

**PELATIHAN MASSIVE ONLINE OPEN COURSE (MOOC) BERBASIS QUIZIZZ  
MEMBACA TEKS UNTUK MGMP BAHASA INDONESIA  
SMPN KOTA BANJARMASIN**

**Rusma Noortyani\*, Fatchul Mu'in, Noor Cahaya, Nuruddin Wiranda, Uswatun Hasanah,  
Jarkani, Delfisea Cahya**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

\*Email: rusmanoortyani@ulm.ac.id

Naskah diterima: 15-08-2023, disetujui: 22-08-2023, diterbitkan: 31-08-2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v5i3.5555>

**Abstrak** - Mitra kegiatan PKM ini adalah untuk MGMP bahasa Indonesia SMPN kota Banjarmasin. Guru-guru bahasa Indonesia tingkat SMPN kota Banjarmasin diberikan pelatihan pembuatan Massive Online Open Course (MOOC) dengan menggunakan Google Classroom dan media kuisnya menggunakan kuis interaktif *online* dari Quizizz. Dengan melakukan kegiatan PKM ini, tujuan khusus yang dicapai adalah guru menjadi lebih mampu menggunakan teknologi untuk melaksanakan dan menilai pembelajaran daring. Diharapkan peserta PKM ini dapat menambah wawasan dan inspirasi kepada guru lain dari latar belakang pendidikan yang berbeda di sekolah atau dalam kegiatan MGMP untuk masing-masing kelompok guru mata pelajaran. Diharapkan bahwa kegiatan PKM ini akan memberikan dukungan yang menyeluruh dalam langkah-langkah berikut: 1) Pertemuan awal dengan guru mitra untuk membahas pentingnya teknologi informasi dalam pembelajaran dan penilaian pembelajaran; 2) Pelatihan intensif soal kuis/ujian dan penerapan soal kuis/ujian dalam kuis interaktif *online* Quizizz; 3) Focus Group Discussion (FGD) tentang media kuis interaktif *online* Quizizz yang dikembangkan; dan 4) Simulasi kuis interaktif *online* Quizizz, 5) Evaluasi hasil operasi. Berdasarkan hasil pelatihan guru-guru serta presentasi yang dilakukan oleh guru, dapat dilihat bahwa guru sudah bisa membuat media pembelajaran dengan menggunakan Quizizz. Guru dapat melakukan manajemen kelas virtual pada Quizizz serta melakukan penilaian dan evaluasi siswa. Setelah semua tahapan kegiatan selesai, dapat disimpulkan bahwa Quizizz dapat dijadikan inovasi media pembelajaran yang menarik serta memotivasi siswa pada pembelajaran.

**Kata kunci** : *Pelatihan, MOOC, Quizizz*

## LATAR BELAKANG

Belajar adalah proses kompleks yang terjadi sepanjang hidup setiap orang. Interaksi seseorang dengan lingkungannya menentukan proses belajar. Dengan perkembangan internet yang luas, mekanisme pembelajaran harus berubah. Salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan ini adalah dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh melalui internet. Internet telah membuat belajar dan mengajar menjadi lebih interaktif (Pratomo & Irawan, 2015), lebih luas (Riyana, 2015), dan tidak hanya mungkin dilakukan di dalam kelas (Fuadi et al., 2022; Panggabean, 2018).

Merujuk pada Publikasi Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Kualifikasi

Akademik dan Kualifikasi Guru, Menurut Publikasi Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Kualifikasi Akademik dan Kualifikasi Guru, menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk membantu siswa adalah salah satu kompetensi penting seorang guru dalam konteks pendidikan. Artinya, guru harus memiliki pengetahuan untuk menggunakan TIK selama proses pembelajaran di kelas. Selain itu, guru adalah agen perubahan dan mereka sangat penting dalam membuat sistem pendidikan yang baik dan menyenangkan untuk siswanya (Bahar, 2017). Massive Open Online Course (MOOC) adalah jenis pembelajaran daring yang dapat diakses melalui Internet dan ditujukan untuk

jumlah peserta yang tidak terbatas (Emigawaty, 2017; Silvana & Fajar, 2016; Suardinata & Suwardiyanto, 2017). MOOC adalah metode pembelajaran jarak jauh berskala besar yang gratis dan tersedia untuk siapa saja di seluruh dunia. MOOC dibangun dengan model pembelajaran jarak jauh dimana pusat pembelajaran mengirimkan pelajaran melalui surat (Pomerol et al., 2015). Awalnya, MOOC menyertakan materi instruksional seperti video instruksional, materi bacaan, dan pertanyaan, namun saat ini mereka menawarkan interaksi antara instruktur, siswa, dan asisten. Adapun contoh-contoh dari penyedia MOOC seperti Stanford, Coursera, Edx, OpenClassroom, Udacity, IndonesiaX, dan lainnya.

Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Susanti & Khabibah (2013), penggunaan media pembelajaran berbasis komputer meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Contoh pemanfaatan lingkungan belajar dalam pembelajaran adalah penggunaan kuis interaktif di dalam kelas dengan menggunakan aplikasi yaitu Quizizz.

Kecepatan globalisasi juga menyebabkan perkembangan teknologi lainnya yang kemudian memunculkan Quizizz sebagai sarana media pembelajaran serta sebagai teknologi penunjang proses belajar mengajar secara daring di tengah pandemi. Quizizz diakses secara daring/*online* dan karenanya dapat digunakan tanpa masalah, selama ada koneksi internet yang memadai (Munawaroh et al., 2022; Nurfadhillah et al., 2021; Suhartini, 2022). Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, Quizizz juga memiliki kelebihan lain. Misalnya, dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dan memiliki data (Nizaruddin et al., 2021) serta perhitungan statistik kinerja siswa, yang hasilnya dapat menunjukkan seberapa memahami siswa

materi (Saputra et al., 2023). Informasi ini dapat digunakan sebagai bahan pengukuran untuk evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Ini membawa hal baru ke evaluasi guru (Wiswanti & Belaga, 2020) dan model pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa (Pambudi & Wibawa, 2020; Sari & Rini, 2020). Quizizz memiliki fitur tambahan yang dapat membantu guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Oleh karena program kuisnya inovatif dan menyenangkan, siswa dapat menyelesaikan tugas dan merasakan bahwa belajar tidak tergantung pada memikirkan jawaban (Rahmawati et al., 2022). Quizizz sangatlah mudah untuk digunakan. Kuis interaktif ini memiliki empat atau lima pilihan/opsi jawaban, termasuk pilihan/opsi yang benar. Selain itu, Quizizz juga memiliki fitur untuk menambahkan foto ke bagian latar belakang pertanyaan (Mulyati & Evendi, 2020) dan mengubah pengaturan pertanyaan sesuai keinginan (Silitonga & Irvan, 2021). Setelah kuis selesai dibuat, kita dapat memberikan kuis kepada siswa dengan menggunakan kode (Salsabila et al., 2020) yang terdiri dari enam digit yang dapat dibagikan kepada siswa. Quizizz adalah strategi ataupun media pembelajaran yang bagus dan menyenangkan tanpa kehilangan inti dari pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Sejak awal pembelajaran, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam strategi ini (Noor, 2020).

Menurut Untari (2017), kuis interaktif adalah perpaduan dari berbagai pendekatan, termasuk tanya jawab, tugas, dan ceramah. Permainan semacam itu memberikan peluang untuk usaha kreatif bagi para pemain dan semua peserta bahkan penonton. Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan kuis kepada siswa terkait materi yang diajarkan. Strategi ini digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi tersebut.

Pelaksanaan pengabdian ini akan dilakukan untuk MGMP bahasa Indonesia SMPN kota Banjarmasin. Tujuannya adalah untuk membuat guru-guru mahir menggunakan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran secara daring/*online* dengan Quizizz.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pada kegiatan ini dibagi menjadi dua bagian yaitu pembekalan (penyampaian materi) dan pendampingan (mentoring). Ceramah, demonstrasi dan tanya jawab digunakan pada saat pembekalan, peserta mendapatkan informasi tentang penggunaan Google Classroom sebagai Massive Open Online Course (MOOC) dan aplikasi Quizizz sebagai sarana pembelajaran untuk mengembangkan kuis/tes interaktif seperti pengenalan Quizizz, pendaftaran akun Quizizz, pengenalan fitur-fitur Quizizz, dan manfaat Quizizz.

Praktik terbimbing digunakan untuk mengajar peserta untuk membuat tes interaktif dengan aplikasi Quizizz selama pendampingan. Ini dilakukan melalui praktik dan simulasi langsung. Selain itu, peserta juga diajarkan untuk melakukan integrasi tes interaktif Quizizz yang telah dibuat ke dalam Google Classroom. Untuk memfasilitasi keikutsertaan peserta dalam pelatihan, akan disediakan modul praktik sebagai panduan.

Program kemitraan masyarakat ini akan dilaksanakan dalam tiga tahap. Pertama, kelompok pengabdian akan melakukan survei pendahuluan untuk mengetahui kondisi lapangan dari segi sarana dan prasarana, pengetahuan dan keterampilan guru IT, dan bagaimana mereka dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi kegiatan. Pada tahapan ini, tim PKM akan memberikan pelatihan serta pendampingan untuk membuat kuis interaktif Quizizz secara online, terintegrasi dengan Google Classroom, dan mengujinya dengan siswa. Tahap terakhir adalah fase evaluasi. Pada tahapan ini, hasil dari peserta pelatihan dinilai dan masukan serta perbaikan lebih lanjut akan dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang kegiatan pelatihan.

Data dikumpulkan dengan menilai pemahaman guru tentang materi yang disampaikan melalui ceramah, tanya jawab dan diskusi, dan hasil kegiatan berupa aplikasi ujian online untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Proses kegiatan PKM ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Diberikan materi kepada peserta pelatihan tentang penyamaan persepsi mengenai pentingnya IT dalam pembelajaran.
2. Untuk memperjelas hal-hal yang masih menjadi keraguan, diberikan kesempatan kepada peserta untuk mendiskusikan atau membahas materi yang telah diberikan melalui tanya jawab dan diskusi.
3. Peserta belajar membuat kuis interaktif Quizizz.
4. Peserta mengintegrasikan Quizizz dengan Google Classroom.
5. Peserta mempresentasikan hasil Quizizz yang dibuat dan dilakukan uji coba (simulasi) ke siswa.
6. Dilakukan pengumpulan hasil karya peserta untuk dianalisis serta pemberian masukan (evaluasi) serta perbaikan lebih lanjut.

**Tabel 1.** Rencana Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Belajar	Materi Ajar	Waktu	Alat/Bahan/Sumber	Penilaian
Ke-1	Materi 1 Materi tentang penyamaan persepsi mengenai pentingnya IT dalam pembelajaran	45 menit	Video, Proyektor, Praktik Lapangan	Keaktifan, inovatif, kognitif
Ke-2	Materi 2 Diberikan kesempatan kepada peserta untuk mendiskusikan atau membahas materi yang telah diberikan melalui tanya jawab dan diskusi	45 menit	Video, Proyektor, Praktik Lapangan	Keaktifan, inovatif, kognitif
Ke-3	Materi 3 Peserta belajar membuat kuis interaktif Quizizz	45 menit	Video, Proyektor, Praktik Lapangan	Keaktifan, inovatif, kognitif
Ke-4	Materi 4 Peserta mengintegrasikan Quizizz dengan Google Classroom	45 menit	Video, Proyektor, Praktik Lapangan	Keaktifan, inovatif, kognitif
Ke-5	Peserta mempresentasikan hasil Quizizz yang dibuat dan dilakukan uji coba (simulasi)	45 menit	Video, Proyektor, Praktik Lapangan	Keaktifan, inovatif, kognitif
Ke-6	Dilakukan pengumpulan hasil karya peserta untuk dianalisis serta pemberian masukan (evaluasi) serta perbaikan lebih lanjut.	45 menit	Video, Proyektor, Praktik Lapangan	Keaktifan, inovatif, kognitif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menerapkan protokol kesehatan, pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara langsung. Untuk pelatihan ini, para peserta harus menyiapkan laptop dan kuota internet. Guru-guru MGMP bahasa Indonesia menerima materi awal untuk menyamakan pandangan mengenai pentingnya IT dalam pembelajaran. Selain itu, para peserta diberi kesempatan untuk berbicara dan berdiskusi tentang materi yang diberikan. Hal-hal yang masih menjadi keraguan diperjelas melalui tanya jawab dan diskusi.

Langkah pertama adalah materi tentang penyamaan persepsi dan pentingnya IT dalam pembelajaran. Setelah itu, pemateri akan mengajarkan tentang kuis interaktif Quizizz. Selanjutnya akan dibagikan link Quizizz. Peserta diajak untuk mengalami langsung bagaimana pembelajaran dengan menggunakan Quizizz sebagai siswa. Berdasarkan pengalaman tersebut, peserta menyadari Quizizz sangatlah menarik. Setelah

itu pemateri melanjutkan penyampaian materi selanjutnya seperti yang terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tim Memberikan Materi Quizizz

Setelah menerima materi, peserta akan memiliki kemampuan untuk memahami fungsi Quizizz, dapat membuat kuis di Quizizz secara *online*, mengunduh hasil kuis dalam bentuk dokumen Excel, berbagi tautan dengan siswa, dan mengintegrasikan Quizizz ke Google Classroom. Fazriyah (2020) juga melakukan pelatihan Quizizz serupa, berdasarkan penelitian tersebut, guru merasakan manfaat dari Quizizz seperti mempermudah dalam mengevaluasi siswa dan menambah sumber belajar untuk siswanya. Penelitian serupa yang

dilakukan oleh Maspupah dan Wulan (2021), menyatakan bahwa fitur lesson Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan konsentrasi belajar siswa.



**Gambar 2.** Unjuk Kerja Peserta

Pada Gambar 2, peserta melakukan presentasi hasil Quizizz yang dibuat. Berdasarkan hasil angket yang diberikan, peserta pelatihan berkomitmen untuk menggunakan Quizizz dalam pembelajaran daring maupun luring di sekolah. Peserta pelatihan sangat terbantu dengan pelatihan yang diberikan. Para peserta juga memberikan saran untuk menambah waktu pelatihan karena terdapat banyak fitur dari Quizizz yang dapat dipelajari lagi serta waktu untuk melakukan presentasi dari peserta. Peserta menganggap Quizizz dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas. Quizizz dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan tampilannya yang menyegarkan dan penuh dengan hal-hal yang menyenangkan (Octarina et al., 2022; Salsabila et al., 2020). Selain itu, Quizizz juga dapat meningkatkan motivasi belajar dari setiap siswa (Salsabila et al., 2020).

Berdasarkan hasil pelatihan guru-guru serta presentasi yang *dilakukan* oleh guru, dapat dilihat bahwa guru sudah bisa membuat media pembelajaran dengan menggunakan Quizizz. Guru dapat melakukan manajemen kelas virtual pada Quizizz serta melakukan penilaian dan evaluasi siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah semua tahapan kegiatan selesai, dapat disimpulkan bahwa Quizizz dapat dijadikan inovasi media pembelajaran yang menarik serta memotivasi siswa pada pembelajaran. Google Classroom yang dijadikan sebagai Massive Online Open Course (MOOC) untuk menunjang pembelajaran daring/*online* sangatlah penting dalam pengintegrasian Quizizz ke dalam kelas daring/*online*. Ada banyak inovasi dalam pemanfaatan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh para guru. Salah satunya adalah Quizizz, yang cocok dengan permainan masa kini dan fitur yang dapat menghubungkan siswa dengan pembelajaran. Quizizz adalah aplikasi yang bagus untuk guru jika mereka ingin membuat pembelajaran menjadi menarik. Penerapan Quizizz oleh guru dapat membuat pembelajaran di kelas daring/*online* menjadi lebih inovatif, kreatif, dan beragam. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa guru sangat termotivasi untuk menggunakan Quizizz dalam kelas. Penggunaan aplikasi Quizizz ini juga dapat mempermudah guru dalam melakukan penilaian dan evaluasi siswa.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP ULM, Ketua LPPM ULM, dan Rektor Universitas Lambung Mangkurat (ULM) atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan. Peneliti juga berterima kasih kepada LPPM ULM karena telah mendanai Program Dosen Wajib Mengabdikan (PDWA) pada tahun 2023. Selain itu, terima kasih juga disampaikan kepada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia tingkat SMP Negeri se-Kota Banjarmasin selaku mitra dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2023.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahar, A. (2017). *Membuat kuis interaktif kelas dengan Quizizz*.
- Emigawaty. (2017). Perancangan Arsitektur dan Purwarupa Model Pembelajaran Massive Open Online Course (MOOCs) di Perguruan Tinggi Menggunakan Layanan Mobile. *JURNAL ILMIAH Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 18(1), 6.
- 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). <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Fuadi, A., Syahfitri, D., Ridha, Z., & Sabariah, H. (2022). Pelatihan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Pada Masa New Normal Di Mts Teladan Gebang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1498. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7344>
- Maspupah, A., & Wulan, S. R. (2021). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 439. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3761>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Munawaroh, N., Rahmat, A., Sarah, M. M., & Anugrah, D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Era New Normal. *Jurnal Media Pengabdian Komunikasi*, 1(2), 131–144.
- 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. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–296. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Octarina, S., Bangun, P. B. J., Puspita, F. M., Indrawati, I., & Yuliza, E. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sistem Hybrid Saat Pandemi Covid-19 Bagi Guru Dan Tenaga Pendidik Di Desa Ibul Besar Pemulutan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 91–96. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i1.3402>
- Pambudi, M. B., & Wibawa, S. C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Massive Open Online Courses Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 294–302.
- Panggabean, S. (2018). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Analisis Real Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU. *Seminar Nasional Matematika Dan Terapan*, 1, 25–30.
- Pomerol, J. C., Epelboin, Y., & Thoury, C. (2015). *MOOCs: design, Use and Business Models*. Wiley.

- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Positif*, 1(1), 18–28.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Riyana, C. (2015). Konsep Pembelajaran Online. *Modul Pembelajaran Universitas Terbuka Tangerang Selatan*, 1–43.
- 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|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saputra, N. A. B., Pramita, M., Wiranda, N., Jamaludin, J., & Hairina, E. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Kuis Interaktif Online Bagi Guru Smp Mata Pelajaran Matematika. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(3), 2296. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i3.14298>
- 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), 213–217. <http://www.jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2204>
- Silitonga, H., & Irvan, I. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 2(2), 144. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7082>
- Silvana, H., & Fajar, Y. (2016). User Analysis of Massive Open Online Courses (Moocs) Based E-Learning System To Ensure Equal Access To Education At Higher Education. *Edutech*, 15(2), 170. <https://doi.org/10.17509/edutech.v15i2.4067>
- Suardinata, I. W., & Suwardiyanto, D. (2017). Pengembangan Aplikasi Web Kelas Online Berbasis Video Untuk Pemerataan Pendidikan. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Terapan*, 04(01), 59–64.
- Suhartini, N. (2022). Penerapan Media Interaktif Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Belajar Siswa Berbasis Daring Di Kelas Iii a Sdn Sidokumpul Kecamatan .... *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://ojs.staituankutambusai.ac.id/index.php/hikmah/article/view/335>
- Susanti, D. D., & Khabibah, D. S. (2013). Minat dan HASil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Berbasis Komputer Pada Materi Bola. *Unesa*, 2012–2014.
- Untari, E. (2017). *Efektivitas ,etode Kuis Interaktif dan Explicit Intruction pada Prestasi Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Ngawi*. 53(9), 21–25. <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Wiswanti, C., & Belaga, S. Y. (2020). Integrasi Nilai Keislaman Dalam Proses Pembelajaran Di Era Mooc (E-Learning) Melalui Strategi Pre-Post Rules. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 86–99. <https://doi.org/10.22236/jpi.v11i1.5037>