

Pelatihan Aplikasi Quizizz Sebagai Saran Ujian Berbasis Dalam Jaringan

Abdul Meizar¹, Heri Gunawan², Noprita Elisabeth Sianturi³,
Andrian Syahputra⁴, Muhardi Saputra⁵

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama

^{2,3}Rekayasa Sistem Komputer, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama

⁴Informatika, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama

¹abdulmeizar@gmail.com, ²herighe@gmail.com, ³novryelisa@gmail.com, ⁴andriansyahputra4@gmail.com,

⁵muhardi.saputra29@gmail.com

Abstract

Various studies related to the use of the Quizizz application, showing the benefits obtained, illustrate that Quizizz can improve each student's competence and student skills. The use of Quizizz learning media is one of the efforts to accommodate learning media problems in Indonesia that cannot be applied conventionally with other learning based on Information Technology and Computers. In fact, the technology-based educational learning model can be strategically based on a narrative that is perspective. Thus, producing a formulation of problem solving efforts through the use of the Quizizz application, especially for Tsanawiyah students. Tsanawiyah students who are growing and developing emotions, can sometimes slow down the process of brain performance, while teaching and learning activities are taking place. To create a more lively learning atmosphere, the use of the Quizizz application can be an effort, without losing the essence of the material that has been delivered by the teacher. Quizizz games can help encourage student motivation and improve learning outcomes. This is in line with the opinion of Dewi, C. K., which states that game-based learning has good potential to be used as an effective learning medium because it can stimulate visual and verbal components.

Keywords: Quizizz, Learning, Tsanawiyah, Visual, Verbal

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, 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. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa Tsanawiyah. Siswa Tsanawiyah yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K., yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Kata kunci: Quizizz, Pelatihan, Tsanawiyah, Visual, Verbal.

1. Pendahuluan

Wabah virus Covid-19 yang semakin menyebar, maka Mendikbud Nadiem Makarim mengeluarkan surat edaran tentang pembelajaran daring di satuan pendidikan dan bekerja di rumah bagi pegawai sebagai upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19. Dengan keluarnya kebijakan pemerintah untuk belajar, bekerja dan beribadah di rumah, maka mau tidak mau guru dan siswa harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di rumah. Banyak aplikasi pembelajaran online yang siap digunakan secara gratis oleh guru dan siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Aplikasi tersebut di antaranya adalah kelas maya dari rumah belajar kemdikbud, ruang guru, googleclass dan sebagainya. Namun permasalahannya apakah semua guru dan siswa di negara kita ini mampu menggunakan aplikasi – aplikasi tersebut? Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Kapustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Gogot Suharwoto mengatakan hanya 40 persen guru nonteknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang siap dengan teknologi. Tentunya ini akan menjadi kendala dalam pembelajaran jarak jauh untuk menghadapi penyebaran virus Covid-19 ini.

Mungkin tidak banyak orang tahu, bahwa pembelajaran jarak jauh yang dilakukan seperti saat ini memerlukan energi ekstra bagi guru. Tidak hanya harus mengubah metode pembelajaran yang diberikan, namun guru juga harus beradaptasi terhadap berbagai perubahan yang terjadi, seperti perubahan proses penilaian, perubahan cara absen, dan lain sebagainya.

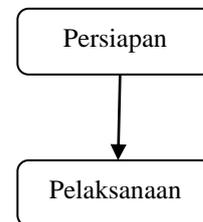
Oleh karena itu diperlukan media yang mudah digunakan oleh siswa dan guru. Diperlukan media yang sangat mudah dibuat dan diaplikasikan kedalam pembelajaran jarak jauh. Media apakah yang sudah sering digunakan oleh guru dan siswa? Media apakah yang mudah pembuatannya? Media apakah yang mudah juga dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran jarak jauh?

Saat ini hampir semua orang sudah mempunyai smartphone baik berbasis ios maupun android. Semua orang yang mempunyai smartphone berbasis android tentunya sudah tidak asing lagi dengan akun google dan sudah terbiasa dengan mesin pencari google. Google menyediakan aplikasi gratis yang bisa membantu kita dalam berbagai macam bidang kehidupan. Dalam dunia pendidikan, google memberikan layanan google for education. Salah satu layanan adalah Quizizz.

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang

didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, 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. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa SMA. Siswa SMA yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018: 43), yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

2. Metode Pengabdian Masyarakat



Gambar 1. Bagan Kegiatan

2.1 Persiapan Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

Melakukan studi pustaka tentang berbagai media pembuatan ujian berbasis online serta penilaiannya dengan aplikasi Quizizz yang masih sulit dibuat guru serta cara penggunaannya.

Melakukan persiapan alat dan bahan untuk pembuatan pembuatan ujian berbasis online serta penilaiannya dengan aplikasi Quizizz.

Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.

Menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat

2.2 Pelaksanaan kegiatan pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Kamis, 07 Agustus 2021 dari jam 09.00 s.d 14.00 WIB, dengan dihadiri 20 orang peserta, guru-guru dan staf pegawai PONPES Imam Muslim Serdang Bedagai. Kegiatan berupa penyampaian materi dan praktek langsung pembuatan presentasi bahan ajar a menggunakan program Quizizz Berbasis Online Setiap peserta melakukan praktek langsung setelah diberikan penjelasan oleh tim instruktur.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Lokakarya dan Pelatihan

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman guru-guru menggunakan program Quizizz sebagai media pengolah nilai siswa.

Meningkatnya keterampilan guru-guru dalam membuat ujian berbasis online serta penilaiannya dengan aplikasi Quizizz.

Bentuk kuesioner yang di sebar guna mnegetahui keberhasilan dalam pelatihan seperti berikut.

KUESIONER

Nama :

NIP :

Guru Bidang :

1. Apa situs Quizizz tersebut?
2. Apa Langkah – Langkah Dalam Mendaftar?
3. Apa Langkah – langkah Dalam Membuat Soal?
4. Bagaimana Cara Agar Murid dapat bergabung ujian?
5. Bagaiman cara mengetahui skor peserta?

Gambar 2. Bentuk Kuesioner

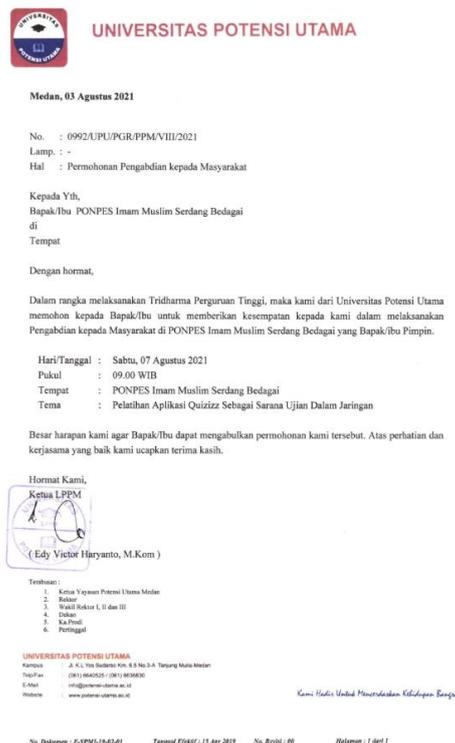
Dari pertanyaan pada kuesioner tersebut terdapat 15 guru yang menjawab semua soal dengan benar dengan total guru sebanyak 20 orang. Sehingga presentase guru yang mengerti terhadap penggunaan aplikasi ini adalah 75%.

3.2 Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu lokakarya serta masih kurangnya ketersediaan laptop atau komputer untuk media belajar bagi guru-guru dan staf pegawai PONPES Imam Muslim Serdang Bedagai dalam pelatihan ini.

3.3 Relevansi bagi Guru

Kegiatan pengabdian ini memiliki relevansi dengan kebutuhan guru di lapangan. Berdasarkan hasil survei sebelum pelaksanaan, guru-guru masih mengalami kesulitan dalam pembuatan presentasi bahan ajar karena dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Sehingga dengan adanya lokakarya dan pelatihan ini diharapkan guru-guru dapat membuat ujian berbasis online serta penilaiannya dengan aplikasi Quizizz.



Gambar 3. Surat Permohonan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Ke Sekolah



No. : MTs.22.59/PP.005/321/2021
Lamp. : -
Hal : **Persetujuan Permohonan Pengabdian Masyarakat**

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Kepala LPPM
Universitas Potensi Utama
Di Tempat.

Dengan Hormat,
Berdasarkan surat dari Universitas Potensi Utama No.0990/U/PU/PGR/PPM/VIII/2021 mengenai permohonan tentang pengabdian kepada masyarakat dalam rangka melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi, maka kami dari Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Imam Muslim Kabupaten Serdang Bedagai sangat mendukung program ini. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat yang dimaksud dapat dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Sabtu, 7 Agustus 2021
Waktu : 09.00 WIB – Selesai
Tempat : Pondok Pesantren Imam Muslim

Demikian surat persetujuan dari kami, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Kepala MTs Swasta PP. Imam Muslim
FRYANTO, S.H., S.Pd.I

Gambar 4. Surat Balasan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dari Sekolah



Medan, Sabtu/ 07 Agustus 2021
Nomor : 0993/U/PU/GS/PPM/VIII/2021
Lampiran : -
Perihal : Penugasan Abdimas

Kepada :
Yth. Bapak / Ibu
Pimpinan PONPES Imam Muslim Serdang Bedagai
Di Tempat

Dengan hormat,
Sehubungan dengan Komitmen Universitas Potensi Utama dalam menyelenggarakan Tri Dharma Perguruan Tinggi khususnya Pengabdian Kepada Masyarakat, maka Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Potensi Utama menggunakan kepada:

No	Nama	NIDN / NIM	Jabatan	Status
1.	Nurul Izzah Lubis, M.Ak	0106036302	Staf LPPM	Koordinator
2.	Abdul Meizar, S.Kom, M.Kom	0113058801	Dosen	Pemateri
3.	Heri Gunawan, S.T, M.Kom	0104117701	Dosen	Pemateri

Untuk melaksanakan kegiatan tersebut pada:
Hari / Tanggal : Sabtu/ 07 Agustus 2021
Pukul : 09.00 WIB s/d Selesai
Tema Kegiatan : Pelatihan Aplikasi Quizzz Sebagai Sarana Ujian Dalam Jaringan
Tempat : PONPES Imam Muslim Serdang Bedagai

Demikian Surat Tugas ini kami sampaikan, atas perhatian Bapak / Ibu kami ucapkan Terima Kasih.

Hormat Kami,
Ketua LPPM
(Eddy Victor Haryanto, M.Kom)

- Tembusan Yth:
- Ketua Yayasan
 - Rector
 - Wakil Rector (I & II)
 - Dekan
 - Ka Prodi
 - Amp

UNIVERSITAS POTENSI UTAMA
Kampus : J. K.L. Yoh. Sukarno Km. 5.5 No. 3-A Tanjung Mula-Mula
Telp/fax : 061-8462221 / 061-8462830
E-Mail : info@potensi-utama.ac.id
Website : www.potensi-utama.ac.id

Kami Hadir Untuk Menorehkan Kelangkaan Bangsa

No. Dokumen : F-SPMI-19-02-03 Tanggal Efektif : 15 Apr 2019 No. Revisi : 00 Halaman : 1 dari 1

Gambar 5. Surat Tugas Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

DOKUMEN LEVEL FORM	NO. DOKUMEN F-SPMI-19-02-04
JUDUL Daftar Hadir Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat	Tanggal Terbit : 08 Apr 2019 Tanggal Efektif : 15 Apr 2019
AREA LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LPPM)	Halaman : 01 dari 1 NO. REVISI 00

Hari / Tgl : Sabtu, 07 Agustus 2021
Jam : 09.00 WIB s/d Selesai
Tempat : PONPES Imam Muslim Serdang Bedagai
Tema : Pelatihan Aplikasi Quizzz Sebagai Sarana Ujian Dalam Jaringan
Pemateri : Abdul Meizar, S.Kom, M.Kom

NO	NAMA	STATUS	TANDA TANGAN
1.	NURUL IZZAH LUBIS, M.Ak	GURU	1. Nurul Izzah Lubis
2.	ABDUL MEIZAR, S.Kom	GURU	2. Abdul Meizar
3.	HERI GUNAWAN, S.T, M.Kom	GURU	3. Heri Gunawan
4.	FRYANTO, S.H., S.Pd.I	GURU	4. Frian
5.	KEL. MUDA BERKUMP. SERD.	GURU	5. Kel. Muda Berkump. Serd.
6.	AB. PURNAWIRAWAN	GURU	6. Ab. Purnawirawan
7.	HANAFI, S.Pd	GURU	7. Hanafi
8.	YUSUDDIYO	GURU	8. Yusuddiyo
9.	M. XPRIZAL FANAN	TU	9. M. Xprizal Fanan
10.	NURMANAWATI, S.Pd	GURU	10. Nurmanawati
11.	NURUL HIKMAH, S.Pd	GURU	11. Nurul Hikmah
12.	ALIF INDAH SANI	GURU	12. Alif Indah Sani
13.	RENATIA KHINGSIH	GURU	13. Renatia Khingsih
14.	SUKHATI ANIKS	GURU	14. Sukhati Aniks
15.	RESMIWATI, S.Pd	GURU	15. Resmiwati
16.			16.
17.			17.
18.			18.
19.			19.
20.			20.
21.			21.
22.			22.
23.			23.
24.			24.
25.			25.

Diketahui Oleh,
Pimpinan
(Eddy Victor Haryanto, M.Kom)

Disetujui Oleh,
Ketua LPPM
(Eddy Victor Haryanto, M.Kom)

Dokumen ini milik Universitas Potensi Utama, Dilarang memperbanyak atau menggunakan informasi didalamnya tanpa persetujuan Universitas Potensi Utama

DOKUMEN LEVEL FORM	NO. DOKUMEN F-SPMI-19-02-04
JUDUL Daftar Hadir Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat	Tanggal Terbit : 08 Apr 2019 Tanggal Efektif : 15 Apr 2019
AREA LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LPPM)	Halaman : 01 dari 1 NO. REVISI 00

Hari / Tgl : Sabtu, 07 Agustus 2021
Jam : 09.00 WIB s/d Selesai
Tempat : PONPES Imam Muslim Serdang Bedagai
Tema : Pelatihan Aplikasi Quizzz Sebagai Sarana Ujian Dalam Jaringan
Pemateri : Heri Gunawan, S.T, M.Kom

NO	NAMA	STATUS	TANDA TANGAN
1.	NURUL IZZAH LUBIS, M.Ak	GURU	1. Nurul Izzah Lubis
2.	ABDUL MEIZAR, S.Kom	GURU	2. Abdul Meizar
3.	HERI GUNAWAN, S.T, M.Kom	GURU	3. Heri Gunawan
4.	FRYANTO, S.H., S.Pd.I	GURU	4. Frian
5.	KEL. MUDA BERKUMP. SERD.	GURU	5. Kel. Muda Berkump. Serd.
6.	AB. PURNAWIRAWAN	GURU	6. Ab. Purnawirawan
7.	HANAFI, S.Pd	GURU	7. Hanafi
8.	YUSUDDIYO	GURU	8. Yusuddiyo
9.	M. XPRIZAL FANAN	TU	9. M. Xprizal Fanan
10.	NURMANAWATI, S.Pd	GURU	10. Nurmanawati
11.	NURUL HIKMAH, S.Pd	GURU	11. Nurul Hikmah
12.	ALIF INDAH SANI	GURU	12. Alif Indah Sani
13.	RENATIA KHINGSIH	GURU	13. Renatia Khingsih
14.	SUKHATI ANIKS	GURU	14. Sukhati Aniks
15.	RESMIWATI, S.Pd	GURU	15. Resmiwati
16.			16.
17.			17.
18.			18.
19.			19.
20.			20.
21.			21.
22.			22.
23.			23.
24.			24.
25.			25.

Diketahui Oleh,
Pimpinan
(Eddy Victor Haryanto, M.Kom)

Disetujui Oleh,
Ketua LPPM
(Eddy Victor Haryanto, M.Kom)

Dokumen ini milik Universitas Potensi Utama, Dilarang memperbanyak atau menggunakan informasi didalamnya tanpa persetujuan Universitas Potensi Utama

Gambar 6. Daftar Hadir Peserta Abdimas



Gambar 7. Foto-Foto Pelaksanaan



YAYASAN AL 'URWATUL WUTSQA SERDANG BEDAGAI
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA PONDOK PESANTREN IMAM MUSLIM
Jl. Perseki Dusun II Desa Cempetok Lebang, Kecamatan Sei Rampah, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara
E-mail : muisim_muslim@yahoo.com, NEM : 1212180059, NPSN : 68728216, Telp/PP : (+62) 81137321369
Terakreditasi (B) BAN-NS : B12BAP-SMP/PROV/SULL/020215, Kode Pos : 20951 / 20956 INDONESIA

SURAT KETERANGAN
No : MTs.22.59/PP.005/320/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Swasta Imam Muslim dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ABDUL MEIZAR, S.Kom, M.Kom
NIDN : 0113058601
Program Studi : SISTEM INFORMASI (SI)
Jabatan : DOSEN UNIVERSITAS POTENSI UTAMA
Status : PEMATERI

Nama tersebut diatas benar telah melaksanakan Pelatihan Pemahaman IT di MTs Swasta Imam Muslim Kabupaten Serdang Bedagai pada tanggal 7 Agustus 2021 berdasarkan Surat Izin Pengabdian Masyarakat dengan tema:

"PELATIHAN APLIKASI QUIZZ SEBAGAI SARANA UJIAN DALAM JARINGAN"

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebaik-baiknya.

Sei Rampah, 7 Agustus 2021
Kepala Madrasah,

ERIANTO, S.H., S.Pd.I



YAYASAN AL 'URWATUL WUTSQA SERDANG BEDAGAI
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA PONDOK PESANTREN IMAM MUSLIM
Jl. Perseki Dusun II Desa Cempetok Lebang, Kecamatan Sei Rampah, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara
E-mail : muisim_muslim@yahoo.com, NEM : 1212180059, NPSN : 68728216, Telp/PP : (+62) 81137321369
Terakreditasi (B) BAN-NS : B12BAP-SMP/PROV/SULL/020215, Kode Pos : 20951 / 20956 INDONESIA

SURAT KETERANGAN
No : MTs.22.59/PP.005/320/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Swasta Imam Muslim dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : HERI GUNAWAN, ST, M.Kom
NIDN : 0104117701
Program Studi : REKAYASA SISTEM KOMPUTER
Jabatan : DOSEN UNIVERSITAS POTENSI UTAMA
Status : PEMATERI

Nama tersebut diatas benar telah melaksanakan Pelatihan Pemahaman IT di MTs Swasta Imam Muslim Serdang Bedagai pada tanggal 7 Agustus 2021 berdasarkan Surat Izin Pengabdian Masyarakat dengan tema:

"PELATIHAN APLIKASI QUIZZ SEBAGAI SARANA UJIAN DALAM JARINGAN"

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebaik-baiknya.

Sei Rampah, 7 Agustus 2021
Kepala Madrasah,

ERIANTO, S.H., S.Pd.I

Gambar 8. Surat Keterangan Selesai Pengabdian Kepada Masyarakat

4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil kegiatan dapat disimpulkan berapa hal sebagai berikut: (1). Setelah pelatihan minat dan kesadaran para guru-guru akan pentingnya kemampuan menggunakan komputer sangat baik. (2). Meningkatnya motivasi para guru-guru dalam membuat ujian berbasis online serta penilaiannya dengan aplikasi Quizizz. (3). Beberapa guru telah menggunakan komputer dalam membuat ujian berbasis online serta penilaiannya dengan aplikasi Quizizz.

Daftar Rujukan

- [1] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, PT RAJAGRAFINDO PERSADA, Jakarta, 2013
- [2] Deni Darmawan, Teknologi Pembelajaran, PT Remaja Rosdakarya, Bandung; 2013
- [3] Duwi Priyatno, Microsoft Power Point 2010 Plus Trik Aman Berinternet, PT Kayana Press, Yogyakarta; 2010
- [4] Rusman, dkk, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru, PT RAJAGRAFINDO PERSADA, Jakarta, 2012
- [5] Panduan Cepat Kuasai Microsoft Office Powerpoint 2010. Penerbit: Baduose Media. Yogyakarta: 2010
- [6] “Tutorial 5 Hari Memanfaatkan Microsoft Power Point 2010” ,Ed.I,Yogyakarta: ANDI; Semarang:Wahana Komputer, 2010.
- [7] Suharsono, A. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pelatihan dasar CPNS Kemenkeu generasi milenial. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 11(1), 60-66.
- [8] Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., Putrama, I. M., & Damayanthi, L. P. E. (2019). Pelatihan Pembuatan Tes Interaktif Dengan Aplikasi Quizizz Bagi Para Guru di Smpn 2 Kediri. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 4, pp. 24-29).
- [9] 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).
- [10] Fazriyah, N., Carton, 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.
