

OPTIMALISASI APLIKASI QUIZIZZ BAGI TENAGA PENDIDIK DALAM MENERAPKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

I Gusti Ngurah Alit Widana Putra^{1*}, Vivine Nurcahyawati², Erwin Sutomo³, Edo Yonatan Koentjoro⁴, Kristin Lebdaningrum⁵

Program Studi SI Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

* Penulis Korespondensi : alit@dinamika.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi covid-19 banyak sektor usaha dan jasa mendapatkan dampak besar, termasuk sektor pendidikan. Semua kegiatan diwajibkan mengurangi tatap muka untuk menekan penyebaran virus covid-19. Kegiatan belajar mengajar di sekolah terpaksa di ubah menjadi daring (tatap muka maya). Muncul masalah ketika tenaga pendidik akan memberikan evaluasi capaian pembelajaran (khususnya kuis) kepada anak didik secara daring. Muncul keawatiran pada tenaga pendidik bahwa jika memberikan soal secara softcopy kepada anak didik maka ada kemungkinan anak didik akan berbuat curang seperti kerja sama, menyontek, dan lain-lain. Tenaga pendidik pernah menggunakan aplikasi Google Form, akan tetapi fitur yang tersedia belum sesuai bagi tenaga pendidik. Google form belum sesuai digunakan sebagai media menyelenggarakan kuis karena masih terdapat kekurangan seperti tidak terdapat batasan waktu pengerjaan untuk tiap soal, media yang bisa ditambahkan terbatas, dan lain-lain. Karena itu tim dosen Universitas Dinamika memberikan solusi berupa pelatihan aplikasi Quizizz bagi tenaga pendidik di SMKN 10 Surabaya. Berdasarkan hasil pelatihan, dapat disimpulkan bahwa tenaga pendidik mendapatkan jawaban terhadap permasalahan yang mereka temui. Sekarang pemberian kuis ke anak didik secara daring dapat dilakukan tanpa khawatir anak didik akan berbuat curang. Diharapkan penulisan ini dapat menjadi informasi dan rujukan bagi tenaga pendidik untuk membuat kuis yang interaktif bagi anak didiknya.

Kata kunci: *Quizizz, SMKN 10 Surabaya, pandemic covid-19, Kuis, Daring*

Abstract

During the COVID-19 pandemic, many business and service sectors had a major impact, including the education sector. All activities are required to reduce face-to-face contact to suppress the spread of the COVID-19 virus. Teaching and learning activities in schools had to be changed to online (face to face virtual). Problems arise when educators will provide evaluations of learning outcomes (especially quizzes) to students online. There is concern among educators that if they give questions in softcopy to students, there is a possibility that students will cheat, such as cooperation, cheating, and others. Educators have used the Google Form application, but the available features are not suitable for educators. Google forms are not appropriate for use as a medium for conducting quizzes because there are still shortcomings such as no time limit for processing each question, limited media that can be added, and so on. Therefore, the Dinamika University lecturer team provided a solution in the form of Quizizz application training for educators at SMKN 10 Surabaya. Based on the results of the training, it can be concluded that educators get answers to the problems they encounter. Now giving quizzes to students online can be done without worrying that students will cheat. It is hoped that this writing can become information and reference for educators to create interactive quizzes for their students.

Keywords: *Quizizz, SMKN 10 Surabaya, covid-19 pandemic, Quiz, Online*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi merupakan sebuah tantangan dalam seluruh cakupan bidang keilmuan, khususnya bidang pendidikan. Setiap peserta didik dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Penerapan hal tersebut dapat dilakukan dalam proses pembelajaran (Ardiansyah, 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi tidak dapat lagi dihindari saat ini seiring dengan perkembangan era revolusi Industri 4.0. Sehingga dari pihak pengajar harus meningkatkan kemampuan diri khususnya dalam penggunaan media belajar berbasis teknologi informasi ini.

Komponen pendidikan dalam penerapannya di sekolah terdiri dari berbagai unsur, diantaranya guru, siswa dan materi ajar. Ketiga unsur tersebut akan berjalan dan saling mengisi jika metode pembelajaran, jenis media pembelajaran dan suasana yang mendukung untuk diadakannya kegiatan pembelajaran (Saparuddin, P, Ismail, Sahribulan, & Sari, 2022). Tantangan lainnya adalah bagaimana guru dapat mengoptimalkan kualitas capaian pembelajaran dalam waktu yang telah direncanakan. Selain itu, guru harus dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan (Lestari, 2022) (Anggraini, 2022).

Hasil belajar akan selalu dipantau untuk memastikan apakah capaian pembelajaran telah tercapai dengan baik. Evaluasi sangat penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana capaian pembelajaran telah mencapai target yang telah ditentukan (Kurnia, Haryati, & Linda, 2022). Instrumen penilaian merupakan bagian terpenting untuk mengetahui kualitas pembelajaran serta mengukur keterampilan peserta didik. Tantangan besar terkhusus bagi pendidik dalam memberikan pembelajaran yang menarik, salah satunya pemilihan instrumen evaluasi (Rizqiyah & Arsanti, 2022). Sehingga untuk tuntutan kebutuhan anak didik dan kemajuan teknologi, maka media pembelajaran berbasis teknologi informasi menjadi pilihan yang tepat. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan game edukatif yang masih jarang dijumpai dalam pembelajaran. Quizizz membuat peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran, karena aplikasi ini berbasis turnamen yang memacu semangat peserta didik dalam mengerjakan soal (Kurnia, Haryati, & Linda, 2022).

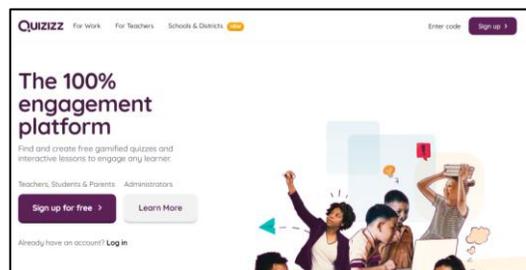
SMK Negeri 10 Surabaya merupakan sekolah milik pemerintah yang terletak di wilayah timur kota Surabaya, dan termasuk dalam Bidang Keahlian Bisnis Manajemen. SMK Negeri 10 Surabaya memiliki sumber daya manusia dan fisik yang sangat hebat dan kuat, hal ini memang dipersiapkan untuk menghadapi era revolusi industri keempat (Industri 4.0) yang telah dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud)

Muhadjir Effendy untuk program revitalisasi SMK. SMK Negeri 10 Surabaya (Gambar 1) berkomitmen tinggi mampu menghasilkan lulusan yang kompeten dalam bidang literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia sebagai tenaga kerja produktif dan profesional yang diakui secara nasional dan internasional.



Gambar 1. SMKN 10 Surabaya

Quizizz adalah sebuah aplikasi yang dibuat oleh Ankit dan Deepak pada tahun 2015 selama mengajar matematika di sekolah yang berada di daerah Bangalore, India. Dalam aplikasi Quizizz, kita dapat menemukan dan membuat kuis dengan gratis dan pelajaran berlangsung secara interaktif untuk melibatkan setiap pelajar (Quizizz, 2022). Sampai hari ini Quizizz sudah digunakan jutaan siswa di lebih dari 100 negara di dunia dan sudah memiliki dua kantor yang berada di Bangalore dan Santa Monica, California. Untuk dapat mengakses aplikasi Quizizz cukup dengan menggunakan browser dan membuka link https://quizizz.com/?ref=header_logo seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Home page Quizizz

Alasan memilih aplikasi Quizizz selain karena sudah banyak pemakainya adalah sebagai berikut :

1. Dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa (Nurjanah & Fanzur, 2022).
2. Pelaksanaan kuis kepada siswa menjadi lebih menyenangkan (Nurjanah & Fanzur, 2022) (Nurpratiwi, Sitika, & Fauziah, 2022).
3. Tenaga pendidik dapat dengan mudah mengelola waktu pengerjaan tugas sehingga membuat siswa wajib menyelesaikan tugas tepat waktu (Ramadhani, Zulfa, Pasha, Fauzan, & Ashad, 2022).

4. Terdapat fitur gamifikasi yaitu elemen leaderboard yang menampilkan skor dan ranking siswa secara real time (Mulyati & Evendi, 2020).
5. Durasi waktu pengerjaan setiap soal dapat diatur oleh tenaga pendidik sehingga akan membuat siswa harus menjawab sebelum durasi waktunya habis (Ramadhani, Zulfa, Pasha, Fauzan, & Ashad, 2022).
6. Terdapat fitur untuk memberikan penjelasan kepada siswa apabila siswa menjawab salah pada suatu soal (Krisnasari, Suhermah, & Latifah, 2022).
7. Terdapat fitur laporan hasil kuis yang cukup detail untuk masing-masing siswa sehingga tenaga pendidik dapat mengetahui bagaimana progress pembelajaran (Lestari, 2022).
8. Terdapat fitur export laporan nilai ke file excel sehingga tenaga pendidik dapat melakukan evaluasi bahkan secara offline (Ardiansyah, 2022).

Pada SMKN 10 Surabaya proses pelaksanaan kuis kepada siswa sebelumnya dilakukan seperti contoh berikut :

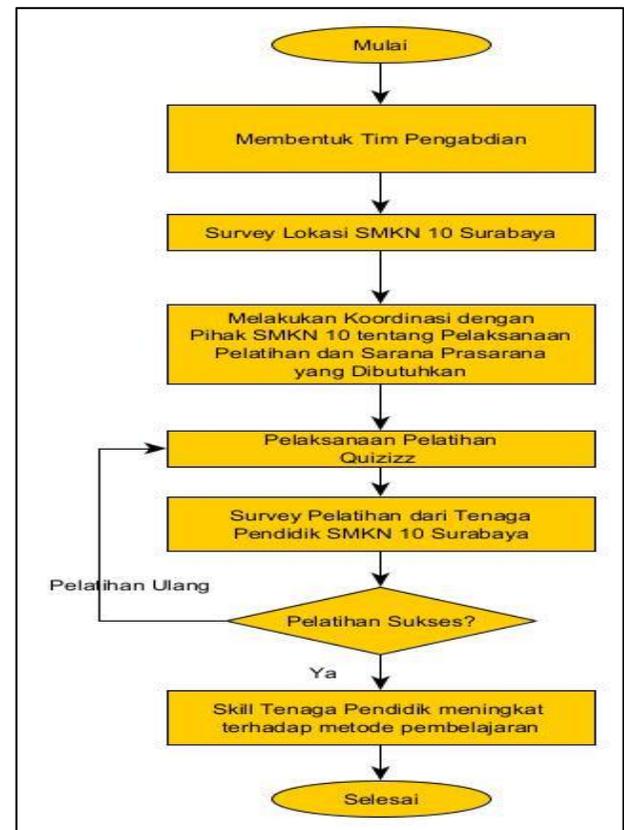
1. Tenaga pendidik membuat soal dengan menggunakan aplikasi pengolah kata semisal Microsoft Word kemudian mengirimkan ke WhatsApp (WA) *Group* atau melalui email *group* kepada anak didik untuk dikerjakan dengan memberikan batas waktu sampai jam tertentu. Kelemahan dari cara ini adalah anak didik memiliki kesempatan yang cukup besar untuk menyontek jawaban temannya.
2. Tenaga pendidik membuat soal dengan menggunakan aplikasi Google *Form* kemudian mengirimkan link untuk mengisi formulir tersebut kepada anak didik melalui WA *Group* atau email *group* untuk dikerjakan. Cara ini tampak lebih efisien dari cara sebelumnya karena Google *Form* dapat melakukan koreksi otomatis terhadap jawaban untuk tipe soal pilihan ganda sehingga sangat membantu bagi tenaga pendidik melakukan evaluasi. Akan tetapi masih terdapat kelemahan dimana setiap soal tampil secara berurutan sehingga membuka kesempatan bagi anak didik untuk kerjasama dan tidak ada durasi waktu setiap soal sehingga akan mengakibatkan waktu pengerjaan bisa jadi melebihi batas yang disepakati.

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, maka tim dosen Universitas Dinamika bekerja sama dengan SMKN 10 Surabaya melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berupa memberikan pelatihan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan metode pembelajaran berbasis teknologi informasi. Tim dosen akan memberikan pelatihan di SMKN 10 dimana pihak sekolah memberikan dukungan berupa ruang kelas

sebagai tempat pelatihan dan waktu bagi tenaga pendidik untuk dapat mengikuti pelatihan tersebut.

2. BAHAN DAN METODE

Pada pelatihan aplikasi Quizizz diperlukan alat berupa komputer/laptop/tablet. Penggunaan *smartphone* tidak direkomendasikan karena akan menyulitkan saat penggunaan aplikasi. Seperti telah diketahui, dimensi layar *smartphone* rata-rata berukuran kurang lebih 6 inchi, sehingga akan tidak maksimal untuk guru-guru dalam mengoperasikan aplikasinya. Selain alat juga diperlukan koneksi internet dengan kecepatan minimal setingkat 3G, akan lebih baik jika kecepatan setingkat 4G/5G. Kecepatan internet yang baik dibutuhkan untuk menghindari kendala-kendala seperti akses halaman yang lambat, *lagging*, koneksi terputus, dan kendala lain yang mungkin terjadi. Terakhir adalah aplikasi browser, seperti Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, atau browser lain yang sudah terpasang pada perangkat komputer/laptop/tablet. Sedangkan untuk aplikasi Quizizz dapat dengan mudah diakses karena ini adalah aplikasi yang disediakan dalam bentuk gratis dan bisa diakses melalui website. Adapun metode yang digunakan pada kegiatan pelatihan aplikasi Quizizz dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Metode Pelaksanaan

Secara detail metode pelaksanaan pengabdian dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pemilihan tim pengabdian. Beberapa dosen ditentukan untuk menjadi tim pengajar dalam kegiatan ini berdasarkan kebutuhan dan sudah pernah menggunakan aplikasi Quizizz.
2. Survey ke lokasi mitra. Perwakilan tim pengabdian melakukan kunjungan awal sebelum pelaksanaan pelatihan untuk mengetahui beberapa hal seperti : 1) Kecukupan tenaga pelatih terhadap jumlah peserta; 2) Ketersediaan fasilitas yang memadai agar pelaksanaan pelatihan bisa berjalan lancar, seperti koneksi internet dan laptop/tablet.
3. Setelah tahapan survey selesai selanjutnya diskusi dengan mitra tentang jadwal pelaksanaan pelatihan. Pada tahapan ini disepakati lama pelatihan selama satu hari penuh pada hari Senin, 13 Desember 2021, pukul 09:00-Selesai WIB dimana jumlah peserta sebanyak 120 guru.
4. Pelaksanaan pelatihan. Pada tahapan ini adalah tahapan inti dimana tenaga pengajar akan memberikan pelatihan kepada 120 guru. Melihat jumlah peserta yang cukup banyak maka tim pengabdian memutuskan untuk melibatkan mahasiswa sebagai asisten tenaga pengajar untuk mendampingi saat sesi pelatihan.
5. Pada akhir sesi pelatihan tim pengabdian akan memberikan kuisioner kepada peserta untuk mengetahui kemampuan tenaga pengajar dalam memberikan pelatihan kepada peserta untuk menguasai aplikasi Quizizz.
6. Dari hasil analisis kuisioner tersebut akan ditarik kesimpulan apakah pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan guru atau tidak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan di SMKN 10 Surabaya pada hari Senin, 13 Desember 2021, pukul 09:00-Selesai Waktu Indonesia Barat (WIB). Target peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah 120 guru di SMKN 10 Surabaya. Dalam proses pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, 120 guru dibagi ke dalam 5 kelas, dimana masing-masing kelas terdapat 1 pengajar (trainer) dan 1 asisten yang membantu dalam kegiatan tersebut. Adapun 5 pengajar dan 5 asisten dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Pengajar dan Asisten

Kelas	Nama Pengajar	Nama Asisten
A	Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., M.Sc.	Izzuddin Surya Walady
B	I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng.	Ryandra Rama Syahputra

Kelas	Nama Pengajar	Nama Asisten
C	Vivine Nurcahyawati, M.Kom., OCP	Ryandra Rama Syahputra
D	Erwin Sutomo, S. Kom., M. Eng.	Firjatulloh Ichsan Cholis Wibowo
E	Kristin Lebdaningrum, S. Kom	Dwi Cahyo Putro

Berikut ini adalah foto dokumentasi kegiatan masing-masing tenaga pengajar di kelas. Pada Gambar 4 hingga Gambar 8 terlihat suasana pelatihan yang dilaksanakan pada 5 ruang laboratorium yang berbeda-beda dengan pendamping yang telah dipaparkan sebelumnya.



Gambar 4. Suasana pelatihan kelas A



Gambar 5. Suasana pelatihan Kelas B



Gambar 6. Suasana pelatihan kelas C



Gambar 7. Suasana pelatihan kelas D



Gambar 8. Suasana pelatihan kelas E

Berikut ini adalah daftar hadir para peserta dimulai dari kelas A, kelas B, kelas C, kelas D dan terakhir adalah kelas E, terlihat pada Gambar 9 hingga Gambar 13.

DAFTAR HADIR			DAFTAR HADIR		
Materi Pelatihan : Pelatihan Pengabdian Masyarakat Tempat : IAIN Sunan Kalijaga, Jl. Sekeloa Timur, No. 10, Yogyakarta Hari / Tanggal : Sabtu, 10 Desember 2022			Materi Pelatihan : Pelatihan Pengabdian Masyarakat Tempat : IAIN Sunan Kalijaga, Jl. Sekeloa Timur, No. 10, Yogyakarta Hari / Tanggal : Sabtu, 10 Desember 2022		
NO	NAMA	TANDA TANGAN	NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Calli Alhadi, Harkati		1	Indri Sirendean	
2	Fitri Nur Rizka F		2	Dea Nur	
3	Amalia Nur		3	Fitri Nur Rizka F	
4	Romy Dan Daryanto		4	Amalia Nur	
5	Pratiwi Nur Hafidza		5	Romy Dan Daryanto	
6	Yusuf Nur Hafidza		6	Pratiwi Nur Hafidza	
7	Muhammad Nur Hafidza		7	Yusuf Nur Hafidza	
8	Nur Hafidza		8	Muhammad Nur Hafidza	
9	Nur Hafidza		9	Nur Hafidza	
10	Nur Hafidza		10	Nur Hafidza	
11	Nur Hafidza		11	Nur Hafidza	
12	Nur Hafidza		12	Nur Hafidza	
13	Nur Hafidza		13	Nur Hafidza	
14	Nur Hafidza		14	Nur Hafidza	
15	Nur Hafidza		15	Nur Hafidza	
16	Nur Hafidza		16	Nur Hafidza	
17	Nur Hafidza		17	Nur Hafidza	
18	Nur Hafidza		18	Nur Hafidza	
19	Nur Hafidza		19	Nur Hafidza	
20	Nur Hafidza		20	Nur Hafidza	
21	Nur Hafidza		21	Nur Hafidza	
22	Nur Hafidza		22	Nur Hafidza	

Gambar 9. Peserta kelas A

Gambar 10. Peserta kelas B

DAFTAR HADIR			DAFTAR HADIR		
Materi Pelatihan : Pelatihan Pengabdian Masyarakat Tempat : IAIN Sunan Kalijaga, Jl. Sekeloa Timur, No. 10, Yogyakarta Hari / Tanggal : Sabtu, 10 Desember 2022			Materi Pelatihan : Pelatihan Pengabdian Masyarakat Tempat : IAIN Sunan Kalijaga, Jl. Sekeloa Timur, No. 10, Yogyakarta Hari / Tanggal : Sabtu, 10 Desember 2022		
NO	NAMA	TANDA TANGAN	NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Muhammad Nur Hafidza		1	Dea Nur	
2	Dea Nur		2	Fitri Nur Rizka F	
3	Fitri Nur Rizka F		3	Amalia Nur	
4	Amalia Nur		4	Romy Dan Daryanto	
5	Romy Dan Daryanto		5	Pratiwi Nur Hafidza	
6	Pratiwi Nur Hafidza		6	Yusuf Nur Hafidza	
7	Yusuf Nur Hafidza		7	Muhammad Nur Hafidza	
8	Muhammad Nur Hafidza		8	Nur Hafidza	
9	Nur Hafidza		9	Nur Hafidza	
10	Nur Hafidza		10	Nur Hafidza	
11	Nur Hafidza		11	Nur Hafidza	
12	Nur Hafidza		12	Nur Hafidza	
13	Nur Hafidza		13	Nur Hafidza	
14	Nur Hafidza		14	Nur Hafidza	
15	Nur Hafidza		15	Nur Hafidza	
16	Nur Hafidza		16	Nur Hafidza	
17	Nur Hafidza		17	Nur Hafidza	
18	Nur Hafidza		18	Nur Hafidza	
19	Nur Hafidza		19	Nur Hafidza	
20	Nur Hafidza		20	Nur Hafidza	
21	Nur Hafidza		21	Nur Hafidza	
22	Nur Hafidza		22	Nur Hafidza	

Gambar 11. Peserta kelas C

Gambar 12. Peserta kelas D

DAFTAR HADIR		
Materi Pelatihan : Pelatihan Pengabdian Masyarakat Tempat : IAIN Sunan Kalijaga, Jl. Sekeloa Timur, No. 10, Yogyakarta Hari / Tanggal : Sabtu, 10 Desember 2022		
NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Indri Sirendean	
2	Dea Nur	
3	Fitri Nur Rizka F	
4	Amalia Nur	
5	Romy Dan Daryanto	
6	Pratiwi Nur Hafidza	
7	Yusuf Nur Hafidza	
8	Muhammad Nur Hafidza	
9	Nur Hafidza	
10	Nur Hafidza	
11	Nur Hafidza	
12	Nur Hafidza	
13	Nur Hafidza	
14	Nur Hafidza	
15	Nur Hafidza	
16	Nur Hafidza	
17	Nur Hafidza	
18	Nur Hafidza	
19	Nur Hafidza	
20	Nur Hafidza	
21	Nur Hafidza	

Gambar 13. Peserta kelas E

Berdasarkan perekapan daftar hadir yang dilakukan diakhir kegiatan, didapatkan persentase jumlah peserta yang hadir sekitar 86,4% dari total peserta yang direncanakan ikut pelatihan. Lebih detail tentang perbandingan antara jumlah peserta yang telah direncanakan dengan peserta yang hadir dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perbandingan Jumlah Peserta Rencana dan Realisasi

Kelas	Jumlah yang Direncanakan	Jumlah yang Hadir
A	25	22 (88%)
B	25	22 (88%)
C	25	20 (80%)
D	25	24 (96%)
E	25	20 (80%)

Setelah melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, maka dilakukan pengisian angket sebagai bentuk umpan balik peserta kepada pengajar (instruktur). Adapun pertanyaan evaluasi yang diberikan terdapat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Pertanyaan Evaluasi

No.	Kategori Evaluasi
1.	Apakah pelatihan dapat menambah peningkatan wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber ?
2.	Bagaimana kualitas materi secara keseluruhan?
3.	Bagaimana kualitas narasumber dalam menyampaikan materi ?
4.	Apakah sesi tanya jawab pada pelatihan berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta?
5.	Efisiensi waktu penyelenggaraan pelatihan sesuai harapan (hari, tanggal, dan waktu pelatihan) ?

Pada Tabel 4 dapat dilihat hasil perhitungan nilai kuesioner yang diberikan kepada peserta pelatihan.

Berdasarkan pertanyaan kuesioner tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut pada setiap kelas.

Tabel 4. Hasil evaluasi setiap kelas

Kelas	Kelas	Kelas	Kelas	Kelas	Rata-rata
A	B	C	D	E	
4,65	4,84	4,79	4,59	4,42	4,66
4,51	4,74	4,71	4,56	4,42	4,59
4,57	4,74	4,71	4,56	4,37	4,59
4,51	4,74	4,64	4,59	4,47	4,59
4,51	4,79	4,68	4,50	4,42	4,58

Berdasarkan Tabel 4 tersebut diperoleh hasil evaluasi secara keseluruhan dengan nilai rata-rata 4,6 (rentang nilai 0-5). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan telah dapat meningkatkan wawasan materi yang disampaikan oleh narasumber, kualitas materi secara keseluruhan sudah baik, kualitas narasumber dalam menyampaikan materi juga baik, sesi tanya jawab pada pelatihan berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta, dan waktu penyelenggaraan pelatihan sesuai harapan dan telah dinilai efektif dalam penyelenggaraannya.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pengabdian masyarakat di SMKN 10 Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Animo para peserta (guru) yang ingin menguasai penggunaan aplikasi Quizizz sangatlah tinggi karena dapat dilihat dari jumlah total peserta yang hadir sekitar 108 dari 125 peserta atau 86,4%.
2. Pelaksanaan pelatihan telah dinilai baik berdasarkan beberapa kriteria yaitu materi telah dapat meningkatkan kemampuan peserta, kemampuan tenaga pengajar dalam memberikan pelatihan, materi yang disajikan, dan teknis pelaksanaan pelatihan, karena dapat dilihat dari hasil angket dengan nilai rata-rata 4,6 (rentang nilai 0-5).

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada P3kM Universitas Dinamika yang sudah memfasilitasi agar kegiatan pelatihan ini dapat berjalan dengan baik tanpa mendapatkan kendala apapun. Tim pengabdian masyarakat juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMKN 10 Surabaya sebagai mitra atas kerjasamanya dan izin yang diberikan kepada tim dosen untuk melaksanakan pengabdian ini sehingga dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2022). KEEFEKTIFAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Idaaratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 33-46.
- Ardiansyah, M. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PLATFORM QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 417-423.
- Krisnasari, S., Suhermah, D., & Latifah, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di PAUD. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 1730-1734.
- Kurnia, L., Haryati, S., & Linda, R. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 176-190.
- Lestari, D. (2022). PEMANFAATAN QUIZIZZ UNTUK PTMPADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 48-57.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SMP2 BOJONEGARA. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 64-73.
- Nurjanah, F., & Fanzur, L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media Quizizz. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 45-51.
- Nurpratiwi, A., Sitika, A., & Fauziah, D. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MA DAARUL QUR'AN KECAMATAN KLARI KARAWANG. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 512-526.
- Quizizz. (2022). *Quizizz*. Diambil kembali dari Quizizz: <https://quizizz.com/>
- Ramadhani, M., Zulfa, N., Pasha, P., Fauzan, S., & Ashad. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, (hal. 134-144).

Rizqiyah, A., & Arsanti, M. (2022). Implementasi Aplikasi Quizizz sebagai Inovasi Evaluasi Pembelajaran Interaktif. *Senada (Seminar Nasional Daring)* (hal. 764-769). Bojonegoro: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro.

Saparuddin, P, M., Ismail, Sahribulan, & Sari, D. (2022). OPTIMALISASI QUIZIZZSEBAGAI

GAMIFIKASI PEMBELAJARAN UNTUK MENDUKUNG ADAPTASI TEKNOLOGI BAGI GURU DI SMP NEGERI 21 BULUKUMBA. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 223-236.