



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 3, Tahun 2024, pp 522-528
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran

Pixyoriza^{1*}, Iskandar², Binti Khoiriyah³, Santi Widyawati⁴, Wiwin Rita Sari⁵

^{1,2,4,5}Pendidikan Matematika, ³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP,

Universitas Nahdlatul Ulama Lampung

Email: pixyoriza16@gmail.com ^{1*}

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang dan memberikan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu alat yang dapat digunakan adalah Quizizz, sebuah platform berbasis web yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif sebagai media evaluasi pembelajaran. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu memberikan pelatihan dan pendampingan kepada tutor di dalam pembuatan dan penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan di PKBM King Sae Qencana, adapun pelatihan ini dilakukan secara sesi praktik langsung, diskusi kelompok dan monitoring pasca-pelatihan untuk mengevaluasi implementasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Kajian pustaka, dan pelatihan dilaksanakan dengan melibatkan berbagai pihak antara lain, tim pengabdian, tutor, peserta didik dan kepala sekolah. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta merasa lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi. Selain itu, penggunaan quizizz terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Implementasi dari Quizizz ini diharapkan dapat mendorong adopsi lebih luas dari teknologi pendidikan untuk mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Quizizz, Media, Evaluasi, Pembelajaran*

Abstract

The use of technology in education is growing and provides various opportunities to improve the quality of learning. One tool that can be used is Quizizz, a web-based platform that allows the creation of interactive quizzes as a learning evaluation medium. The aim of this community service is to provide training and assistance to tutors in creating and using Quizizz as a learning evaluation tool. This activity was carried out at PKBM King Sae Qencana, while this training was carried out in direct practice sessions, group discussions and post-training monitoring to evaluate the implementation of quizizz as a learning evaluation medium. Literature reviews and training were carried out involving various parties, including the service team, tutors, students and school principals. The results of the training showed that participants felt more confident and skilled in using Quizizz as an evaluation tool. Apart from that, the use of Quizizz has been proven to increase student motivation and participation in the learning process. It is hoped that the implementation of Quizizz will encourage wider adoption of educational technology to support more interactive and fun learning evaluations.

Keywords: *Quizizz, Media, Evaluation, Learning*

PENDAHULUAN

Revolusi industri adalah moment penting yang merubah hampir semua aspek kehidupan masyarakat, terutama dalam bidang pendidikan. Perubahan tersebut erat kaitannya dengan kemajuan serta perkembangan teknologi. Menurut (Mulyani & Haliza, 2021) berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah banyak menciptakan generasi penerus yang berkualitas, dengan demikian penggunaan teknologi untuk pendidikan dan latihan harus dipergunakan secara kreatif dan bijak.

Penggunaan teknologi juga mendorong pendidikan untuk berubah secara signifikan dalam hal

Copyright: Pixyoriza, Iskandar, Binti Khoiriyah, Santi Widyawati, Wiwin Rita Sari

pendekatan dan metode pembelajaran. Pentingnya pendekatan dan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu supaya terjalin komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian kompetensi peserta didik. Kompetensi belajar peserta didik meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan antusias belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri sendiri. (Utomo, 2020)

Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah evaluasi hasil belajar peserta didik. Evaluasi bukan hanya berfungsi sebagai alat pengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai panduan bagi pendidik untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam rangka menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21, di mana peserta didik perlu dilengkapi dengan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah, diperlukan pendekatan yang inovatif dalam evaluasi pembelajaran.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila hasil tes evaluasi peserta didik telah mencapai standar atau tujuan yang telah ditentukan. Untuk mengetahui hal tersebut, dibutuhkan instrumen evaluasi yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Bagi seorang pendidik, pesatnya perkembangan teknologi telah membawa dampak besar dalam pembelajaran (Nasruddin et al., 2020). Oleh karena itu, seharusnya pendidik bisa memanfaatkan dan menggunakannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas instrumen evaluasi. Pemanfaatan tersebut ditandai dengan penggunaan dan penyelenggaraan evaluasi berbasis komputer. Hal ini dilakukan untuk mengatasi kurang optimalnya proses dan hasil evaluasi konvensional. (Farman et al., 2021)

Faktanya masih banyak pendidik yang kurang kreatif untuk berinovasi dalam menggunakan dan mengembangkan alat evaluasi berbasis teknologi yang disebabkan oleh ketidaktahuan serta kurangnya kompetensi untuk melakukan. (Andi et al., 2020) Hal ini terjadi di PKBM King Sae Qencana. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik diperoleh data bahwa alat evaluasi yang digunakan adalah media via *whatsapp*. Sistem mengerjakannya yaitu pendidik mengirim soal yang berbeda lewat *whatsapp* pribadi masing-masing peserta didik, sehingga prosesnya cenderung ruwet. Setelah soal dikirimkan, peserta didik kemudian menjawab soal tersebut pada selembar kertas lalu mengambil gambar jawaban tersebut dan mengirimkannya ke grup *whatsapp* yang sudah dibuat oleh pendidik sebelumnya dengan batas waktu yang telah ditentukan. Hal itu membuat pengelolaan kelas tidak terstruktur, karena peserta didik yang pertama dikirimkan soal akan memiliki waktu lebih banyak untuk mengerjakannya dibanding peserta didik yang lainnya. Terlebih lagi apabila saat proses pengiriman soal terkendala oleh jaringan, hal itu berdampak kurang baik pada proses evaluasi tersebut. Untuk itu perlu adanya penggunaan alat evaluasi yang lebih efektif dan efisien.

Mengingat pelaksanaan pembelajaran di PKBM menggunakan sistem daring tentu untuk pelaksanaan evaluasi atau evaluasi harus disesuaikan dengan model pembelajaran berbasis internet yang bersifat interaktif. Hal lain yang juga perlu diperhatikan bahwa software evaluasi pembelajaran tersebut harus memudahkan pendidik dalam melakukan penilaian, mudah dipahami dan tampilan menarik, sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakannya. Pelaksanaan pembelajaran daring saat ini relatif mudah, mengingat cukup banyak platform pembelajaran yang efektif. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif secara daring untuk mengukur pemahaman peserta didik.

Quizizz merupakan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif. *Quizizz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, latihan soal, dan penguatan materi untuk mengukur pemahaman peserta didik, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya (Citra & Rosy, 2020). Aplikasi kuis online ini digunakan para pengajar untuk melihat sejauh mana peserta didik dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung revolusi 4.0, sehingga peserta didik memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar (Mulyati & Evendi, 2020).

Menurut (Hidayati, 2021) media *Quizizz* memberikan banyak fitur menyenangkan bagi peserta didik karena mempermudah pembelajaran jarak jauh. Sehingga sangat efektif digunakan pendidik untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif peserta didik. Dalam *Quizizz* juga terdapat fitur Live Quiz sehingga memudahkan pendidik dalam melakukan penilaian secara detail dan objektif (Amany, 2020).

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, menunjukkan

kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa *quizizz* bisa meningkatkan kompetensi peserta didik dan keahlian peserta didik. Pemanfaatan media ini adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer (Salsabila et al., 2020). Selain efek positif yang diterima peserta didik menurut (Maulana et al., 2022) dengan memanfaatkan *quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam berkreaitivitas untuk membuat alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *quizizz*. Dengan demikian, pendidik dapat dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, membangun keterampilan abad ke-21 yang diperlukan, dan mempersiapkan mereka untuk sukses di dunia digital yang terus berkembang.

Dalam kesimpulannya, perlunya pelatihan pemanfaatan *Quizizz* sebagai media Asasement pembelajaran sangatlah penting. Pelatihan ini membantu pendidik mengembangkan keterampilan teknologi, adaptasi, komunikasi, dan manajemen kelas yang diperlukan untuk menghadapi perubahan dan tantangan di lingkungan pembelajaran online. Selain itu, pelatihan pemanfaatan *Quizizz* juga memberikan manfaat bagi pendidik secara pribadi, memperluas peluang karir dan meningkatkan kepuasan kerja. Dengan mempersiapkan pendidik secara holistik dalam era digital ini, kita dapat memastikan pembelajaran yang relevan, interaktif, dan berkualitas bagi generasi masa depan. Universitas Nahdlatul Ulama Lampung dalam hal ini sebagai masyarakat akademis dan cendikia berharap dapat memberikan sumbangsih kepada para pendidik, dalam hal ini pendidik PKBM King Sae Qencana dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan inovasi media pembelajaran para pendidik mengenai pembuatan media pembelajaran yang inovatif.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat jenis ini berupa memberikan edukasi dan pelatihan kepada masyarakat dan tutor terkait dengan penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di PKBM King Sae Qencana Kecamatan Way Bungur Kabupaten Lampung Timur Tahun 2023. Pelatihan dilaksanakan dengan Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan dapat di lihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 18 November 2023. Tutor yang telah dilatih menggunakan *Quizizz* selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran dalam setiap mata pelajarannya,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan Awal

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih para peserta PKBM King Sae Qencana dalam penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi yang efektif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini dimulai dengan sesi perkenalan, setiap tutor diberikan kesempatan untuk memperkenalkan diri dan berbagi pengalaman mengajar. Para peserta pelatihan dengan antusias menceritakan kisah-kisah inspiratif mereka dalam penggunaan teknologi sebagai media yang interaktif dalam pembelajaran.

Pelaksanaan Pelatihan

Selanjutnya, pelatihan dilanjutkan dengan sesi tentang pentingnya evaluasi pembelajaran dalam pendidikan formal maupun non-formal. Pemateri menjelaskan bagaimana Evaluasi pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam konteks pendidikan formal dan non formal. Secara umum, evaluasi membantu mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dan memberikan

wawasan tentang efektivitas metode pengajaran. Dalam pendidikan formal, seperti di sekolah atau perguruan tinggi, evaluasi menjadi dasar penilaian prestasi peserta didik dan kualitas pengajaran pendidik. Ini tidak hanya memberikan umpan balik bagi peserta didik, tetapi juga mendukung pengembangan kurikulum yang lebih efektif.



Gambar 2 Tim Pengabdian Kepada Masyarakat

Di sisi lain, dalam pendidikan non formal, seperti pelatihan kerja atau kursus online, evaluasi membantu peserta didik mengukur kemajuan mereka dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari. Evaluasi juga mendukung penyelenggara pendidikan non formal dalam menyesuaikan pendekatan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

Pentingnya evaluasi terletak pada kemampuannya untuk memberikan umpan balik yang konstruktif, mendorong perbaikan, dan mengukur kesuksesan program pembelajaran. Dalam kedua konteks, evaluasi memberikan dasar untuk pengambilan keputusan, pengembangan kurikulum, peningkatan kualitas pengajaran, dan penyesuaian strategi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran menjadi pondasi penting untuk mencapai tujuan pendidikan, baik dalam konteks formal maupun non formal.

Selanjutnya, setelah penjelasan mengenai pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dilanjutkan dengan bagaimana evaluasi pembelajaran era society 5.0 yaitu menggunakan teknologi yaitu platform quizizz. Dalam hal ini, peserta pelatihan diajak untuk praktik langsung untuk membuat media dengan platform quizizz. Langkah praktik pertama, yaitu:

Membuka laman <http://quizizz.com>.



Gambar 3 Platform awal Quizizz

Peserta pelatihan melakukan pendaftaran secara gratis pada laman tersebut menggunakan email pribadi dengan mengklik daftar pada pojok kanan atas. Berikutnya peserta masuk pada halaman awal quizizz. Berikut tampilan halaman awal, dengan klik buat muncul ikon pilihan, yaitu membuat quiz atau membuat presentasi. Dalam pelatihan ini peserta di arahkan untuk membuat kuis baru. Yang digunakan yaitu mata pelajaran matematika SD.

Langkah ke tiga yaitu peserta memilih tipe kuis seperti apa yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam platform Quizizz tersedia berbagai tipe kuis seperti, pilihan ganda, isi bagian yang kosong, susun ulang, menjodohkan dan lain sebagainya. Pelatihan ini menggunakan tipe kuis pilihan ganda. Pada laman ini peserta membuat soal kuis, dengan memasukan satu demi satu pertanyaan dan jawaban pilihan gandanya. Setelah semua soal dan jawaban sudah dimasukkan

maka simpan soal dengan klik simpan pada pojok kanan atas. Dalam pembuatan soal ini bisa menambahkan efek suara, gambar, dan video untuk memperkaya pengalaman kuis. Pengaturan kuis yaitu dapat menetapkan waktu yang diizinkan untuk menjawab setiap pertanyaan dan nilai setiap pertanyaan (opsional). Serta pengaturan kuis seperti apakah peserta dapat melihat jawaban benar/salah setelah menjawab, apakah kuis dapat diakses di luar waktu tertentu, dan pengaturan lainnya. Setelah penyelesaian pembuatan soal dan mengatur pengaturan kuis maka soal siap disimpan dan dapatkan tautan atau kode kuis untuk dibagikan kepada peserta yang akan mengerjakan soal kuis tersebut.

Setelah kuis telah selesai dikerjakan oleh peserta didik, kita bisa memonitor hasil dan analisis melalui dasbord Quizizz. Selanjutnya setelah selesai dalam pembuatan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Peserta pelatihan sekarang memahami dasar-dasar dalam pembuatan kuis, pengaturan pilihan jawaban, dan penggunaan gambar serta video. Para peserta telah merasa nyaman dalam menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran mereka. Mereka mengakui bahwa alat ini dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan quizizz kita sebagai tutor dapat menganalisis hasil kuis, mengidentifikasi area-area yang perlu perbaikan, dan mengukur kemajuan peserta didik. Peserta juga memperoleh wawasan tentang cara menggunakan Quizizz dalam berbagai konteks pembelajaran, seperti pengenalan materi, ulangan, atau tugas mandiri.

Selain kemudahan untuk para tutor, Quizizz memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Dengan elemen permainan, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Fitur-fitur yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif.

Quizizz dapat digunakan untuk penilaian formatif, yang memungkinkan pendidik mendapatkan umpan balik segera tentang pemahaman peserta didik. Pendidik dapat menyesuaikan pengajaran mereka berdasarkan hasil kuis. Quizizz memungkinkan pengguna untuk membuat beragam jenis soal, termasuk pilihan ganda, pertanyaan benar/salah, dan lebih. Ini membantu dalam mengukur pemahaman peserta didik dengan cara yang berbeda.

Pendidik atau tutor dapat memanfaatkan hasil kuis untuk memberikan pembahasan yang lebih terarah kepada peserta didik, membantu mereka memahami konsep yang sulit. Melalui pelacakan skor dan kemajuan peserta didik dari waktu ke waktu, pendidik dapat memahami perkembangan peserta didik dengan lebih baik.



Gambar 4 Suasana Monitoring Pembuatan Media Quizizz

Evaluasi

Setelah pelatihan penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berakhir, peserta pelatihan diberikan kuesioner. Hal ini untuk mengetahui 1) tanggapan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan, dan 2) kepuasan peserta terhadap pelatihan. Kuesioner diberikan kepada peserta pelatihan dalam hal ini adalah para tutor di PKBM King Sae Qencana Desa Tanjung Qencono Kecamatan Way Bungur. Berikut analisis kegiatan pelatihan penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Kuesioner Pasca Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi

Pembelajaran

Responden	Jumlah
1	30
2	30
3	29
4	30
5	29
6	29
7	29
8	30
9	30
10	31
11	30
12	30
13	31
14	30
15	29
16	29
17	29
18	30
19	29
20	29
Jumlah	593
%	92,65

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa pelatihan ini membawa dampak positif yaitu mengenalkan platform digital sebagai media evaluasi pembelajaran. Melatih kreativitas dan kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Namun, penting untuk diingat bahwa hasil pelatihan dapat bervariasi dan tidak semua pendidik mungkin mencapai tingkat keterampilan yang sama setelah mengikuti pelatihan. Dukungan kontinu, pengalaman praktis, dan kesempatan untuk berlatih akan membantu tutor lebih berhasil dalam menggunakan quizizz yang mereka pelajari saat pelatihan ini.

Hal ini dibuktikan setelah pemaparan materi, peserta diberikan kesempatan untuk praktik memanfaatkan media digital dalam pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran. Terlihat bahwa peserta antusias mengikuti pelatihan ini. Hal ini disebabkan karena para tutor belum pernah menerima pelatihan penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Melalui pelatihan ini peserta mendapatkan inovasi baru yang dapat digunakan sebagai basic mengelola evaluasi pembelajaran. Adapun hasil wawancara dengan salah satu peserta yang beranggapan bahwa dengan adanya pelatihan ini dapat memotivasi tutor untuk memaksimalkan teknologi dalam pembelajaran dan menambah pengetahuan, keterampilan serta komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

SIMPULAN

Pelatihan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses evaluasi. Melalui pelatihan ini, guru memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang fitur-fitur utama Quizizz dan cara penggunaannya untuk membuat evaluasi yang interaktif dan menarik bagi siswa. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan Quizizz, serta kepercayaan diri mereka dalam menerapkannya di kelas. Quizizz sebagai alat evaluasi digital tidak hanya mempermudah guru dalam menyusun dan menganalisis kuis, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan Quizizz dapat dianggap sebagai langkah strategis dalam memperkaya metode evaluasi pembelajaran di era digital, memberikan manfaat yang signifikan bagi pengajar dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Copyright: Pixyoriza, Iskandar, Binti Khoiriyah, Santi Widyawati, Wiwin Rita Sari

- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 48–57.
- Andi, Jumardi, & Merina. (2020). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *HUMANIS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 19(1), 1–5.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Farman, F., Anjelina, S., Putri, Q. T., Mardiah, N. A., & Sari, K. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Matematika Berbasis Ispring Suite. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2040–2052.
- Hidayati, I. D. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257.
- Maulana, C., Kusumaningrum, Y., & Waluyo, Y. A. (2022). Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang. *Jurnal Tematik*, 4(1), 5–8.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Bidang Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(1), 101–109.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Nasruddin, N., Jahring, J., & Miftachurohmah, N. (2020). Pendampingan Pembelajaran Berbasis ICT Bagi Guru SMP/MTs di Kecamatan Samaturu. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 59–64.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. 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*, 4(2), 163–173.
- Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37.