

Pelatihan Quizizz Guna Meningkatkan Kemampuan Pendidik Dalam Mengevaluasi Belajar Siswa Pada SD Yadika 1 Jakarta

Quizizz Training to Improve Educators' Ability in Evaluating Student Learning at SD Yadika 1 Jakarta

Irawan¹, Joko Christian Chandra², Hendri Irawan^{3*}

^{1,2,3}Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

Email : ¹irawan@budiluhur.ac.id, ²joko.christian@budiluhur.ac.id, ^{3*}hendri.irawan@budiluhur.ac.id

(*corresponding author)

Abstract

In pandemic conditions, the implementation of learning at schools alternates between face-to-face sessions and distance learning. Implementing distance education poses more challenges for teaching staff. Educators are required to improve their competence and digital literacy to carry out a more effective teaching and learning process. One such school, the SD Yadika 1 provides basic education services for the community and tries to tackle this problem. This school has a program to improve the quality of educators on an ongoing basis. Coinciding with the higher education community service program which aims to disseminate the use of practical knowledge in the community, a training activity was carried out. The Quizizz training theme was chosen based on the consideration that this service can be used both in Face-to-face Meetings and in Distance Learning sessions. The target of this training is to improve the competence of educators to understand, operate, and utilize Quizizz services in the teaching and learning process. This activity is carried out through structured stages, starting from planning in early November 2021, training execution on January 27th, 2022, to the preparation of this report. The result of this training is an increase in participants' understanding of the Quizizz application by 42.3%. Participants thought that the implementation of the activity went well (31%) or very well (69%), and the clarity of the delivery of the material was good (50%) or very good (50%).

Keywords : Training, community dedication, Quizizz.

Abstrak

Pada kondisi pandemi, pelaksanaan pembelajaran untuk siswa sekolah silih berganti antara tatap muka langsung dan pembelajaran jarak jauh. Melaksanakan pendidikan jarak jauh memberikan tantangan lebih bagi tenaga pendidik. Tenaga pendidik dituntut untuk meningkatkan kompetensi dan literasi digital agar dapat melaksanakan proses belajar mengajar yang lebih efektif. SD Yadika 1 merupakan sekolah yang memberikan layanan pendidikan dasar bagi masyarakat. Sekolah ini memiliki program untuk meningkatkan kualitas kompetensi tenaga pendidik secara berkesinambungan. Bertepatan program pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk menyebarluaskan pemanfaatan keilmuan praktis di masyarakat, maka kegiatan pelatihan ini dilaksanakan. Tema pelatihan Quizizz dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa layanan ini dapat dimanfaatkan baik pada Pertemuan Tatap Muka (PTM) maupun pada sesi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Target dari pelatihan ini adalah meningkatkan kompetensi tenaga pendidik untuk memahami, mengoperasikan, dan memanfaatkan layanan Quizizz dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini dilaksanakan melalui tahapan yang terstruktur, mulai dari perencanaan pada awal November 2021, pelaksanaan pelatihan pada 27 Januari 2022, hingga pembuatan laporan. Hasil dari pelatihan ini adalah peningkatan pemahaman peserta terhadap aplikasi Quizizz sebesar 42,3%. Peserta berpendapat bahwa pelaksanaan kegiatan berlangsung baik (31%) atau sangat baik (69%), dan kejelasan penyampaian materi baik (50 %) atau sangat baik (50%).

Kata Kunci : Pelatihan, pengabdian masyarakat, quizizz.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan utama yang harus dipenuhi, karena merupakan tonggak kemajuan suatu bangsa. Salah satu tantangan memajukan kualitas pendidikan di Indonesia adalah kurangnya literasi digital dan kurangnya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh pendidik. Berdasarkan data yang dirilis Kemkominfo RI bersama Katadata Insight Center, indeks literasi digital Indonesia pada tahun 2021 berada di 3,49 (skala 5) [1]. Sehingga merujuk data itu Indonesia masuk ke dalam kategori sedang. Namun pada faktanya, banyak profesi tenaga pendidik yang masih belum mengetahui serta memanfaatkan aplikasi pembelajaran secara optimal.

Banyak tenaga pendidik belum memiliki literasi digital yang memadai atau mengetahui teknik-teknik pemanfaatan layanan pembelajaran berbasis digital. Hal ini juga terjadi pada mitra SD Yadika 1 Jakarta. Para tenaga pendidik mendapati diri mereka harus belajar secara cepat, dan seringkali tanpa bantuan untuk mencoba memanfaatkan teknologi pendidikan berbasis digital [2]. Kesulitan mereka menjadi berganda saat pelaksanaan belajar mengajar berubah menjadi Hybrid. Meskipun pemerintah telah mengizinkan banyak provinsi untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka, Provinsi DKI Jakarta masih termasuk lokasi yang dikawal ketat untuk pencegahan COVID-19. Alhasil proses pembelajaran tatap muka pada banyak sekolah, termasuk pada mitra, belum *full-time*. Sebagian pembelajaran dilakukan di ruang kelas, sebagian di rumah [3]. Risiko peningkatan level Perberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dampak dari Covid-19 yang mengembalikan proses belajar mengajar menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) cukup tinggi.

Kondisi pandemi yang belum mereda meningkatkan resiko pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka (PTM). Sejak diizinkan pelaksanaan PTM, sudah beberapa sekolah kembali melaksanakan PJJ, dikarenakan kasus Covid-19. Para pendidik dihadapkan pada pola pembelajaran hybrid yang menuntut PTM dan PJJ secara bergantian, atau PTM terbatas. Para pendidik memerlukan sebuah layanan pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan baik pada PTM maupun PJJ agar proses belajar mengajar lebih berkualitas. Sehingga media pembelajaran sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran[4].

Tim pelaksana melihat bahwa pemanfaatan layanan pembelajaran digital yang mampu mengakomodasi proses belajar mengajar tatap muka maupun jarak jauh, merupakan sebuah keharusan. Ada banyak jenis aplikasi yang dapat digunakan, salah satu kategori yang baik adalah pembelajaran interaktif. Tersedia banyak pilihan aplikasi untuk kategori ini, salah satunya yang bagus untuk dimanfaatkan adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi ini memberikan keunggulan tersendiri bagi siswa dan juga guru. Quizizz dapat melaksanakan evaluasi pembelajaran setiap hari. Serta dimanfaatkan untuk media pelaksanaan Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dari rumah.

Aplikasi ini memiliki sejumlah kelebihan dalam menunjang kinerja guru melakukan evaluasi [5]. Sayangnya, banyak pendidik belum memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan layanan Quizizz. Beberapa bahkan tidak tahu layanan yang tersedia.

Rumusan masalah : Tenaga pendidik pada mitra membutuhkan pelatihan untuk mengenal dan mengoperasikan layanan Quizizz. Layanan pembelajaran online seperti Quizizz cocok untuk digunakan sebagai pendukung proses belajar mengajar, dalam bentuk sinkron di kelas (*offline*), sinkron *online*, maupun asinkron *online*.

2. SOLUSI

Guna mendukung mitra dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi, berikut solusi yang diberikan:

- Memberikan pelatihan teknologi pengajaran interaktif Quiziz bagi pendidik SD Yadika 1 Jakarta.
- Melakukan sesi sharing sesama tenaga pengajar berupa tambahan referensi, dan tip-trik melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh berbasis teknologi.
- Memberikan sertifikat hasil pelatihan sebagai bukti ikut serta.

Tujuan pelatihan yaitu :

- Memberikan tambahan pengetahuan tentang mengoptimalkan layanan aplikasi Quizizz.
- Mensosialisasikan pengetahuan dan keterampilan TI kepada masyarakat.
- Mengaktualisasikan kegiatan tri dharma Universitas Budi Luhur khususnya pada bidang pengabdian masyarakat.

Kegiatan ini bermanfaat bagi kedua pihak, yaitu :

- a. Sebagai sarana mengeksistensikan Universitas Budi Luhur agar makin dikenal oleh masyarakat.
- b. Sebagai sarana memberikan pengalaman bagi sivitas akademik yaitu dosen dan mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan program pengabdian kepada masyarakat.
- c. Menambah wawasan dan melatih keterampilan peserta dalam hal ini para pendidi SD Yadika 1, dalam menyiapkan materi ajar bagi para siswa dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz.
- d. Sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan literasi digital di Indonesia dalam lingkup yang lebih kecil.

3. METODE

Tahapan kegiatan PKM mulai dari persiapan sampai pembuatan laporan kegiatan dilakukan selama 4 bulan yaitu November 2021–Februari 2022. Tahapan kegiatan PKM tertuang pada Gambar 1.



Gambar 1: Tahapan Kegiatan Kepada Masyarakat

Pada Gambar 1, merupakan tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan uraian sebagai berikut:

- a. Analisis obyek PPM: pada tahapan ini tim pelaksana melakukan wawancara, observasi dan studi kepustakaan. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan serta kebutuhan saat ini dan akan datang dari para respondennya. Kegiatan ini dilakukan guna mengetahui hal lebih detil serta mendalam dengan responden yang lebih sedikit [6]. Wawancara dilakukan bersama mitra yaitu kepala sekolah SD Yadika 1 dan perwakilan guru mengenai kebutuhan pelatihan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya tim pelaksana juga melakukan pengamatan langsung ke lokasi mitra dibilangan Kalideres, Jakarta Barat. Observasi merupakan proses pengambilan data dengan cara mengamati langsung, karena pengamatan ada kecendrungan terpengaruh oleh observer maka hasilnya tidak bisa lepas dari kondisi observer [7]. Demi menghasilkan analisis lebih menyeluruh, dilakukan juga studi kepustakaan. Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari buku, jurnal, prosiding dan laporan lainnya yang berhubungan dengan permasalahan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pelaksana dalam mempelajari kegiatan yang pernah dilakukan di tempat lain oleh pelaksana lainnya. Serta mengemukakan sumber teori yang dijadikan landasan kegiatan [8].
- b. Administrasi kerja sama awal: pada tahapan ini pelaksana melakukan koordinasi serta persiapan pengajuan permohonan kerja sama dari mitra kepada Universitas Budi Luhur.
- c. Pembuatan Proposal: merupakan syarat administrasi pengajuan permohonan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat sekaligus pengajuan dana hibah operasional sesuai dengan aturan yang berlaku di Universitas Budi Luhur.
- d. Pembuatan modul ajar : pelaksana kegiatan membuat modul ajar dengan mengadopsi materi terkini dari pengalaman, buku, dan tutorial dari internet. Modul ini diberikan kepada peserta pelatihan untuk dapat dipahami dan dipraktikkan.
- e. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan dua cara:
 - 1) Penyampaian materi dengan cara memberikan ceramah, tanya jawab dan diskusi. Metode ceramah [9] di mana guru menyampaikan materi secara lisan kepada peserta didik. Diskusi adalah proses bertukar pikiran tentang suatu masalah untuk mencapai tujuan tertentu [10].
 - 2) Pelatihan komputer dilakukan dengan metode praktikum. Menurut [11] praktikum merupakan suatu bentuk pengajaran untuk membelajarkan keterampilan, pemahaman dan sikap serta memberikan manfaat kepada para pesertanya. Sesuai dengan regulasi Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dari pemerintah serta kebijakan Universitas Budi Luhur pelaksanaan

- pengabdian dilakukan dengan cara pelatihan jarak jauh. Metode yang dipilih adalah sinkronus menggunakan aplikasi *video conference* Zoom.
- f. Evaluasi: mengukur efektivitas kegiatan ini dilakukan dengan 2 jenis evaluasi yaitu pengukuran peningkatan kemampuan peserta dan kuesioner pelatihan. Untuk mengukur keberhasilan peningkatan kemampuan peserta dilakukan ujian pre-test (tes sebelum pemberian materi) dan post-test (tes sesudah pemberian materi). Jumlah soal yang diberikan sebanyak 10 dalam format pilihan ganda, langsung memanfaatkan media Quizizz. Selain itu evaluasi kegiatan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada peserta yang bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pelatihan. Hal ini bertujuan sebagai bahan evaluasi perbaikan kegiatan pelatihan di masa mendatang.
 - g. Pembuatan laporan kegiatan dan artikel ilmiah : dilakukan sebagai laporan pelaksanaan kegiatan dan untuk memenuhi syarat administratif.
 - h. Publikasi pelaksanaan kegiatan: agar diketahui oleh masyarakat umum dengan cara mendesiminasi hasil pelaksanaan ke laman web resmi Fakultas Teknologi Informasi yaitu <https://fti.budiluhur.ac.id>.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini diuraikan isi kegiatan, dan hasil yang didapatkan dengan melakukan pengukuran peningkatan pengetahuan, dokumentasi kegiatan dan pengukuran kepuasan dan tanggapan peserta yang disajikan dalam bentuk grafik.

a. Hasil Kegiatan

Pelatihan ini diikuti oleh 26 orang peserta dimana seluruh peserta diarahkan untuk menggunakan laptop atau desktop untuk melaksanakan praktikum. Dalam pelaksanaan pelatihan dan praktikum aplikasi Quizizz ini dibagi menjadi 5 topik utama:

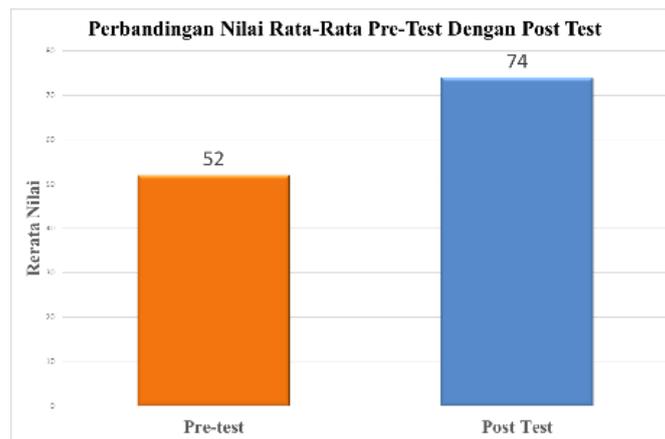
- 1) Pengantar dan pengenalan antar muka aplikasi Quizizz.
Para peserta mengenali dan mengetahui tata letak dari antar muka aplikasi Quizizz, utamanya adalah fungsi dari *shortcut* dan menu.
- 2) Pembuatan dan *import* soal via data *spreadsheet*.
Para peserta memahami dan dapat mempraktikkan bagaimana melakukan pembuatan soal pada aplikasi Quizizz yang mencakup 5 jenis (PG, isian singkat, Essay, Poll, dan menggambar). Kemudian juga dapat membuat soal dalam format tabular pada *spreadsheet* yang kemudian akan di-*import* ke dalam Quizizz.
- 3) Pemanfaatan Quizizz untuk memberikan kuis *online* interaktif dan penugasan.
Para peserta mengetahui jenis pelaksanaan *quiz* yang paling tepat sesuai dengan kebutuhan. Juga memahami bagaimana melakukan analisis dasar hasil *quiz* dan memberikan feedback kepada orang tua siswa via email.
- 4) Pemanfaatan Quizizz untuk memberikan materi pembelajaran interaktif.
Para peserta mengetahui cara pembuatan slide pada Quizizz yang bisa diselipkan soal untuk menghasilkan materi pembelajaran interaktif.
- 5) Fitur tambahan Quizizz seperti koleksi dan meme.
Para peserta mengetahui cara membuat koleksi yang berisi *quiz* dan materi bertujuan untuk kategorisasi. Juga teknik pembuatan custom meme yang dapat digunakan dalam kuis untuk memberikan nuansa yang diinginkan (motivasi/humor/ reminder).

Dalam pelaksanaan pelatihan, tidak terdapat kendala, semua peserta dapat mengikuti acara pelatihan yang dilaksanakan dari awal hingga akhir acara.

b. Pengukuran Peningkatan Pengetahuan

Untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan pelatihan dilakukan ujian pre-test dan post-test. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 10 dalam format pilihan ganda, langsung memanfaatkan media Quizizz. Dari pelaksanaan Pre-test didapatkan nilai rata-rata (dibulatkan) sebesar 52 poin dari basis 100. Setelah pelaksanaan pelatihan dilakukan post-test dan mendapatkan nilai rata-rata (dibulatkan) sebesar 74 poin dari basis 100.

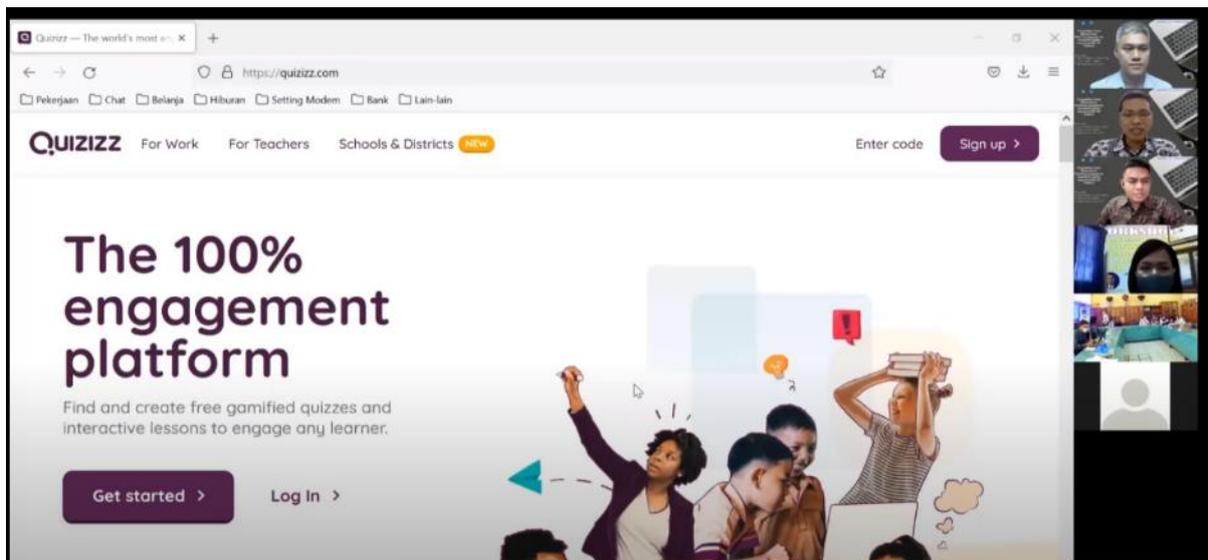
Kedua nilai ini kemudian dibandingkan dan didapatkan selisih sebesar 22 poin, atau peningkatan pemahaman sebesar 42.3% dibandingkan kondisi awal. Gambar 2 menunjukkan grafik batang perbandingan nilai rata-rata pre-test dengan post-test.



Gambar 2: Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Pre-test dengan Post Test

c. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pada Gambar 3, adalah tangkapan layar tim pelaksana sedang menyampaikan materi pelatihan menggunakan aplikasi *video conference* Zoom. Materi dibagi menjadi lima topik utama yang disajikan oleh tiga instruktur. Materi diawali dengan pengantar dan pengenalan antar muka aplikasi Quizizz hingga fitur-fitur tambahan seperti koleksi dan meme. Selain materi presentasi dan demo aplikasi oleh instruktur, peserta juga dibekali dengan modul pelatihan dan video rekaman Zoom yang bertujuan agar peserta dapat mencoba serta mempelajari ulang pada kesempatan lain.



Gambar 3: Instruktur Memberikan Materi Pelatihan

Pada Gambar 4, adalah tangkapan layar Zoom saat acara berlangsung. Kegiatan diawali sambutan dan arahan dari Kepala Sekolah SD Yadika 1. Kegiatan yang diikuti oleh 26 guru yang walaupun dilaksanakan secara daring, namun sebagian besar peserta berada terpusat di sebuah ruang kelas yang telah diatur sedemikian rupa agar memudahkan diskusi dan saling berbagi pengetahuan antar peserta. Seluruh peserta mengikuti kegiatan pelatihan dari awal sampai akhir dengan baik.



Gambar 4: Tangkapan layar Zoom Pelaksanaan Pelatihan

d. Pengukuran Kepuasan Dan Tanggapan Peserta

Di akhir sesi peserta diberikan kuesioner secara sinkronus menggunakan aplikasi Quizizz yang terdiri dari 6 pertanyaan dengan penilaian skala likert serta 1 pertanyaan terbuka dengan detail seperti pada Tabel 1.

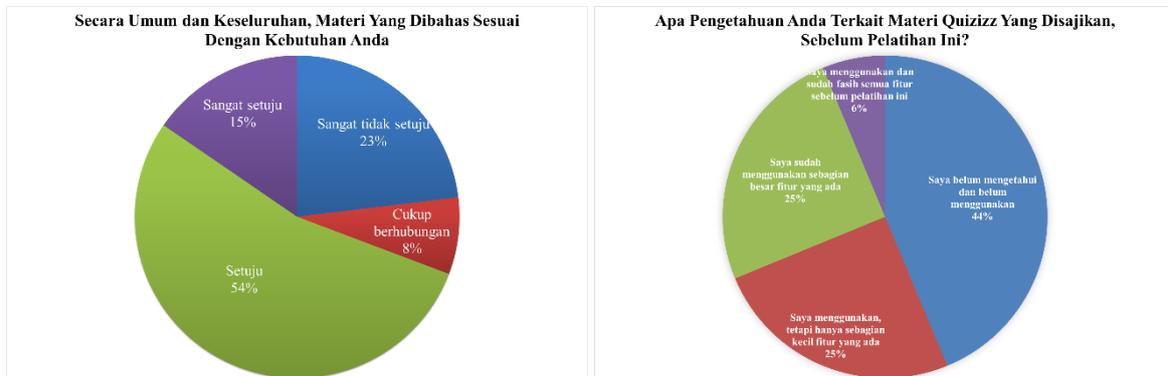
Tabel 1. Daftar Pertanyaan dan Pilihan Jawaban

No	Pertanyaan	Skor dan Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Secara umum dan keseluruhan, materi yang dibahas sesuai dengan kebutuhan anda	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Cukup Berhubungan	Setuju	Sangat Setuju
2	Apa pengetahuan anda terkait materi Quizizz yang disajikan, sebelum pelatihan ini?	Saya belum mengetahui dan belum menggunakan	Saya menggunakan , tetapi hanya sebagian kecil fitur yang ada	Saya sudah menggunakan sebagian besar fitur yang ada	Saya menggunakan dan sudah fasih semua fitur sebelum pelatihan ini	-
3	Kejelasan penyampaian materi oleh Instruktur?	Sangat buruk	Buruk	Cukup	Baik	Sangat Baik
4	Kelengkapan materi (modul) yang diberikan?	Sangat buruk	Buruk	Cukup	Baik	Sangat Baik
5	Untuk mengikuti pelatihan <i>online</i> ini, saya memiliki (atau institusi menyediakan) fasilitas yang memadai:	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup	Setuju	Sangat Setuju
6	Secara keseluruhan, menurut anda bagaimana pelaksanaan pelatihan ini?	Kurang Baik	Biasa saja	Baik	Sangat Baik	-
7	Silahkan masukan topik pelatihan yang anda inginkan berikutnya!	Pertanyaan terbuka dengan jawaban bebas				

Berikut adalah hasil evaluasi kegiatan PPM **Pelatihan aplikasi Quizizz untuk pendidik pada SD Yadika 1 Jakarta** berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 26 peserta.

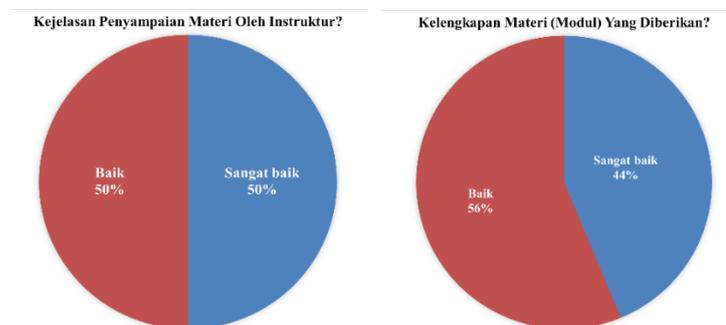
- 1) Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta pelatihan.
15% peserta menyatakan sangat setuju, 54% setuju, 8% merasa cukup berhubungan, dan 23% menyatakan sangat tidak setuju. Detail ditampilkan pada Gambar 5 sisi kiri.
- 2) Pengetahuan perserta pelatihan terkait materi Quizizz sebelum mengikuti pelatihan.

6% yang sudah menggunakan dan sudah fasih dengan fitur-fitur Quizizz sebelum pelatihan. Sebanyak 25% sudah menggunakan sebagian besar fitur yang ada, 25% baru menggunakan sebagian kecil fitur, dan 44% menyatakan belum mengetahui dan belum menggunakan aplikasi Quizizz. Detail ditampilkan pada Gambar 5 sisi kanan.



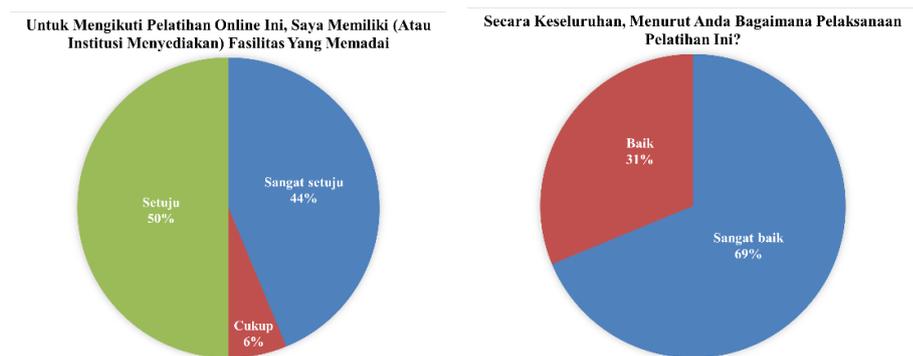
Gambar 5: Hasil Kuesioner : Kesesuaian Materi Dengan Kebutuhan Peserta Pelatihan (Kiri) dan Pengukuran Pengetahuan Tentang Quizizz Sebelum Pelatihan (Kanan)

- 3) Kejelasan penyampaian materi oleh Instruktur.
Semua pendapat bernilai positif dengan pembagian 50% berpendapat penyampaian materi sangat baik, dan 50% berpendapat baik. Detail ditampilkan pada Gambar 6 sisi kiri.
- 4) Kelengkapan materi (modul) yang diberikan.
44% berpendapat sangat baik, dan 56% berpendapat baik. Detail ditampilkan pada Gambar 6 sisi kanan.



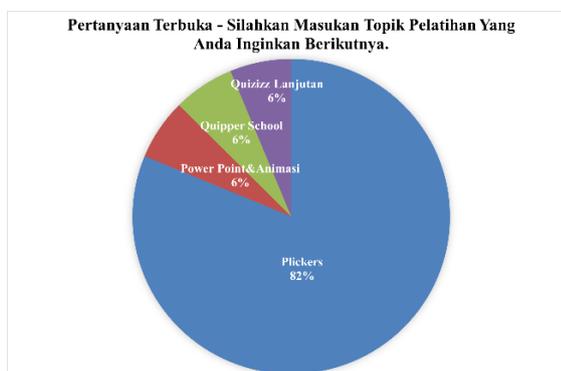
Gambar 6: Hasil Kuesioner : Kejelasan Penyampaian Materi Oleh Instruktur (kiri) dan Kelengkapan Materi / Modul (kanan)

- 5) Untuk mengikuti pelatihan online ini, saya memiliki (atau institusi menyediakan) fasilitas yang memadai.
44% peserta menyatakan sangat setuju, 50% peserta menyatakan setuju, dan 6% menyatakan cukup. Detail ditampilkan pada Gambar 7 sisi kiri.
- 6) Secara keseluruhan, menurut anda bagaimana pelaksanaan pelatihan ini.
69% menyatakan sangat baik, dan 31% menyatakan baik. Detail ditampilkan pada Gambar 7 sisi kanan.



Gambar 7: Hasil Kuesioner : Tersedianya Fasilitas Untuk Mengikuti Pelatihan (kiri) dan Hasil Secara Keseluruhan Pelatihan (kanan)

- 7) Topik pelatihan yang diinginkan pada pelatihan berikutnya. 82% menyatakan pendapat menginginkan pelatihan penggunaan aplikasi Plickers. Sisanya masing-masing sebesar 6% peserta menyatakan menginginkan pelatihan aplikasi Quipper School, materi Ms. Power Point dan Animasi, serta Quizizz lanjutan. Detail ditampilkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Hasil Kuesioner : Topik Pelatihan Yang Diinginkan Pada Pelatihan Berikutnya

5. SIMPULAN DAN SARAN

Setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat bekerja sama dengan mitra yakni SD Yadika 1, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Berdasarkan hasil kuesioner dari para peserta, pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan, dengan 15% sangat setuju, 54% setuju, 8% cukup berhubungan dan 23% menyatakan sangat tidak setuju atas isi materi pelatihan ini. Pelatihan yang telah diikuti oleh 26 peserta yaitu pendidik SD Yadika 1, sudah berhasil memberikan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Peningkatan sebesar 42.3% dengan membandingkan nilai rata-rata pretest dengan post test. Kerja sama formal antara SD Yadika 1 Jakarta dan Universitas Budi Luhur menjadi fondasi untuk kegiatan pengabdian masyarakat berikutnya.

Sedangkan saran untuk kegiatan berikutnya yaitu pihak sekolah dapat meningkatkan kualitas pemahaman para pendidik dalam menggunakan aplikasi Quizizz dengan menjadwalkan pelatihan berkelanjutan secara internal. Sesuai data kuesioner sebanyak 82% peserta tertarik untuk pelatihan aplikasi Plickers sebagai penunjang pembelajaran untuk para siswa ajar. Berdasarkan data, disarankan agar pihak SD Yadika 1 dapat memfasilitasi pelatihan yang diusulkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Triari, "Indeks Literasi Digital Indonesia 3.49, Ini yang Bisa Dilakukan Pemerintah," <https://aptika.kominfo.go.id/>, 2022. <https://aptika.kominfo.go.id/2022/03/indeks-literasi-digital-indonesia-3-49-ini-yang-bisa-dilakukan-pemerintah/> (accessed Sep. 24, 2022).

- [2] M. A. Ma'ruifah, R. Gestardi, and M. Chumdari, "Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Daring Era Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *J. NALAR Pendidik.*, vol. 9, no. 1, 2021.
- [3] J. C. Chandra, I. Irawan, and H. Irawan, "Pelatihan Google Classroom dan Google Form Bagi Pendidik pada SD Yadika 1 Jakarta," *KRESNA: Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 147–156, 2022.
- [4] W. Waktu, "Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Melalui Workshop Media Pembelajaran Di SDN-1 Babual Baboti," *Bitnet J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 32–36, 2019.
- [5] A. Rulyansah, "Pelatihan Pengembangan Soal HOTS dengan Memanfaatkan Quizizz untuk Guru Sekolah Dasar Pedesaan," *Indones. Berdaya*, vol. 3, no. 1, pp. 165–172, Jan. 2022.
- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 25th ed. Bandung - Indonesia: Alfabeta, 2017.
- [7] M. P. Dr. Haryanto and S. Amalia, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press, 2020.
- [8] B. Sudaryana and R. Agusiady, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- [9] Sugeng Prianto, Darwin Hamisi, and Evi Octaviana, "Metode Pendidikan Agama Islam dalam Al-Qur'an," *Turots J. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 2, 2021, doi: 10.51468/jpi.v2i2.45.
- [10] I. N. Sudirman, *Modul Seminar Mata Pelajaran*. Badung-Bali: Nilacakra, 2021.
- [11] Karmilasari, A. B. Kurniawan, and A. Pertiwi, "Pengembangan Model Alternatif Praktikum Jaringan Komputer Secara Mandiri Berbasis TIK," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 3, pp. 118,-123, 2014.