

WORKSHOP PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL (QUIZIZZ DAN WORDWALL) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Wan Nurul Atikah Nasution^{1*}, Rafika Muspita Sari²

^{1,2}Universitas Asahan, Indonesia

email: wannurulatikahnasution@gmail.com¹, rafikamsari89@gmail.com²

Abstrak

Pengabdian ini berjudul "Workshop Pemanfaatan Media Digital (Quizizz dan Wordwall) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif". Pengabdian ini dilakukan oleh tim dosen program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia beserta mahasiswa program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kisaran. Adapun yang mengikuti kegiatan ini adalah guru-guru di SMK Negeri 2 Kisaran sehingga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan memanfaatkan aplikasi komputer berupa quizizz dan wordwall. Pengabdian ini menggunakan metode tutorial (pelatihan) dalam bentuk workshop. Tahapan dalam kegiatan ini adalah 1) Persiapan; 2) Sosialisasi; 3) Pelaksanaan Pelatihan; 4) Evaluasi dan Tindak Lanjut. Hasil yang didapatkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah: 1) Pemahaman guru tentang media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi quizizz dan wordwall; 2) Menghasilkan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi quizizz dan wordwall sesuai dengan bidang studi Pelajaran; 3) Implementasi pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi quizizz dan wordwall; 4) serta peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital berbantuan quizizz dan wordwall.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Quizizz, Aplikasi Wordwall

Abstract

This service is entitled "Workshop on the Use of Digital Media (Quizizz and Wordwall) as Interactive Learning Media". This service was carried out by a team of lecturers from the Indonesian Language and Literature Education Study program along with students from the Indonesian Language and Literature Education Study program which was carried out at SMK Negeri 2 Kisaran. Those who took part in this activity were teachers at SMK Negeri 2 Kisaran so the aim was to improve the quality of learning to make it more interactive by utilizing computer applications in the form of quizizz and wordwall. This court uses a tutorial (training) method in the form of a workshop. The stages in this activity are 1) Preparation; 2) Socialization; 3) Implementation of Training; 4) Evaluation and Follow-up. The results obtained in this service activity are: 1) Teacher understanding of digital-based learning media by utilizing the quizizz and wordwall applications; 2) Produce digital-based learning media with the quizizz and wordwall applications according to the subject area of study; 3) Implementation of learning using digital-based learning media with the quizizz and wordwall applications; 4) as well as increasing student interest in learning and learning outcomes after using digital-based learning media assisted by Quizizz and Wordwall.

Keywords: Learning Media, Quizizz Application, Wordwall Application

PENDAHULUAN

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan (Dewi et al., 2019). Pemilihan salah satu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa termasuk karakteristik siswa (Selian & Rambe, 2022). Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arzfi et al., 2022). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Miladanta & Muharam, 2021). Penggunaan media pembelajaran pada tahap

orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Putri & Novianto, 2022).

Tak bisa dipungkiri, dewasa ini media telah menjadi bagian dari kehidupan kita. Di negara maju, media telah mempengaruhi hampir sepanjang waktu hidup seseorang. Bahkan seorang insinyur ternama Amerika Serikat, B. Fuller mengatakan bahwa media telah menjadi "orang tua ketiga" bagi anak (guru adalah orang tua kedua). Meskipun perkembangannya di Indonesia belum mencapai taraf seperti itu, namun kecenderungan ke arah itu sudah mulai tampak (Lestari & Abd Rohman, 2022). Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, peranan media juga tidak bisa diabaikan (Ardania et al., 2022).

Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan media pembelajaran yang digunakan di era revolusi 5.0 ini. Berkembangnya teknologi dan informasi seperti saat ini, menuntut semua orang untuk mengikuti setiap perkembangannya,serta menarik perhatian dengan meluncurkan inovasi-inovasi terbaru, salah satunya dalam bidang media pembelajaran (Rahmawati et al., 2022). Pada masa dimana aplikasi digital berkembang sangat pesat, guru dituntut selalu mengikuti perkembangan teknologi, khususnya dalam memanfaatkan dan mengoptimalkan media digital sebagai sarana yang bisa digunakan untuk menambahkan pengetahuan untuk menciptakan media pembelajaran yang tepat dengan kondisi siswa, saat ini media pembelajaran dapat dirancang dengan menggunakan cara yang mudah dan cepat yaitu dengan menggunakan aplikasi digital (Sa'diyah & Imamah, 2018).

Untuk dapat memahami tersebut, guru sebagai pendidik harus meningkatkan kualitasnya dengan banyak belajar lagi untuk menambah wawasan tentang media pembelajaran. Salah kegiatan belajar yang dapat dilakukan adalah dengan mengikuti kegiatan workshop atau pelatihan (Muchson et al., 2021).

Pada kegiatan ini, tim pengabdian akan memperkenalkan aplikasi quizizz dan wordwall. Quizizz berisikan materi pelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik dan berperan sebagai admin atau pendesain yang tersimpan di library kuis pada halaman home (Rahman et al., 2020). Quizizz dideksripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif. Media Quizizz dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif belajar (Maisurah, 2023). Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Wijaya, 2022). Dalam penerapan media pembelajaran Quizizz, siswa melakukan latihan di dalam kelas maupun di rumah dengan menggunakan perangkat elektronik mereka yang memudahkan siswa dalam mengerjakan soal – soal latihan yang telah dibuat oleh guru. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran Quizizz adalah sebuah web tool atau media pembelajaran yang berbasis game yang berupa pertanyaan interaktif untuk membantu guru dalam penilaian formatif. Akhir-akhir ini peranan aplikasi Android dimanfaatkan oleh para guru sebagai media pembelajaran.

Sementara itu berkaitan dengan aplikasi Wordwall, Wordwall merupakan aplikasi permainan edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, aplikasi ini digunakan untuk penyampaian materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan audio-visual yang dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkanminat belajar siswa khususnya siswa tingkat menengah. Sejalan drngan ungkapan (Amalia et al., 2021), bahwa media wordwallmampu meningkatkan interaksi siswadalam proses pembelajaran. Wordwall merupakan salah satu aplikasi digital yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran maupun sebgai alat evaluasi. Aplikasi wordwall memiliki banyak kelebihan salah satu diantaranya adalah dapat diakses secara gratis dengan hanya mendaftar akun dengan menggunakan alamat e-mail,dengan demikian kita dapat memilih beberapa template yang tersedia (Kinanti & Subagio, 2020).

Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif (Hidayati & Aslam, 2021). Guru sebagai nahkoda dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan situasi kondusif selama proses pembelajaran berlangsung untuk menuju tercapainya tujuan belajar (Linda & Abdullah, 2018).

Adapun kegiatan workshop ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kisaran atas dasar: (1) guru masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi khususnya aplikasi digital dalam pembelajaran. (2) Guru masih menerapkan metode konvensional sehingga cenderung monoton karena kegiatan yang dilakukan kurang menarik minat belajar siswa. Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka

dipandang perlu ada kegiatan yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi digital khususnya aplikasi quizizz dan wordwall meningkatkan kualitas pembelajaran yang interaktif (Latief et al., 2019).

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah Metode Workshop, suatu bentuk pembelajaran yang fokus pada interaksi langsung antara peserta dengan instruktur atau fasilitator. Dalam workshop, peserta aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang praktis dan interaktif, seperti diskusi kelompok, latihan, studi kasus, dan simulasi. Adapun instruktur atau fasilitatornya adalah dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Tahapan dalam kegiatan ini dapat dirincikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Program

No	Tahap	Kegiatan
1	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengurus perizinan program ke Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Intitusi terkait dan mitra kegiatan pengabdian yakni kepala sekolah SMK Negeri 2 Kisaran - Melakukan observasi dan wawancara dengan mitra untuk mendapatkan analisis situasi tentang proses pembelajaran yang lampau. - Mendesain program workshop dan menyusun materi workshop.
2	Sosialisasi	<ul style="list-style-type: none"> - Mensosialisasikan rencana program kepada: 1) Kepala sekolah SMK Negeri 2 Kisaran, 2) Guru-guru di SMK Negeri 2 Kisaran.
3	Pelaksanaan Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan asesmen kepada peserta workshop sebelum program workshop dimulai. - Melaksanakan program “Workshop Pemanfaatan Media Digital (<i>Quizizz</i> dan <i>Wordwall</i>) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif” - Melakukan monitoring dan evaluasi kemajuan kinerja/pemahaman dan mendokumentasikan pelaksanaan program.
4	Evaluasi dan Tindak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun laporan program dan menulis artikel publikasi kegiatan di jurnal ilmiah pengabdian masyarakat. - Melaporkan hasil kegiatan kepada stakeholder terkait (Kepala sekolah, dan LPPM dan UPPLT) dan mendapatkan masukan untuk perbaikan program di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop ini dihadiri oleh guru-guru SMK Negeri 2 Kisaran yang berjumlah 30 orang. Kegiatan ini berlangsung selama 3 hari. Pada hari pertama, instruktur memberikan materi terkait pemahaman media pembelajaran digital dan tutorial penggunaan aplikasi quizizz dan wordwall sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran (Anggraini et al., 2020). Pada hari kedua, kegiatan pendampingan oleh instruktur kepada guru-guru untuk membuat media digital menggunakan aplikasi quizizz dan wordwall. Serta pada hari ketiga, guru-guru mengimplementasikan media tersebut di dalam kelas (Wiwik Antari et al., 2019).

Hasil yang didapatkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah: 1) Pemahaman guru tentang media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi quizizz dan wordwall; 2) Menghasilkan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi quizizz dan wordwall sesuai dengan bidang studi Pelajaran; 3) Implementasi pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi quizizz dan wordwall; 4) serta peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital berbantuan quizizz dan wordwall (Agustina & Zannah, 2020). Adapun beberapa dokumentasi kegiatan ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kegiatan hari ke-1



Gambar 2. Pembukaan oleh Moderator



Gambar 3. Kegiatan hari ke-2



Gambar 4. Kegiatan hari ke-3 yakni implementasi leguaan media digital di dalam kelas

Berdasarkan penilaian dan hasil evaluasi program pengabdian masyarakat oleh tim dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia memberikan dampak yang positif yakni:

1. Kegiatan penggunaan aplikasi digital quizizz dan wordwall sebagai sarana untuk menciptakan media pembelajaran interaktif memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan guru untuk mengenal serta menggunakan aplikasi digital sebagai media maupun alat evaluasi dalam pembelajaran. Dengan guru mampu menggunakan aplikasi digital dengan optimal maka siswa akan mendapatkan dampak positif, pembelajaran menjadi tidak monoton, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi (Basar, Arifin Maksum, Andi Arif Saladin, 2021).
2. Para guru sebagai peserta pada pengabdian ini mendapatkan banyak informasi serta pengetahuan tentang penggunaan aplikasi digital quizizz dan wordwall. Dengan menggunakan aplikasi ini proses pembelajaran jadi lebih interaktif dan menyenangkan karena materi dan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berbentuk permainan yang didukung oleh gambar-gambar yang menarik serta suara-suara yang dapat merangsang semangat belajar siswa (Akbari et al., 2021). Dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi ini para guru dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga apa yang menjadi permasalahan didalam proses pembelajaran dapat diminimalisir dengan menggunakan aplikasi digital quizizz dan wordwall ini. Diharapkan para guru dapat mengaplikasikan ke dalam proses pembelajaran di SMK agar siswa merasakan dampak positif yang bisa didapat dengan menggunakan aplikasi digital quizizz dan wordwall ini (Pratama et al., 2021).

SIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh tim pengabdian dapat ditarik simpulan sebagai berikut: dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan dapat membantu permasalahan para guru agar dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif. Melalui pengabdian kepada masyarakat ini, tentunya kami berharap para guru bisa memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran inovatif dan interaktif. Saran untuk kegiatan selanjutnya pengabdian masyarakat yang dilakukan agar dapat di pantau hasilnya secara berkelanjutan sehingga para guru yang menjadi objek pencapaian setelah tim melaksanakan pengabdian masyarakat dapat terus berlanjut menyesuaikan kebutuhan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan Terima kasih kepada tim pelaksanaan pengabdian dan serta kepada semua pihak-pihak yang mendukung dalam proses pengabdian ini. Dan tak lupa juga penulis mengucapkan Terima kasih kepada Universitas Asahan (UNA) khususnya Yayasan yang telah memberikan dukungan dan bantuan finansial terhadap pengabdian ini. Semoga pengabdian ini memberikan kontribusi terhadap pihak-pihak yang ikut terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H. P., & Zannah, S. N. (2020). Analisis ketrampilan proses sains: Fokus studi pembiasaan cahaya melalui aplikasi online quizizz. *Jurnal Kependidikan Betara*, 1(2), 40–47.
- Akbari, U. F., Aiman, U., & Ahmad, R. A. R. (2021). Model Word Square Berbantuan Media Gambar Dalam Pelajaran IPA Konsep Organ Pernapasan Manusia Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 108–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/elementary.v4i2.5211>
- Amalia, S., Imanda, R., & Fakhrah, F. (2021). Perbandingan Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Numbered Heads Together Melalui Media Word Square Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Sub Materi Stoikiometri. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 4(2), 1–8. <https://doi.org/10.33059/katalis.v4i2.4371>
- Angraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding*

- Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 2020.*
- Ardania, R., Fitriyah, L. A., & Kuswanti, N. (2022). Pengembangan Instrumen Soal Pilihan Ganda Berbantu Aplikasi Quizizz Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33752/discovery.v7i1.2414>
- Arzfi, B. P., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7418–7425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3537>
- Basar, Arifin Maksum, Andi Arif Saladin, Z. R. (2021). Analisis Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 29(2), 71. <https://doi.org/10.17977/um035v29i22021p71-79>
- Dewi, N. P. A., Sudana, D. N., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Mind Mapping terhadap Hasil Belajar PKN. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 108–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v3i2.18066>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Kinanti, M. D., & Subagio, F. M. (2020). Pengembangan lkpD bahasa Inggris berbantu aplikasi quizizz kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 539–548.
- Latief, A., Dermawan, D., & Rahayu, N. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Word Square terhadap Hasil Belajar PPKn. *Journal Pegguruang*, 1(2), 72–77. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.35329/jp.v1i2.555>
- Lestari, W. M., & Abd Rohman, M. A. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Materi Macam-Macam Gaya Kelas IV MI Al Ihsan Damarsi. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 31–39. <https://doi.org/https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd/issue/view/1>
- Linda, E., & Abdullah, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Dengan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Banda Aceh. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v3i2.7669>
- Maisurah, M. (2023). *Pengembangan Kuis Interaktif Multiple Choice Berbasis HOTS Sebagai Instrumen Penilaian Berbantuan Quizizz Pada Materi Sel Elektrokimia*. Universitas Jambi.
- Miladanta, A. N., & Muharam, A. A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(27), 25–37.
- Muchson, M., Setiawan, N. C. E., Sari, M. E. F., Novitasari, S., & Rokhim, D. A. (2021). Program Pembinaan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru Kimia Ma/Sma Pada Mgmp Kimia Kabupaten Mojokerto Berbasis Iot. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), 420–431. <https://doi.org/https://doi.org/10.20956/pa.v5i3.12017>
- Pratama, A., Chan, F., & Budiono, H. (2021). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pengetahuan Berbasis Daring Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Putri, N., & Novianto, V. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Word Square terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 537–542. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.326>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- 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.
- Sa'diyah, Z., & Imamah, H. (2018). Pengaruh Model Word Square Berbasis Saintifik Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Madrasah Ibtidaiyah Karangdowo. *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 142–151. <https://doi.org/10.36840/ulya.v3i2.157>
- Selian, F. H., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*,

- 4(6), 7370–7377. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/18577>
- Wijaya, W. M. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian IPA Menggunakan Aplikasi Quizizz. *SNHRP*, 843–849. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/398>
- Wiwik Antari, N. M., Arini, N. W., & Sumantri, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 174. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18160>