

Received : 8 January 2022
Revised : 10 June 2022
Accepted : 16 June 2022
Online : 27 June 2022
Published : 30 June 2022

PEMANFAATAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN PELATIHAN PENGGUNAAN EDMODO DAN QUIZIZZ UNTUK GURU SMK

Tuti Iriani¹, Santoso Sri Handoyo²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan

E-mail: tutiiriani@unj.ac.id, santoso_handoyo@unj.ac.id

Abstract

In today's era, teachers learn to be able to maximize the use of technology in learning. The purpose of this training is to increase teachers' understanding of learning technology and practice the use of Edmodo and Quizizz. Edmodo is a social media based learning platform whereas Quizizz web tool is a game based educational app for interactive and fun assessments. The method used in the form of lectures, discussions, and training. The number of participants was 12 teachers of SMK 1 Cikarang from the Department of Building Engineering. The duration of the training is 8 lesson hours. This evaluation was carried out by means of an open questionnaire on the training of the trainees. The evaluation results show that the use of Edmodo and Quizizz is very interesting; can increase students' learning motivation; need to get used to it so as not to forget the stages of using Edmodo and quizizz, and the problem is the availability of an adequate internet network. In conclusion, this training is very useful in increasing teachers' understanding of learning technology.

Keywords: Edmodo; Quizizz; Learning Technology

Abstrak

Pada era sekarang ini, guru dituntut untuk dapat memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Tujuan Pelatihan ini untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai teknologi pembelajaran dan melatih penggunaan Edmodo dan Quizizz. Edmodo adalah platform pembelajaran yang berbasis sosial media sedangkan web tool Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game untuk penilaian yang interaktif dan menyenangkan. Metode pelatihan dilakukan dalam bentuk ceramah, diskusi dan praktek. Jumlah peserta adalah 12 orang guru SMK 1 Cikarang dari Jurusan Teknik Bangunan. Lama Pelatihan 8 jam pelajaran. Evaluasi pelatihan ini dilakukan dengan kuesioner terbuka untuk mengetahui tanggapan peserta terhadap pelatihan ini. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan Edmodo dan Quizizz sangat menarik; dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; perlu membiasakan diri agar tidak lupa dengan tahapan penggunaan Edmodo dan quizizz; dan yang menjadi kendala adalah harus tersedianya jaringan internet yang memadai. Kesimpulannya, pelatihan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman guru mengenai teknologi pembelajaran.

Kata Kunci: Edmodo; Quizizz; Teknologi Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Perubahan Pembelajaran luring (*offline*) menjadi pembelajaran daring (*online*) akibat kondisi pandemi- covid 19 telah memberikan pengalaman tersendiri bagi guru terutama dalam penggunaan teknologi. Pembelajaran secara daring merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam penyampaian belajar. Menurut Imania (2019) pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Bagi guru yang terbiasa melakukan pembelajaran secara tatap muka, kondisi ini memunculkan ketidaksiapan persiapan pembelajaran. Menurut Sutrisno (2017) masih banyak guru yang belum siap menghadapi perubahan teknologi. Guru tidak segera menyesuaikan diri dan belum mampu memotivasi diri untuk terus belajar dengan laju perkembangan dan pengetahuan yang kian berkembang. Selain itu kemampuan dalam bidang Teknologi informasi masih kurang; fasilitas Teknologi dan Informasi belum memadai terkait dengan kesediaan WIFI di sekolah; guru kurang termotivasi untuk lebih mengembangkan diri; guru maupun siswa masih terbatas pengetahuannya mengenai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis daring.

Di era saat ini, proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi atau disebut dengan teknologi pembelajaran.

Teknologi pembelajaran dipandang sebagai media yang lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran (Yaumi 2018). Alessi dan Trollip (2001), menyatakan pembelajaran berbasis Teknologi informasi memiliki banyak keunggulan, antara lain penggunaan waktu yang digunakan menjadi lebih efektif, bahan materi pelajaran menjadi lebih mudah diakses, menarik, dan murah biayanya. Selain itu siswa akan lebih tertarik mempelajari materi melalui teknologi informasi dibandingkan materi pembelajaran lainnya, bahkan siswa rela berjam-jam di depan komputer untuk mengakses internet dan mencari informasi yang tidak bisa didapatkan di sekolah. Hal ini sejalan dengan Penelitian dari Zabir (2018) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan teknologi, motivasi belajar siswa meningkat dan mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif sehingga tercipta suasana kegiatan belajar mengajar di kelas yang kondusif. Fenomena seperti ini menjadi tugas dan pekerjaan rumah yang besar bagi dunia pendidikan untuk bisa mengadopsi dan melakukan inovasi pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi yang akan diterapkan pada pembelajaran yaitu Edmodo dan Quizizz. Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman digunakan untuk guru, siswa, dan sekolah yang berbasis sosial media. Selain itu, edmodo memiliki kemiripan dengan facebook hanya saja lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo memiliki banyak

fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya masing-masing guru dan siswa. Fitur yang ada pada Edmodo antara lain *group* (grup), *library* (perpustakaan), *note* (catatan), *assignment* (penugasan), *alert* (pengumuman), dan lain sebagainya (Nurdiana dkk, 2021). Sedangkan Quizizz adalah alat penilaian formatif yang menyenangkan, multiplayer, gratis, dan berfungsi di semua perangkat (komputer, tablet, smartphone) dengan aplikasi iOS, Android, dan Chrome. Setiap siswa atau kelompok membutuhkan satu perangkat, namun tidak perlu membuat akun di Quizizz, dapat langsung bergabung cukup dengan memasukkan game code. Kuis dapat kita bagikan untuk digunakan pihak lain. Quizizz menyenangkan karena menggunakan elemen lucu seperti meme, avatar dan gamification yang membuat siswa semangat belajar (Suharsono, 2020). Beberapa penelitian tentang manfaat Edmodo dan Quizizz telah banyak dilakukan. Seperti penelitian Khotimah, dkk (2021) tentang Penerapan Metode Diskusi Berbasis E-Learning dengan Penggunaan Aplikasi Edmodo, Zoom Cloud Meeting dan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi sistem pencernaan program studi keperawatan UIN Alauddin Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang diimplementasikan sebagai strategi pemecahan masalah. Dalam penelitian tindakan ini dibagi menjadi 3 tahapan

yaitu perencanaan (planning), tindakan (action) dan observasi (observasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ketuntasan hasil belajar pada pra siklus 36 siswa atau (57,14%) pada siklus I mencapai 48 siswa atau (76,19%) mengalami peningkatan sebanyak 12 siswa atau (19,05%), dan tingkat ketuntasan belajar siswa menurun sebanyak 12 siswa (19,05%) dari jumlah siswa yang berjumlah 63 siswa. Pada siklus II tingkat ketuntasan mencapai 63 siswa atau (100%) terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 15 siswa atau (20,58%) dan tingkat ketuntasan siswa menurun sebanyak 7 siswa atau (23,81%). Dengan kata lain Aplikasi Edmodo, Zoom Cloud Meeting dan Quizizz meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian yang dilakukan Jannah, Nurul Aulia (2020) untuk mengetahui persepsi siswa dalam mengerjakan tes bahasa Inggris *online* di Quizizz dengan jumlah responden 212 siswa yang telah menyelesaikan tes *online* Quizizz menunjukkan bahwa tes dalam Quizizz sangat menghibur karena fasilitasnya seperti aplikasi game dan siswa cenderung tidak merasa bosan. Oleh karena itu, sebagian besar siswa setuju dengan kuesioner atau sebagian besar siswa memiliki persepsi positif dalam mengerjakan tes bahasa Inggris *online* di Quizizz.

Walaupun hasil penelitian di atas telah menunjukkan adanya manfaat dari Edmodo dan Quizizz namun berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru SMK jurusan Teknik Bangunan mengenai Edmodo dan Quizizz, 65% menyatakan tidak pernah

menggunakan aplikasi tersebut untuk pembelajaran dengan alasan tidak mengenal platform tersebut, 21 % pernah mendengar platform tersebut tapi tidak tahu penggunaannya, 14% menyatakan membutuhkan waktu untuk belajar hal-hal baru. Terkait dengan hal tersebut, sangat dinilai penting untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam hal menerapkan teknologi pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan Edmodo dan Quizizz. Pelatihan ini diselenggarakan di SMK negeri 1 Cikarang Barat yang merupakan mitra dari Prodi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik UNJ. Tujuan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai teknologi pembelajaran dan melatih penggunaan Edmodo dan Quizizz untuk pembelajaran.

2. KAJIAN LITERATUR

Pengertian Edmodo

Edmodo merupakan platform media sosial yang sering digambarkan sebagai Facebook di sekolah, yang berfungsi untuk memberikan tugas, penilaian, polling, peringatan, dan agenda kegiatan yang diberikan kepada siswa. Fitur-fitur dari Edmodo yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah: *Assignment, File and Links, Quiz, Polling, Gradebook, Library, Awards Badges*, dan *Parent Code*. Aplikasi ini memerlukan jaringan internet yang menyeluruh dan aktif. Edmodo dirancang untuk membuat siswa bersemangat belajar. Fungsi edmodo sebagai sarana komunikasi belajar/berdiskusi antara guru dengan siswa dan antar siswa dengan siswa

atau siswa dengan guru. Menurut Okmayura dalam Awal dkk (2019), edmodo adalah sebuah situs yang diperuntukkan untuk kelas virtual. Beberapa manfaat dari Edmodo yaitu :

1. Siswa dapat melakukan interaksi dalam pantauan gurunya
2. Guru dapat mengunci siswa, dengan demikian ia hanya bisa membaca dan tidak bisa berkomentar pada sesi 'kelas' namun tetap ia bisa berkomunikasi langsung dengan gurunya.
3. Tidak ada orang luar yang bisa masuk dan melihat kelas virtual yang dibuat oleh seorang guru tanpa mendapat kode khusus dari guru yang bersangkutan.
4. Guru dapat memulai pertanyaan, menaruh foto atau video, menaruh presentasi bahan ajar, yang kesemuanya bebas untuk diunduh oleh siswa dan dikomentari.
5. Siswa bisa kembali kapan saja untuk mengulang materi yang diberikan gurunya, bahkan Pekerjaan Rumah (PR) bisa diberikan melalui Edmodo.
6. Siswa juga bisa mengumpulkan pekerjaan rumah melalui Edmodo dan
7. Guru bisa menyimpan nilai dari pekerjaan siswa sebagai acuan bagi siswa.

Langkah-langkah menggunakan Edmodo:

1. Langkah pertama membuka browser

2. Kunjungi situs [Edmodo](#).
3. Klik tombol Mendaftar.
4. Pilih jenis akun. Karena pada cara ini akan membuat akun Guru, maka bisa pilih menu Teacher Account
5. Jika sudah, silahkan pilih lokasi lalu klik tombol Next
6. Selanjutnya pilih cara untuk dapat login. Pada cara ini dapat mendaftar akun Edmodo guru melalui Google.
7. Setelah itu pilih akun Google yang ingin digunakan, jika sudah klik tombol Izinkan.
8. Langkah terakhir silahkan isi profil lalu klik tombol Done.
9. Selesai

Pengertian Quizizz

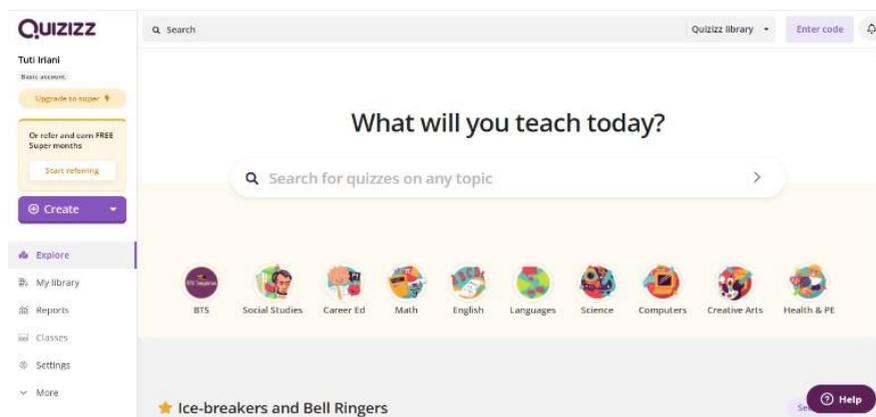
Quizizz adalah sebuah aplikasi pendidikan berupa permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran secara daring. Penggunaannya relatif mudah, dilengkapi dengan tema, meme, music dan dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Siswa mengerjakan soal kuis yang dibuat guru dengan memasukkan kode 6 digit yang diperoleh dari aplikasi quizizz. Soal kuis dapat dikerjakan dalam waktu bersamaan (*real time*) dan siswa dapat melihat hasil serta peringkatnya secara langsung. Quizizz memberikan data statistik tentang kinerja siswa dan guru dapat mengunduh data statistik tersebut dalam bentuk Excel untuk mengevaluasi kinerja siswa (Zhao, 2019). Aplikasi Quizizz bersifat mobile friendly sehingga dapat di akses dengan

smartphone yang menggunakan aplikasi iOS dan android. kajian Purba (2019) juga menyatakan bahwa Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan quizizz membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Quizizz dapat diakses melalui <https://Quizizz.com> atau dapat diunduh melalui google playstore maupun appstore.

- a. Berikut tahapan atau prosedur pembuatan quizizz melalui aplikasi quizizz: Masuk ke www.quizizz.com kemudian klik “Sign Up”
- b. Pilih “*Sign up with email*” atau “*Sign up with google*”.
- c. Klik “*Teacher*” untuk login sebagai guru.
- d. Inputkan identitas (username, email dan password) dan klik “*Continue*”.
- e. Berikutnya akan muncul beranda atau dashboard dari Quizizz. Untuk membuat quiz klik “*Create new quiz*” yang terletak pada bagian kiri atas.
- f. Berikutnya muncul tampilan Let’s create a quiz: masukkan nama kuis, bahasa, lalu klik “*Save*”.
- g. Muncul tampilan selanjut, lalu klik “*Create new question*”
- h. Tuliskan pertanyaan pada kolom “*Write your*”
- i. Masukkan deadline pengerjaan kuis (tanggal dan jam, lalu klik “*Procced*” Selanjutnya muncul kode (6 digit) yang digunakan untuk mengerjakan kuis.

Cara siswa mengerjakan kuis:

- a. Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>.
- b. Memasukkan kode 6 digit yang diberikan oleh guru, lalu klik “*Procced*”.
- c. Selanjutnya siswa menuliskan nama masing-masing, lalu klik “*Start*”.
- d. Siswa mengerjakan soal sesuai durasi waktu tiap soal yang ditentukan guru.
- e. Selesai menjawab seluruh pertanyaan siswa dapat melihat nilai yang diperoleh dan peringkat siswa dalam menjawab kuis tersebut.



Gambar 1. Tampilan Quizizz

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan Edmodo dan Quizizz diadakan di SMKN 1 Cikarang Barat dan diikuti oleh 12 guru Jurusan Teknik Bangunan. Kegiatan pelatihan ini dilakukan selama 8 jam terdiri dari tahapan pelatihan dan praktek. Kegiatan di mulai pukul 9.00 sampai pukul 16.00 WIB. Metode Pelaksanaan pelatihan terdiri dari 3 tahap yaitu :

A. Tahap Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan ini, dimulai dari kegiatan observasi untuk mengetahui kondisi di sekolah dan untuk mengetahui sistematika pelatihan yang dilakukan di sekolah. selanjutnya dilakukan kegiatan diskusi dengan pihak sekolah untuk

memastikan jadwal pelatihan. Penyelenggara pelatihan dalam hal ini dosen-dosen program studi pendidikan Teknik Bangunan untuk mempersiapkan: surat perizinan, tempat pelatihan, form pendaftaran, pamflet, spanduk, dan alat bahan seperti modem untuk kemudahan mengakses internet, laptop dan infocus.

B. Tahap Pelatihan

Pada tahap pelatihan ini, 12 orang peserta yang berasal dari guru jurusan Teknik Bangunan SMKN 1 Cikarang. Saat pelatihan berlangsung, peserta diperbolehkan menggunakan laptop ataupun handphone masing-masing untuk kemudahan dalam penggunaan

praktik Edmodo dan Quizzi. Dalam pelaksanaan pelatihan, diawali dengan gambaran sekilas tentang pentingnya Teknologi pembelajaran, penerapan teknologi pembelajaran dan langkah- langkah penggunaan Edmodo dan quizzi.

C. Tahap Praktik

Pada tahap praktik ini, peserta diminta untuk menggunakan Edmodo mengikuti tahapan dalam menggunakan Edmodo. Setelah tahapan awal dengan mengaktifkan akun kemudian peserta diminta untuk menulis instruksi, mengirimkan materi, membuat tugas dan menjawab pertanyaan siswa. Peserta melakukan pelatihan ini berulang-ulang agar peserta

benar- benar dapat mengerti mengoperasikan Edmodo. Selanjutnya peserta melaksanakan praktek Quizizz. Melalui aplikasi ini, peserta diminta mempersiapkan soal yang terkait dengan bidang studi sebanyak 10 soal. Kemudian soal tersebut dimasukan pada quizizz. Peserta mencoba quizizz yang dibuat dengan menghubungkan koneksi dengan peserta yang lain. Kegiatan ini dilakukan juga berulang ulang sampai peserta lancardalam mengoperasikan Quizizz. Pemateri membimbing peserta saat praktik berlangsung dengan cara berkeliling dari peserta satu ke peserta lainnya (Gambar 2 dan 3).



Gambar 2. Pemateri membimbing serta cara individu



Gambar 3. Pemateri berkeliling untuk melihat praktek peserta

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

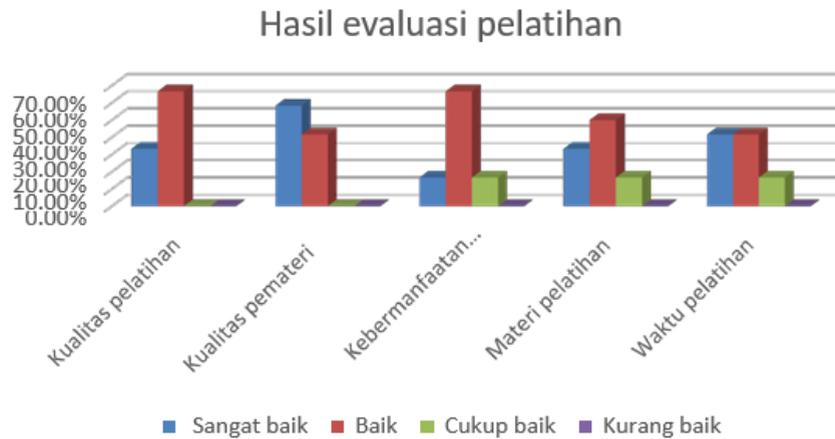
Kegiatan pelatihan teknologi pembelajaran yang di fokuskan dengan penggunaan Edmodo & Quizzi ini diawali dengan paparan oleh narasumber Santoso Sri handoyo yang menyampaikan pengantar tentang Teknologi Pembelajaran; Tuti iriani menyampaikan tentang E-learning melalui Edmodo dan Quizizz ; Fandy Septiawan memandu untuk pelaksanaan praktek Edmodo dan quizzi. Kegiatan praktek diawali dengan menjalankan langkah-langkah teknis dalam menggunakan Edmodo seperti: pembuatan akun Edmodo, pembuatan kelas Edmodo pada salah satu mata pelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu guru dan penggunaan dan pengaturan fitur tugas

(Assignment). Kemudian dilanjutkan dengan Langkah-langkah penggunaan quizizz. Setelah pemaparan selesai, kegiatan selanjutnya adalah praktik secara langsung oleh peserta pelatihan. Pemateri membimbing peserta hingga menghasilkan output pelatihan yaitu trampil mengoperasikan Edmodo, melakukan komunikasi dengan siswa melalui Edmodo, pembuatan kuis melalui quizizz, melakukan uji coba sampai mengetahui skor dari hasil quizizz.

Di akhir pelatihan, kegiatan ditutup pengisian kuesioner melalui pertanyaan terbuka yang terkait dengan kualitas pemateri, kualitas pelatihan, kebermanfaatan pelatihan, dan waktu pelatihan,. Hasil dari kuesioner sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pelatihan

No.	Pernyataan	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
1	Kualitas Pelatihan	4 (33.33%)	8 (66.66%)	0 (0%)	0 (0%)
2	Kualitas Pemateri	7 (59%)	5 (41%)	0 (0%)	0 (0%)
3	Kebermanfaatan Pelatihan	2 (16.67%)	8 (66.66%)	2 (16.67%)	0 (0%)
4	Materi Pelatihan	4 (33.33%)	6 (66.66%)	2 (16.66%)	0 (0%)
5	Waktu Pelatihan	5 (41%)	5 (41%)	2 (16.66%)	0 (0%)



Gambar 4. Hasil pengolahan evaluasi pelatihan

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa 66.66% dari responden menyatakan bahwa kualitas pelatihan baik dan 33.33% menyatakan sangat baik. Selanjutnya untuk kualitas materi menunjukkan bahwa 59% menyatakan sangat baik dan 41% menyatakan baik. Untuk kebermanfaatan pelatihan menunjukkan bahwa 66.66% dari responden menyatakan baik. Untuk materi pelatihan, 66.66% menyatakan baik dan waktu pelatihan 41% dari responden menyatakan baik dan sangat baik. Dari seluruh pernyataan dan pertanyaan yang telah dikemukakan pada kuesioner, secara keseluruhan respon peserta pelatihan ini cukup positif. Hal tersebut diperkuat oleh kesan dari salah satu peserta di akhir kegiatan, bahwa kegiatan pelatihan Edmodo dan Quizizz ini sangat bermanfaat agar siswa tidak bosan dan sekaligus upaya untuk meningkatkan motivasi siswa.

5. PENUTUP

Pelatihan Edmodo dan quizizz ini telah memberikan pemahaman baru

bagi guru-guru di SMKN 1 Cikarang sehingga guru dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelatihan Edmodo ini telah terlaksana secara baik terbukti karena seluruh peserta mengikuti setiap sesi kegiatan dengan sangat serius dan antusias. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini telah berlangsung dengan baik, tertib, dan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Pelaksanaan kegiatan ini dapat dinyatakan berhasil mencapai tujuan yang telah ditentukan. Diharapkan guru-guru dapat menyalurkan ilmunya ke pada guru-guru yang lain sehingga guru-guru di SMKN 1 Cikarang dapat menggunakan media Edmodo dan Quizizz ini sebagai salah satu alternatif memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta, Dekan Fakultas Teknik UNJ, Kooprosi Pendidikan Teknik Bangunan UNJ yang

telah memberi dukungan hingga terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Alessi & Trollip. 2001. *Multimedia for learning: Methods and development*. Massachusetts: A Pearson Education.
- Awal, Raudhah, Sri Wahyuni, Martala Sari. 2019. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo Bagi Guru Smp Dan Sma Smart Indonesia Pekanbaru. *Dinamisia - Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 3, No. 1 Juni 2019, Hal. 69-75
- Sutrisno Djaja,. 2017. "Harapan dan Tantangan Guru Pembelajar Moda Daring. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, vol. 10, no. 2, Januari 2017
- Imania, Kuntum An Nisa. 2019. Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal PETIK*. Vol 5, 31-47.
- Jannah, Nurul Aulia (2020) Persepsi Siswa SMA dalam Mengerjakan Tes Bahasa Inggris *Online* di Quizizz. Diploma thesis, Universitas Islam Kalimantan MAB.
- Khotimah, N. K., Ashar, M. U., & Nurhidayah, N. (2021). Penerapan Metode Diskusi Berbasis E-Learning dengan Penggunaan Aplikasi Edmodo, Zoom Cloud Meeting dan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Materi Sistem Pencernaan pada Program Studi Keperawatan UIN Alauddin Makassar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(1), 61–71. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i1.31>
- Mei, S., Ju, S., & Adam, Z. 2018. Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208. doi: 10.26417/ejser.v12i1.p208-212
- Nikolopoulou, K. and Gialamas, V. 2016. Barriers to ICT use in high schools: Greek teachers' perceptions. *Journal of Computers in Education*, Vol. 3 No. 1, pp.59-75
- Nuris, Dudung Ma'ruf, Suparti, Sulastri. 2018. Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Tik Bagi Guru Akuntansi SMK. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.2 No.2. Desember 2018 hal. 256-260
- Nurdiana, Aty, Nurashri Partasiwi, Tommy Hastomo 2021. Pelatihan Penggunaan Media Edmodo Dalam Pembelajaran Di Smk Pgri Bandar Lampung Adiguna: *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 6, No.1 (2021) 17-26
<http://jurnal.stkippgribl.ac.id/index.php/a> digun
- Purba, Leony Sanga Lamsari. 2019. Peningkatan Konsentrasi

- Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika. JDP Volume 12, Nomor 1, April 2019: 29-39
- Suharsono, Agus. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pelatihan Dasar Cdns Kemenkeu Generasi Milenial Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>
DOI: 10.31764/paedagoria.v11i1.1915, ISSN 2086-6356 (Print) ISSN 2614-3674 (Online) Vol. 11, No. 1, April 2020, Hal. 60-6
- Yaumi, Muhammad. 2018. Media Dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zabir, A. 2010. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. Retrieved Januari 1, 2021, from Eprints.unm.ac.id
- Zhao, F., 2019. Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. International Journal of Higher Education. Vol. 8, No. 1; 2019. doi:10.5430/ijhe.v8n1p37