasi dilakukan dengan menyampaikan teknik pelaksanaan PKM dan hal-hal yang dipersiapkan peserta untuk dapat mengikuti PKM. Satu hari sebelum pelaksanaan PKM dilakukan persiapan dengan mempersiapkan ruang. Sebelum dilaksanakan pelatihan, tim pengabdian melakukan proses penyusunan materi pelatihan oleh masing-masing fasilitator pelatihan. Materi pelatihan yang telah disusun di gabungkan menjadi satu modul pelatihan yang menjadi panduan bagi para peserta.

2. Tahap Pelaksanaan

   Pelaksanaan kegiatan PKM selama 2 hari secara terpisah yaitu tanggal 22 September dan 27 September 2022 di Laboratorium Komputer SMA YPK Merauke. Hal ini dapat terjadi karena tim menyesuaikan dengan kegiatan tempat pengabdian. Kegiatan ini diikuti oleh 14 orang peserta/guru dari 31 orang guru di SMAS YPK Merauke. Tidak semua guru dapat mengikuti kegiatan PKM ini karena ada yang melaksanakan perjalanan luar kota, cuti, sakit, dan berbagai urusan yang tidak dapat ditinggalkan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh kepala sekolah pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan oleh Kepala Sekolah

Diterima Redaksi : 18-03-2023 I Diterbitkan Online : 27-03-2023
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/icsj

Pada kegiatan PKM ini, semua tim terlibat dalam penyampaian materi. Selain tim pengabdi, juga melibatkan 5 orang mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Musamus (yang bertugas sebagai tenaga lapangan, moderator dan MC kegiatan). Pelaksanaan PKM dimulai dengan acara pembukaan yang dibuka langsung oleh Kepala SMAS YPK Merauke Bidang Hubungan Masyarakat. Pada hari pertama disampaikan materi 1 yaitu pengenalan kembali fitur-fitur dalam *google classroom* oleh pemateri 1. Selanjutnya materi kedua yaitu pelatihan penggunaan Quizizz sebagai *E-assessment* berbasis gamification oleh pemateri 2 dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan menyusun soal dalam aplikasi didampingi oleh tim seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Peserta Kegiatan Mencoba Mengintegrasikan Soal ke dalam Quizizz

Pada hari kedua tanggal 27 September 2022 pemateri menuntun peserta untuk menginput soal-soal yang telah disusun ke dalam *Quizizz* dengan berpedoman pada modul penggunaan yang telah diberikan sampai pada cara mempublish soal yang telah diinput menjadi data flash. Dilanjutkan kegiatan peserta untuk menginput semua soal yang telah disusun dengan didampingi pemateri. Setelah selesai, peserta diberikan tugas untuk menyelesaikan penginputan soal dan akan dikumpulkan pada saat pelaksanaan evaluas tanggal 3 Oktober 2022.

3. Tahap Evaluasi

Setelah pelaksanaan, pendampingan, dan monitoring kegiatan PKM, dilakukan evaluasi kegiatan seminggu kemudian tepatnya tanggal 3 Oktober 2022. Pada tahapan evaluasi ini dilaksanakan presentasi hasil kerja peserta yang diwakili 2 orang peserta, pengumpulan tugas yaitu produk pelatihan (soal yang telah dipublish dalam data flash), pengisian angket respon peserta, dan acara penutupan kegiatan PKM oleh Bapak Wakil Kepala SMAS YPK Merauke Bidang Kurikulum. Perwakilan peserta yang melakukan persentasi mendapatkan masukan dari peserta dan juga team pengabdi agar produk soalnya dapat menjadi lebih baik lagi.

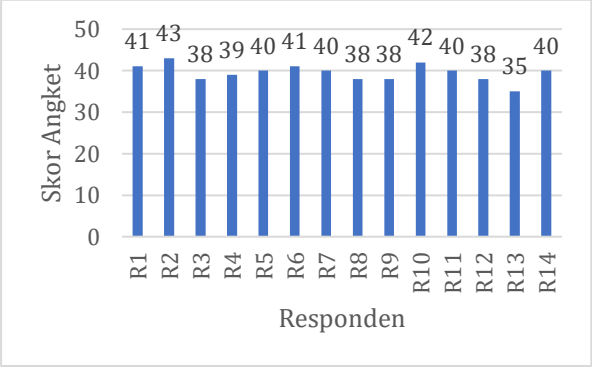
Tahap-tahap kegiatan PKM ini telah dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun oleh tim pengabdi sebelumnya. Baik itu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, telah berjalan dengan baik. Melalui proses tahap demi tahap yang telah dilalui oleh tim pengabdi sehingga pelaksanaan keigatan PKM ini berjalan dengan baik.

Kegiatan PKM yang telah dilaksanakan mendapat apresiasi dan respon yang baik dari para peserta pelatihan. Mereka sangat antusias dalam mengikuti setiap tahapanan dalam pelatihan yang telah diracang oleh team pengabdi. Bahkan para peserta dapat menyelesaikan tugas akhir yang diberikan oleh pemateri dalam pelatihan ini. Selain itu, para peserta berharap pelatihan-pelatihan sejenis dapat terus dilaksanakan oleh pihak Universitas Musamus dengan sekolah sehingga dapat terus mengembangkan kemampuan guru-guru dalam menguasai IPTEK untuk Pendidikan.

Berdasarkan angket respon peserta terlihat bahwa peserta merespon dengan sangat baik pelatihan yang telah dilaksanakan. Kemampuan penggunaan teknologi internet dalam pembelajaran yang diteliti terdiri dari kemampuan menggunakan *Google Classroom* dan Quizizz seperti pada gambar 3. Aspek yang diteliti dalam *Google Classroom* berkaitan dengan kemampuan membuat kelas virtual, pemberian materi, tugas mandiri, penilaian, dan berdiskusi dengan siswa dalam kelas virtual tersebut (Fitri Rahmawati et al., 2020; Jamiludin et al., 2021; Ketut Sudarsana

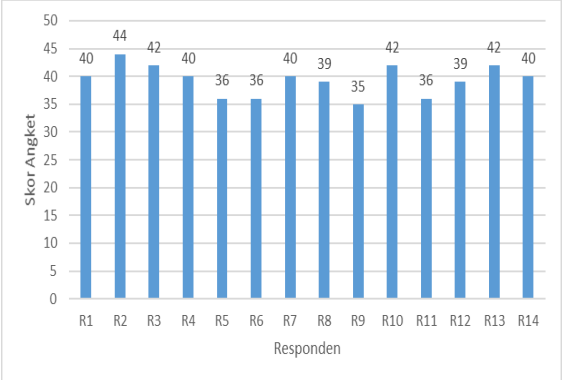
Diterima Redaksi : 18-03-2023 I Diterbitkan Online : 27-03-2023
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/icsj

et al., 2019). Aspek kemampuan ketiga berkaitan dengan kemampuan dalam mencari sumber-sumber ilmiah untuk menjadi referensi belajar. Aspek yang diteliti dalam Quizizz berkaitan dengan kemampuan membuat akun, membuat quiz, mengintegrasikan dengan *Google Classroom*, dan mengirim kuis ke semua siswa secara *online* (Handoko et al., 2021; Ulhusna et al., 2021). Adapun hasil yang diperoleh pada pengabdian terkait kemampuan guru sesuai dengan gambar 3 di atas, terdapat 14 orang guru sebagai responden dan diperoleh hasil kemampuan pada kategori "Baik". Hasil angket menunjukkan bahwa para guru sudah mampu untuk membuat kelas virtual, memberi materi, tugas mandiri, penilaian, dan berdiskusi dengan siswa.



Gambar 3. Diagram kemampuan penggunaan *google classroom*

Gambar 4 menunjukkan kemampuan guru untuk menggunakan Quizizz dalam pembelajaran. Pada aspek ini, terdapat 14 orang guru juga sebagai responden dan diperoleh hasil kemampuan pada kategori baik, hal ini bersesuaian dengan pengabdian sebelumnya (Khairiyah et al., 2021; Murni et al., 2020; Sari & Yarza, 2021). Pemanfaatan teknologi di dalam pembelajaran merupakan salah satu aspek yang paling penting untuk dimiliki oleh seorang guru pada era pendidikan saat ini. Hal ini disebabkan karakteristik peserta didik yang telah melek internet, aktif, dan dapat belajar dari berbagai sumber. Kegiatan pelatihan ini dipandang telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan karena: Peserta telah mampu menginput soal ke dalam aplikasi Quizizz dan membagikannya dalam *google classroom*. Hal ini bersesuaian dengan pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdi lain yang menemukan bahwa ada peningkatan kompetensi peserta setelah mengikuti pelatihan (Masram et al., 2020; Mustofa et al., 2022); respon yang baik dari peserta melalui angket respon yang telah dibagikan dan juga antusias peserta dalam pelatihan yang telah dilaksanakan; respon yang baik dan ungkapan terima kasih dari pimpinan sekolah atas pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Bahkan permintaan untuk terus melaksanakan Kerjasama dalam kegiatan-kegiatan kedepannya.



Gambar 4. Diagram kemampuan penggunaan quizizz

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran dalam kelas virtual melalui *Google Classroom* berada pada kategori baik setelah diberikan pelatihan. Selain itu kemampuan menggunakan teknologi dalam pembuatan soal maupun ujian secara *online* melalui Quizizz berada pada kategori baik setelah diberikan pelatihan. Adapun saran dalam kegiatan ini, yaitu para guru yang telah menerima pelatihan sebaiknya menerapkannya dalam pembelajaran dan juga membiasakan para siswanya untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan yang diberikan kepada para guru masih hanya *Google Classroom* dan Quizizz sehingga diharapkan untuk meningkatkan kemampuan literasi teknologinya dengan mempelajari fasilitas pembelajaran *E-learning* lainnya.

Diterima Redaksi : 18-03-2023 I Diterbitkan Online : 27-03-2023
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/icsj

UCAPAN TERIMA KASIH
Penulis mengucapkan terima kasih kepada Univerrsitas Musamus yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

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.

Fitri R, B., Zidni, & Suhupawati. (2020). Learning by Google Classroom in Students' Perception. *Journal of Physics: Conference Series*, *1539*(1).

Haddar, G. A, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 4794–4801.

Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali, & Eska, J. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. *Journal of Physics: Conference Series*, *1783*(1).

Henukh, A., Astra, I. M., Fridolin, H., & Kristina, L. (2020). Penilaian Formatif Berbasis Quizizz Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Pada Masa Covid-19. *Musamus Journal of Science Education*, *3*, 1–7.

Henukh, A., & Guntara, Y. (2020). Analyzing the response of learners to use kahoot as gamification of learning physics. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, *6*(1), 72–76.

Henukh, A., Made, A. I., Supriyadi, Reski, A., & Hidayatullah, M. M. S. (2022). The Effectiveness of Using Quizizz in Fundamental Physics Learning in the Era of the Covid-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, *2309*(1).

Henukh, A., Nikat, R. F., Simbolon, M., Nuryadin, C., & Baso, Y. S. (2019). Multimedia Development Based on Web Connected Massive Open Online Courses (cMOOCs) on the Basic Physics Material. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, *343*(1).

Henukh, A., Rosdianto, H., & Oikawa, S. (2020). *Implementation of Google Classroom as Multimedia Learning*. *5*(1), 38–44.

Jamiludin, Darnawati, Uke, W. A. S., & Salim. (2021). The Use of Google Classroom Application in A Blended Learning Environ-ment. *Journal of Physics: Conference Series*, *1752*(1).

Ketut S, I., Bagus, M. A. P. I., Nyoman, T. A. I., & Wayan, L. Y. I. (2019). The use of Google Classroom in The Learning Process. *Journal of Physics: Conference Series*, *1175*(1), 0–5.

Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). *Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar Di Desa Made*.

Masram, M., Purwanti, I., Sulistyoningsih, N., Cholaniyah, E. H. F., & Musarofah, S. (2020). Pelatihan Penggunaan Google Classroom Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Bagi Guru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, *1*(2), 117–121.

Murni, A. W., Noviyanti, M., & Utami, A. D. W. (2020). Peningkatan Kemampuan Membuat Kuis Online Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Islam Wonokalang Wonoayu Sidoarjo melalui Pelatihan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Quizizz. *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, *3*(02), 118.

Mustofa, I. M., Andriani, D., Rofiqah, A. S., & Effendi. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom dan Goggle Meet Dalam Pembelajaran Era Pandemi

Diterima Redaksi : 18-03-2023 I Diterbitkan Online : 27-03-2023
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/icsj

Covid-19. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, *2*(1), 31–37.

Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M., & Salleh, K. M. (2020). Gamification Elements in Quizizz Applications: Evaluating the Impact on Intrinsic and Extrinsic Student's Motivation. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, *917*(1).

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *4*(2), 195.

Ulhusna, M., Dewimarni, S., Rismaini, L., & YPTK Padang, U. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), 2797–345.

Yana, A. U., Koes-H, S., Taufiq, A., & Kusairi, S. (2022). Online-Based Assessment of Students' Conceptual Understanding of Energy and Momentum Using Quizizz. *Journal of Physics: Conference Series*, *2392*(1).

Diterima Redaksi : 18-03-2023 I Diterbitkan Online : 27-03-2023
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/icsj