

## PELATIHAN DAN PENGENALAN PLATFORM QUIZIZZ BAGI GURU DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN (STUDI KASUS : SMP MUHAMMADIYAH 4 KERTANEGARA)

Rahayu Linda Kusuma<sup>1</sup>, Dani Arifudin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>)Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

<sup>2</sup>)Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto  
e-mail: rahayulinda1222@gmail.com<sup>1</sup>, daniarif@amikompurwokerto.ac.id<sup>2</sup>

### Abstrak

Pembelajaran yang dilaksanakan pada suatu jenjang sekolah memiliki keberagaman konsep yang dapat mempermudah peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Seperti diketahui di tahun 2019 silam kondisi Pandemi Covid – 19 telah muncul sehingga sangat berpengaruh pada kebiasaan perilaku kegiatan manusia khususnya di bidang pendidikan. Hal ini membuat guru harus memutar otak agar pembelajaran tetap terjadi namun tidak membuat siswa cepat bosan karena kebijakan sekolah yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau disebut juga online. Kebiasaan baru juga berdampak pada guru yakni mereka harus beradaptasi dengan teknologi dalam melaksanakan KBM tersebut seperti penggunaan beberapa aplikasi penunjang pembelajaran. Salah satu adaptasi teknologi yang mungkin sudah banyak digunakan pada saat ini yaitu penggunaan Platform Quizizz. Platform Quizizz merupakan sebuah platform online yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan siswa secara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Quizizz juga mempengaruhi cara guru mengatasi kecemasan siswa saat ujian. Oleh karena itu, guru harus memiliki strategi untuk menciptakan sesuatu yang relevan dengan minat siswa. Kegiatan pengenalan dan pelatihan Platform Quizizz ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara yang mana di ikuti oleh 10 orang yang terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan guru. Tantangan yang dihadapi yaitu keterbatasan keterampilan yang dimiliki guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan mampu memberikan inovasi kepada guru – guru dalam melaksanakan pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan.

**Kata kunci:** Covid – 19; Pembelajaran Jarak Jauh; Quizizz.

### Abstract

Learning carried out at a school level has a variety of concepts that can make it easier for students to carry out teaching and learning activities. As is known in 2019, the Covid-19 Pandemic emerged which had a huge impact on human behavioral habits, especially in the field of education. This makes teachers have to rack their brains so that learning continues but doesn't make students get bored quickly because of the school's policy of implementing distance learning or also known as online. New habits also have an impact on teachers, namely that they have to adapt to technology in implementing teaching and learning activities, such as using several learning support applications. One technology adaptation that may be widely used today is the use of the Quizizz Platform. The Quizizz platform is an online platform that presents various creative questions and fully involves students in learning so that it is used as an online platform that can generate motivation for learning by educators. Quiz also influences the way teachers deal with student anxiety during exams. Therefore, teachers must have a strategy to create something that is relevant to students' interests. This Quizizz Platform introduction and training activity was carried out at SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara and was attended by 10 people consisting of the principal, deputy principal and teachers. The challenge faced is the limited skills possessed by teachers in developing and using technology-based learning media such as Quizizz. With this training, it is hoped that teachers will be able to provide innovation in implementing learning so that teaching and learning activities are more enjoyable.

**Keywords:** Covid – 19; Online; Quizizz.

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang terjadi di masa sekarang sudah mulai memunculkan inovasi. Hal ini di tekankan karena daya minat siswa dalam memahami dan mempraktekkan setiap yang diajarkan oleh Bapak dan Ibu guru. Mereka lebih cenderung melakukan hal yang mereka anggap menyenangkan dan

terkadang membuat guru harus mencari cara dan memikirkan bagaimana metode yang tepat agar adanya kolaborasi antar guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pada era digital yang terus berkembang khususnya pada bidang pendidikan, pembelajaran yang efisien sudah menjadi babak baru dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Semua ini berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang terjadi baik di lingkungan sendiri maupun eksternal. Salah satu platform yang inovatif dan mampu berkembang dalam hal pelatihan yaitu Quizizz. Pada prakteknya, Quizizz merupakan sebuah platform e-learning yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar dan menciptakan suasana belajar yang interaktif melalui penggunaan kuis.

Pembelajaran online mencakup pemakaian teknologi untuk menyediakan akses terhadap konten pembelajaran, mendukung interaksi antara peserta didik dan instruktur, serta memfasilitasi interaksi peserta didik dengan konten dan sesama peserta didik (Garrison & Kanuka, 2004)

Pembelajaran yang dilakukan merupakan kolaborasi dari elemen permainan (games) dan pembelajaran yang di kemas dalam bentuk kuis. Quizizz memberikan pendekatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga lebih efektif dalam menyampaikan materi yang diujikan pada siswa.

Pada platform Quizizz terdapat fitur – fitur yang bisa digunakan guru dalam membuat soal. Salah satunya yaitu perpustakaan kuis untuk mencari soal sesuai mata pelajaran dan jenjang yang sesuai. Platfom Quizizz memiliki beberapa kelebihan bagi siswa salah satunya sebagai pendorong agar siswa dapat konsentrasi memahami soal dan menjawab dengan benar yang mana hasil jawaban langsung muncul sehingga bisa dijadikan sebagai review terhadap soal yang dijawab. Selain itu, guru tidak lagi khawatir siswa mencontek karena pertanyaan / soal yang muncul akan di acak oleh sistem sehingga antar siswa soal yang keluar akan berbeda letak nomer soal. Hal ini untuk meminimalisir siswa mencontek dan batas waktu pengerjaan juga disesuaikan dengan tingkat kesukaran soal.

Pelatihan dan pengenalan Platform Quizizz bagi guru ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara dengan jumlah peserta yaitu 10 orang dimana mereka merupakan guru – guru yang mengampu beberapa mata pelajaran serta menjadi wali kelas dari beberapa kelas. Hal ini dilaksanakan karena beberapa hasil observasi terkait proses kegiatan belajar mengajar yang terjadi disekolah tersebut bisa dikatakan kurang efektif karena beberapa faktor di antaranya kurangnya inovasi yang membuat siswa merasa cepat bosan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Tujuan dari dilaksanakannya pelatihan ini yaitu agar guru dapat memahami dan menguasai penggunaan teknologi pendidikan. Khususnya dalam penggunaan Platform Quizizz ysg msns membantu guru dalam memanfaatkan Platform tersebut sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru diharapkan dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik secara keseluruhan.

## METODE

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama 2 hari dengan pembagian sesi 1 hari untuk pelatihan dengan guru dan 1 hari lagi sebagai penerapan kepada siswa. Pelaksanaan pada tanggal 23 – 24 Oktober 2023 bersama guru dan murid SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara dengan jumlah peserta yaitu 10 orang guru dan 53 orang siswa. Sebelum melaksanakan pelatihan kepada guru, tim melakukan koordinasi dengan guru terkait pelaksanaan dan teknis kegiatannya. Pelatihan dilakukan secara offline di sela – sela jam pembelajaran. Sebelumnya tim juga sudah menyiapkan materi pada PPT dan juga mengamati video tutorial di YouTube.

Dalam metode pelaksanaan kegiatan ini terbagi menjadi beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Dari beberapa tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap Pengabdian

### Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, tim melakukan koordinasi terkait kapan akan dilaksanakan pelatihan dan konsep apa yang tepat untuk dilaksanakan agar pelatihan berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi penyelenggara maupun penerima. Setelah mengamati kondisi serta kebutuhan yang diinginkan oleh pihak sekolah, tim melakukan pendataan dan menggali informasi seputar kendala serta kebutuhan yang nantinya digunakan sebagai bahan pertimbangan pelatihan. Peserta yang terdata

berjumlah 10 orang guru dengan notabene kemampuan menggunakan Platform Quizizz yang berbeda – beda. Tugas tim dalam melaksanakan perencanaan yaitu menyiapkan materi dan mengambil beberapa hal yang penting untuk di presentasikan dengan Microsoft Power point yang mana selebihnya penjelasan secara langsung saat praktik, mengecek kestabilan jaringan internet yang akan digunakan sebagai koneksi serta mendata banyak laptop yang digunakan. Setelah sudah dirasa tepat, pelaksanaan pelatihan dilaksanakan selama 2 hari dengan rincian tanggal 23 Oktober 2023 dilaksanakan sosialisasi untuk guru sedangkan tanggal 24 Oktober 2023 guru melakukan praktek langsung bersama siswa dengan membagikan link quiz.



Gambar 2. Koordinasi terkait pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan Platform Quizizz

### Tahap Pelaksanaan

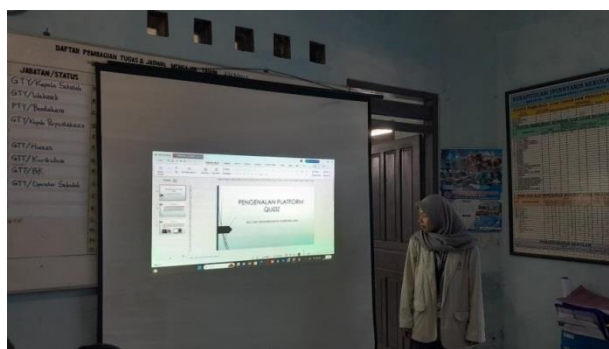
Pelaksanaan kegiatan pelatihan yaitu pada hari Senin, 23 Oktober 2023 pada pukul 10.00 –

11.45 WIB. Pelatihan ini dilaksanakan dengan 2 orang narasumber yaitu Rahayu Linda Kusuma dari Universitas Amikom Purwokerto sebagai pemateri dan Sri Lestari dari Universitas Jenderal Soedirman sebagai praktisi yang dibantu oleh tim berjumlah 3 orang yang akan membantu dalam menyiapkan perangkat serta menjelaskan secara langsung kepada peserta. Untuk perangkat yang digunakan yaitu 2 Laptop milik sekolah dan 8 unit Chromebook milik sekolah.

Tim berfokus pada metode berupa sosialisasi dan pelatihan Platform Quizizz bagi guru di SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara. Tim menyampaikan materi tentang Platform Quizizz serta pendampingan dalam pemanfaatan Platform Quizizz. Tim menjelaskan materi sambil mengarahkan ke guru supaya mempraktekkan secara langsung mulai dari login sampai memilih dan mempelajari fitur – fitur yang ada pada Platform Quizizz. Login dapat menggunakan email pribadi yang sebelumnya sudah di daftarkan. Namun guru juga bisa memilih login langsung dengan memilih menu login with google. Selain cara login, guru juga di ajarkan cara pembuatan soal dan penjelasan beberapa fitur pada Quizizz, dan cara memberikan soal Quizizz ke siswa sampai siswa join di Quizizz.

Tahap pelaksanaan program diawali dengan menjadwalkan untuk kegiatan koordinasi sebelum pelaksanaan. (Gambar 1). Tim membuat kerangka tahapan untuk mempermudah alur yang akan digunakan untuk kegiatan pengabdian. (Gambar 2). Tim dan peserta melakukan koordinasi terkait pelaksanaan kegiatan pelatihan Platform Quizizz. (Gambar 3). Tim menjelaskan pengertian Platform Quizizz baik itu pengertian, teknis, serta fitur yang terdapat pada platform tersebut.

Tim melakukan pendampingan kepada peserta sampai benar – benar paham baik mekanisme pengoperasian serta kegunaan fitur yang ada dalam pengaplikasian Platform Quizizz kepada siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar serta evaluasi pembelajaran. Tim ikut berpartisipasi secara langsung dalam pengerjaan tes seperti yang akan diterapkan kepada siswa untuk melihat dan mengukur sejauh mana guru memahami dan mengetahui mekanisme platform tersebut.



Gambar 3. Penjelasan mengenai Platform Quizizz oleh pemateri

**Tahap Evaluasi**

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa pemahaman yang diterima peserta pelatihan serta perkembangan setelah mengikuti kegiatan tersebut. Untuk melakukan kegiatan evaluasi, tim melakukan pengamatan melalui praktek langsung ketika kegiatan pelatihan dan pada saat peserta menerapkannya pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga mendapatkan hasil bahwa 90% peserta sebelumnya sudah mengenal apa itu Platform Quizizz baik pengertian, fitur serta manfaat. Peserta merasa sangat terbantu adanya pelatihan ini karena semakin menggali pengetahuan terkait Platform tersebut.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengenalan dan pelatihan Platform Quizizz ini dilaksanakan secara offline di SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara yang diikuti oleh 10 guru pada tanggal 23 Oktober 2023 yang mana dimulai pada pukul 10.00 – 11.45 disaat waktu jam istirahat. Kegiatan dimulai dari pengecekan perangkat yang akan digunakan untuk praktek guru. Selanjutnya pengenalan mengenai Platform Quizizz menggunakan materi yang telah dirancang menggunakan PPT terkait apa itu Platform Quizizz, manfaat dan tujuan. Guru mendapatkan pengarahan secara langsung oleh tim mulai dari pertama login dan menikmati fiturnya. Peserta terlihat antusias mengikuti arahan dan aktif dalam bertanya. Sebenarnya semua guru sudah tidak asing dengan Platform Quizizz, namun belum terlalu mengetahui fitur – fitur yang ada. Semua guru bebas mempraktekkan secara langsung perancangan soal berdasarkan mata pelajaran yang diampunya. Selanjutnya guru membagikan link yang mana nantinya akan dibagikan ke siswa untuk dikerjakan dengan durasi waktu yang ditentukan.



Gambar 4. Peserta pelatihan Platform Quizizz dan praktek pembuatan soal

Saat melaksanakan kegiatan, beberapa kendala yang ditemukan diantaranya yaitu kesulitan dalam login sehingga menggunakan akun milik salah satu tim.

Tabel 1. Jadwal kegiatan pelatihan

No	Tanggal	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	21 Oktober 2023	09.00 – 11.00 WIB	Tim dan peserta melaksanakan koordinasi terkait pelaksanaan sosialisasi	Tim pelaksana dan peserta

2	22 Oktober 2023	13.00 WIB	Mengingatkan kembali kepada peserta melalui grup WhatsApp terkait pelaksanaan sosialisasi H-1	Tim Pelaksana
3	23 Oktober 2023	10.00 – 10.30 WIB	Pengecekan perangkat keras yang akan digunakan untuk praktek guru dan mempersiapkan segala keperluan sebelum dimulai	Tim pelaksana
		10.30 – 11.45 WIB	Penyampaian materi dan praktek yang di dampingi langsung oleh tim pelaksana	Pemateri dan Tim pelaksana
4	24 Oktober 2023	08.00 – 09.00 WIB	Penerapan langsung Platform Quiziz oleh guru terhadap proses kegiatan belajar mengajar dengan siswa	Peserta dan siswa

Seperti agenda yang sudah dirancang oleh tim dan peserta dimana setelah dilaksanakannya pelatihan bagi guru mengenai teknis dan fitur yang ada dalam platform, di hari berikutnya guru mendapat tugas untuk menerapkan serta mengimplementasikan secara langsung kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini diharapkan tidak hanya guru yang memahami namun siswa juga ikut andil dalam penerapan teknologi yang ada bagi penunjang pendidikan. Tim juga menjadi fasilitator bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti penilaian tersebut. Sebagian siswa sudah memahami apa itu Platform Quizizz serta kegunaanya.



Gambar 5. Penerapan dan implementasi Platform Quizizz pada proses pembelajaran Dari hasil setiap penerapan yang dilakukan oleh masing – masing guru, siswa banyak yang

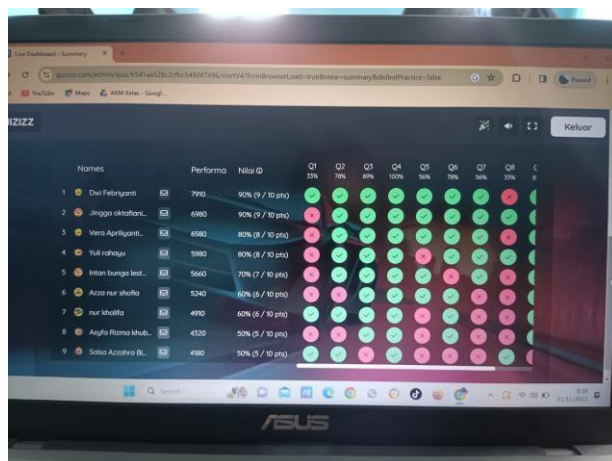
menyukai teknik pembelajaran ini. Mereka merasa termotivasi karena soal yang disajikan dikemas dalam bentuk game Quizizz. Hal ini membuat mereka merasa bahwa mereka bisa mengerjakan. Dengan adanya hasil perangsangan yang langsung muncul setelah selesai mengerjakan, itu menjadikan patokan guru sebagaimana siswa memahami materi serta memanfaatkan waktu pengerjaan yang disediakan.





Gambar 6. Tim mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi

Hasil yang didapatkan dari setiap siswa kelas 7, 8, dan 9 nantinya menjadi bahan pertimbangan terutama hal literasi numerasi yang mana kini SMP tersebut masih kurang dalam hal LitNum nya. Tim melaporkan hasil dari pemerinkatan dan poin siswa untuk di rekap dan dijadikan bahan evaluasi. Untuk jaringan yang digunakan yaitu WiFi sekolah sehingga siswa tidak mengalami gangguan untuk mengakses Platform Quizizz.



Gambar 7. Hasil penskoran siswa

## SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pengenalan Platform Quizizz yang dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan sebelumnya. Selain itu, peserta pelatihan juga mendapatkan manfaat berupa pengetahuan tambahan terkait Platform mulai dari pengenalan awal sampai pengoperasian serta penerapan kepada siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta (guru).

## SARAN

Untuk kegiatan pengabdian serupa dapat dilanjutkan dengan peningkatan kinerja guru dalam berinovasi pada proses kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa serta meningkatkan kualitas guru.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Bapak Dani Arifudin, M.Kom selaku dosen pembimbing MBKM yang selalu memberikan arahan serta dukungan selama perencanaan kegiatan ini. Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak Retno Waluyo, S.Kom., M.MSI selaku dosen pembimbing kelas. Selain itu, terimakasih kepada Universitas Amikom Purwokerto yang selalu memberikan dukungan sehingga pelatihan dan pengenalan Platform Quizizz ini berjalan dengan lancar dan dapat memberikan manfaat bagi peserta.

## DAFTAR PUSTAKA

(Bloom & Reenen, 2013; Bobihoe et al., 2023; Buchori et al., 2022; Candrasari & Munandar, 2024; Devitama et al., 2022; Hafiyya & Hadi, 2023; Jati, 2020; Journal et al., 2023; Jumasa et al., 2023;

- Khairiyah et al., 2021; Khulud & Maret, 2023; Laksana et al., 2021; Pascasarjana, 2023; Salsabila et al., 2020; Setyorini et al., 2023; Silitonga & Irvan, 2021; Supartini & Susanti, 2021) Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2013). 濟無No Title No Title No Title. NBER Working Papers, 13(2), 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Bobihoe, M. A. D. P., Pobela, E. N., Rahmat, A., & Sarimanah, E. (2023). Penerapan Quizizz memakai Android untuk Meningkatkan Pembelajaran HOTS Model CIPP. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 3(2), 511–516.
- Buchori, A., Ristanto, S., Setiawan, A., & Rahmawati, N. D. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Terbaru Bagi Guru-Guru SMAN 1 Singorojo Kendal. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 4(2), 108–117. <https://doi.org/10.24176/mjlm.v4i2.8471>
- Candrasari, P., & Munandar, K. (2024). Pemanfaatan Media Quizizz pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik. 1–9.
- Devitama, K. A., Siregar, E., & Nursetyo, K. I. (2022). Pengembangan Dan Implementasi Panduan Mendesain Pembelajaran Daring Dengan Platform Sederhana Untuk Guru-Guru. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1A), 130–136. <https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v4i1a.3023>
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1646–1652.
- Jati, D. H. P. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKn MELALUI PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS QUIZIZZ. *E- Jurnal Mitra Pendidikan*, 4(5), 231–240. <https://doi.org/10.52160/e-jmp.v4i5.737>
- Journal, C. D., Tampi, S. M., Muhaemin, I. A., Syaiful, A., Penggunaan, P., Quizizz, A., Sinkronisasi, D., Classroom, G., Media, S., Classroom, G., & Pembelajaran, E. (2023). SINKRONISASI GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PADA GURU PENJAS. 4(4), 7909–7913.
- Jumasa, H. M., Santoso, S. D., & Sapti, M. (2023). ALAMTANA Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram PELATIHAN MEMBUAT KUIS DENGAN QUIZIZZ UNTUK GURU SD MUHAMMADIYAH 1 PURWOREJO Article History. 04(01), 127–132. <https://doi.org/10.51673/jaltn.v4i1.1329>
- Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). Pendampingan Pembuatan Kuis dengan Aplikasi Quizizz bagi Guru Sekolah Dasar di Desa Made Lamongan. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 25–31. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i2.2690>
- Khulud, H., & Maret, U. S. (2023). *O f a h*, 4, 804–816.
- Laksana, R. B., Hera, T., Surmilasari, N., & Novianti, S. (2021). PELATIHAN PEMANFAATAN QUIZIZZ UNTUK GURU SEKOLAH PEMBELAJARAN TEMATIK Abstrak PENDAHULUAN Sekolah dasar merupakan lembaga Pendidikan formal sebagai wadah bagi siswa sekolah dasar dalam menumbuhkan , mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan , sikap dan. 5(1), 2–8.
- Pascasarjana, F. (2023). Pembelajaran Berbasis Visual dengan Quizizz dan Desain Grafis Canva. 1, 446–452.
- 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>
- Setyorini, N., Sholeh, K., Santoso, S. D., & Faizah, U. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Ajar Quiziz dan Komic Digital dengan Aplikasi Comic Life 3/5/15 Full Version Bagi Guru Paud, Taman Kanak-Kanak, dan Sekolah Dasar. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/10.47065/jpm.v4i1.955>
- 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>
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Service. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 485. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39524>