



---

## PELATIHAN PENERAPAN QUIZZIZ UNTUK PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI GURU-GURU DI SMA NEGERI 1 LANGGAM

Oleh

Fitri Aldresti<sup>1\*</sup> Abdullah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru

E-mail: [fitri.aldresti@lecturer.unri.ac.id](mailto:fitri.aldresti@lecturer.unri.ac.id)

---

### Article History:

Received: 26-11-2023

Revised: 20-12-2023

Accepted: 29-12-2023

### Keywords:

Evaluasi Pembelajaran,  
Quizizz, Pelatihan

**Abstract:** Pemanfaatan teknologi digital menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam merancang pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi demi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Kemampuan penggunaan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di daerah masih belum optimal, sehingga perlu ditingkatkan. Dalam proses penilaian pembelajaran, guru di wilayah tertentu umumnya tidak memiliki keleluasaan dalam mengakses teknologi digital untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat melakukan evaluasi secara otomatis, real-time, dan memiliki tampilan yang interaktif adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun untuk evaluasi di akhir pembelajaran. Quizizz bisa diakses di playstore bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya mobile friendly. Pengabdian pada masyarakat yang dilakukan ini berupa pelatihan penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran untuk guru-guru di SMA Negeri 1 Langgam

---

## PENDAHULUAN

Guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi demi kelancaran pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja menggunakan media portable seperti smartphone. Dampaknya, proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan dapat memotivasi siswa<sup>1</sup>. Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*)<sup>2</sup>. Salah satu hal yang dapat

---

<sup>1</sup> Ibrahim Yaşar Kazu and Murat Kuvvetli, "A Triangulation Method on the Effectiveness of Digital Game-Based Language Learning for Vocabulary Acquisition," *Education and Information Technologies* (2023): 1–27.

<sup>2</sup> Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104.



dilakukan untuk optimalisasi penerapan teknologi dalam pendidikan adalah dengan menyediakan pelatihan bagi instruktur atau pengajar agar handal dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran<sup>3</sup>.

Untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, tidak hanya diperlukan kemampuan dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Terdapat beberapa hal yang perlu dikuasai oleh guru. Penting untuk diingat bahwa penerapan perangkat lunak dalam pendidikan perlu disesuaikan dengan usia, kemampuan peserta didik<sup>4</sup> dan mata pelajaran yang dipelajari<sup>5</sup>. Selain itu, interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, teman, tutor, media pembelajaran, dan sumber belajar lainnya merupakan hal penting lainnya. Siswa yang mengalami secara langsung akan mampu menghasilkan beberapa penemuan baru dalam proses pembelajaran, baik di masyarakat maupun di lingkungan lokal seperti ruang kelas sekolah<sup>6</sup>.

Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital masih belum merata pada guru di berbagai wilayah sehingga perlu ditingkatkan. Guru-guru di daerah yang tidak mendapatkan kemudahan untuk mengakses teknologi umumnya menggunakan media pembelajaran yang cukup terbatas dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya di SMA Negeri 1 Langgam. Dalam proses penilaian pembelajaran, guru-guru pada sekolah tersebut pada umumnya tidak memiliki keleluasaan dalam mengakses teknologi digital untuk dapat diterapkan. Salah satu aplikasi yang dapat melakukan evaluasi secara otomatis, *real-time*, dan memiliki tampilan yang interaktif adalah aplikasi Quizizz.

Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas dan dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Quizizz bisa diakses di playstore bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya *user friendly*. Kazu (2023) memaparkan bahwa aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan sebagai media pembelajaran dan juga alat evaluasi pembelajaran<sup>7</sup>. Quizizz sangat berguna untuk pembelajaran karena memungkinkan guru membuat pertanyaan pilihan ganda, jajak pendapat, mengisi bagian yang kosong, terbuka, dan kotak centang untuk siswa. Hal ini juga memungkinkan siswa untuk terlibat dan bersaing satu sama lain. Selain itu, tes milik guru lain dapat diimpor, disalin, dicetak, dan diedit, sehingga memungkinkan pembuatan tes pada mata pelajaran tertentu dengan cepat. Bagian Laporan dari Quizizz juga memungkinkan representasi keakuratan setiap siswa (dengan nama dirahasiakan demi keamanan) dan pengunduhan laporan terperinci dalam format .xsl, yang menunjukkan siswa mana yang

<sup>3</sup> Fitri Aldresti, "A Review on the Challenges of E-Learning on Higher Education in Indonesia," in *Fifth Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2022)* (Atlantis Press, 2023), 74–81.

<sup>4</sup> Dragan Lambić, Biljana Đorić, and Saša Ivakić, "Investigating the Effect of the Use of Code. Org on Younger Elementary School Students' Attitudes towards Programming," *Behaviour & Information Technology* 40, no. 16 (2021): 1784–1795.

<sup>5</sup> Biljana Đorić, Dragan Lambić, and Željko Jovanović, "The Use of Different Simulations and Different Types of Feedback and Students' Academic Performance in Physics," *Research in Science Education* 51 (2021): 1437–1457.

<sup>6</sup> Agung Rinaldy Malik and Muhammad Nur Ashar Asnur, "Using Social Media As A Learning Media Of Foreign Language Students In Higher Education.," *Online Submission* 18, no. 2 (2019); H Syam et al., "Hybrid E-Learning in Industrial Revolution 4. 0 for Indonesia Higher Education," *Int. J. Adv. Sci. Eng. Inf. Technol* 9, no. 4 (2019): 1183–1189.

<sup>7</sup> Kazu and Kuvvetli, "A Triangulation Method on the Effectiveness of Digital Game-Based Language Learning for Vocabulary Acquisition."



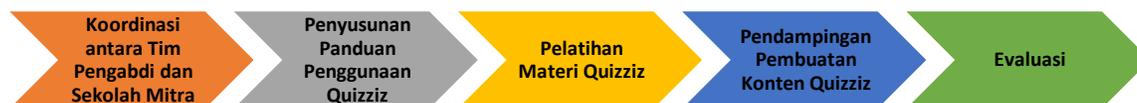
melakukan kesalahan pada pertanyaan mana. Hal ini dapat menghemat waktu dalam penilaian siswa. Sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

Integrasi Quizziz sebagai media pembelajaran interaktif ke dalam ruang kelas memiliki banyak manfaat. Cheng dan Su ( 2012 ) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajarnya, dan sebagai hasilnya, siswa dengan pembelajaran berbasis permainan lebih baik dibandingkan siswa yang menerapkan pembelajaran tatap muka tradisional<sup>8</sup>. Selain itu, Zou dkk. ( 2021 ) menyatakan bahwa siswa dalam proses belajar dengan berbuat aktif, bersenang-senang, mengambil tanggung jawab, dan memberikan sikap positif terhadap proses pendidikan berbasis permainan<sup>9</sup>. Penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa Quizziz sangat cocok untuk diterapkan sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi digital<sup>10</sup>. Berdasarkan analisis situasi di atas, maka perlu adanya sosialisasi dan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran khususnya penggunaan aplikasi Quizizz. Oleh sebab itu, tim pengabdian melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berkenaan dengan pelatihan dalam penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran bagi guru-guru di SMA N 1 Langgam.

## METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan secara bertahap, yaitu: 1) Tahap persiapan, meliputi: peninjauan/survei, mempersiapkan tenaga ahli, persiapan materi, menetapkan jadwal kegiatan, 2) Tahap pelaksanaan, meliputi: pemberian materi cara membuat media pembelajaran "Quizizz" dan pemberian angket untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan, 3) Tahap penyusunan laporan, 4) Setelah pelatihan, tim pengabdian mengadakan diskusi hasil pelaksanaan pengabdian. Kemudian menyusun laporan dan selanjutnya laporan digandakan.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara luring dan daring. Pelatihan secara luring dilakukan pada tanggal 24-25 Mei 2023 bertempat di SMA Negeri 1 Langgam, Kabupaten Pelalawan, Provinsi Riau. Kegiatan pelatihan secara luring yang telah dilaksanakan di SMA N 1 Langgam mencakup kegiatan-kegiatan sebagaimana ditampilkan pada gambar 1.



**Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian**

<sup>8</sup> Ching-Hsue Cheng and Chung-Ho Su, "A Game-Based Learning System for Improving Student's Learning Effectiveness in System Analysis Course," *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 31 (2012): 669–675.

<sup>9</sup> Di Zou, Yan Huang, and Haoran Xie, "Digital Game-Based Vocabulary Learning: Where Are We and Where Are We Going?," *Computer Assisted Language Learning* 34, no. 5–6 (2021): 751–777.

<sup>10</sup> Abdul Meizar et al., "Pelatihan Aplikasi Quizizz Sebagai Saran Ujian Berbasis Dalam Jaringan," *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)* 1, no. 1 (2021): 54–59.



Selain itu, alat ukur ketercapaian pada kegiatan ini didasarkan pada instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data. Pada kegiatan ini pengamatan langsung dilakukan di lokasi kegiatan dengan menggunakan teknik kuesioner, yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari peserta pelatihan.

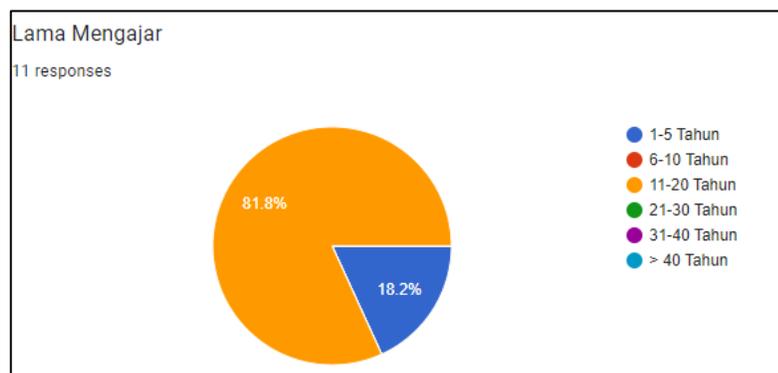
## HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di lokasi mitra secara luring, di SMA N 1 Langgam, Kabupaten Pelalawan, Provinsi Riau. Lokasi berjarak sekitar 71 Km dari lokasi tim pengabdian, yakni Universitas Riau. Tim pengabdian bersama mitra menyepakati waktu dan proses pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran untuk guru-guru di SMA N 1 Langgam dilaksanakan secara luring.



**Gambar 2. Kegiatan Pengenalan dan Pemaparan Materi Media Pembelajaran Quizizz**

Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan Quizizz sebanyak 13 orang guru. Sebanyak 100 % dari jumlah peserta pelatihan merupakan lulusan S1 dengan berbagai bidang studi. Dari 13 peserta pelatihan, 72,7 % guru sudah berstatus sebagai pegawai negeri sipil (PNS) dan 27.3 % guru masih berstatus honorer. Sebaran peserta pelatihan berdasarkan lama mengajar disajikan pada Gambar 3.



**Gambar 3 Sebaran peserta pelatihan berdasarkan lama mengajar**

Berdasarkan hasil survei di lapangan didapatkan bahwa, semua guru telah menguasai teknologi informasi dan komunikasi dengan cukup baik. Hal ini ditunjukkan oleh banyaknya



guru yang telah mempunyai media sosial yang bisa mereka akses baik melalui smartphone maupun perangkat komputer pribadi yang mereka miliki. Guru juga menggunakan media pembelajaran berbasis power point, dan Google Form dalam proses pembelajaran. Namun, media pembelajaran digital Quizizz masih belum pernah diterapkan disekolah ini karena masih belum dikenal oleh guru dan tenaga kependidikan SMA Negeri 1 Langgam. Oleh karenanya, pelatihan ini diharapkan dapat menjadikan guru mampu menggunakan dan menerapkan pembelajaran berbasis Quizizz dikelas dalam rangka menyongsong digitalisasi pendidikan.

#### ***Tingkat Ketercapaian Sasaran***

Pada saat pelatihan, peserta guru diajarkan bagaimana cara membuat account Quizizz dan bagaimana cara mengelola account tersebut agar berfungsi dengan baik. Peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur yang ada pada Quizizz sehingga guru dapat berkreasi sendiri dalam menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Quizizz. Selanjutnya, guru dilatih untuk menerapkan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dengan cara melatih bagaimana cara menginput pertanyaan, memberikan jawaban yang benar, dan menjalankan aplikasi sebagai proses evaluasi pembelajaran siswa. Selain itu, guru juga dilatih bagaimana cara menginterpretasi hasil belajar siswa dengan menggunakan Quizizz dan cara membagikan karya yang telah dihasilkan dengan komunitas di aplikasi Quizizz.

Pada akhir pelatihan, guru diberikan angket sebagai penilaian terhadap materi dan pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan. terhadap materi dan pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan. Angket ini berfungsi sebagai masukan bagi tim pengabdian dalam meningkatkan acara pelatihan selanjutnya. Pada angket juga diminta saran dari guru tentang pelatihan apa yang diperlukan oleh guru sebagai bahan masukan bagi tim pengabdian untuk pengabdian yang akan dilakukan pada masa akan datang. Angket pengabdian diisi oleh 13 peserta pelatihan dengan menjawab 12 pertanyaan yang telah disediakan.



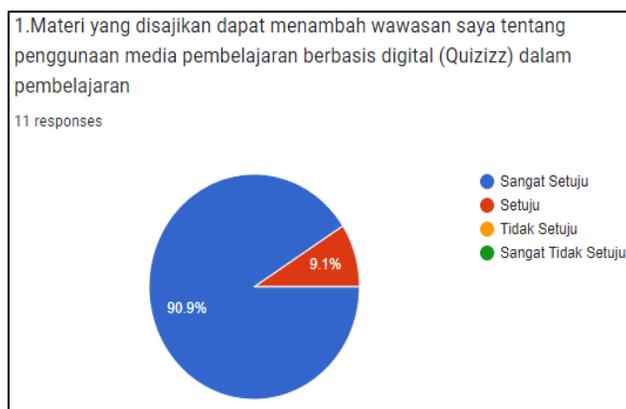
**Gambar 4. Kegiatan sesi foto bersama setelah melakukan pelatihan Quizizz**

Hasil angket dari penilaian peserta pelatihan Quizizz menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan mendapat respon positif dari peserta. Beberapa indikator yang dievaluasi diantaranya adalah terkait materi pelatihan, cara penyajian materi, motivasi dan penerapan materi dalam pembelajaran, keyakinan media Quizizz dapat meningkatkan



kemampuan guru dalam mengoperasikan Quizizz, serta pelayanan panitia selama kegiatan pelatihan berlangsung.

Sebanyak 90,9% peserta pelatihan menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disajikan oleh pemateri terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital Quizizz dapat menambah wawasan mereka terutama dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Sementara, sebanyak 9,1% menyatakan setuju dengan pernyataan ini yang disajikan pada Gambar 5. Hal ini dikarenakan peserta pelatihan sebelumnya tidak mengenal apa itu aplikasi Quizizz. Peserta baru mengetahui tentang aplikasi Quizizz setelah mengikuti pelatihan.



**Gambar 5. Persepsi peserta terkait materi pelatihan**

Sebanyak 54,5% peserta pelatihan menyatakan sangat setuju bahwa materi pembelajaran berbasis digital Quizizz merupakan materi pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan interaksi antar guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Interaksi tersebut dapat berupa pemberian soal evaluasi berbasis Quizizz. Sementara sisanya, sebanyak 45,5% menyatakan setuju dengan pernyataan ini yang disajikan pada Gambar 6. Hal ini dikarenakan peserta pelatihan dibimbing langsung dalam pembuatan soal evaluasi dengan menggunakan media Quizizz.



**Gambar 6. Persepsi peserta terkait penyajian materi**

Sebanyak 63,6% peserta pelatihan menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan pelatihan yang dilakukan dapat meningkatkan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran



berbasis digital Quizizz. Sementara sisanya, sebanyak 36,4% peserta pelatihan menyatakan setuju dengan pernyataan ini yang disajikan pada gambar 7. Hal ini dikarenakan penyaji menampilkan materi dengan sangat menarik dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga peserta pelatihan bisa menyerap materi tersebut dan menambah wawasan pengetahuan dengan baik.



**Gambar 7. Persepsi peserta terkait peningkatan wawasan**

Sebanyak 63.6% peserta pelatihan menyatakan sangat setuju bahwa Workshop pelatihan pembuatan media Quizizz yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan media pembelajaran digital. Sementara sisanya, sebanyak 36.4% menyatakan setuju dengan pernyataan ini yang disajikan pada gambar 8. Hal ini dikarenakan setelah peserta disajikan materi tentang media pembelajaran berbasis Quizizz, mereka selanjutnya diberikan bimbingan secara langsung bagaimana cara menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Kesulitan dan hambatan yang mereka alami selama pembuatan media bisa langsung ditanyakan dan dicarikan solusinya oleh tim pelaksana pelatihan.



**Gambar 8. Persepsi peserta terkait peningkatan keterampilan**

Sebanyak 63.6% peserta pelatihan menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan pelatihan yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Sementara sisanya, sebanyak 36.4% menyatakan setuju dengan



pernyataan ini yang disajikan pada Gambar 9. Hal ini dikarenakan Quizizz mempunyai tampilan dan antar muka yang mudah digunakan oleh pengguna pemula. Selain itu, Quizizz mempunyai beberapa fitur menarik diantaranya siswa dapat berlomba secara sendiri atau kelompok dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru yang dikaitkan dengan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab. Semakin cepat siswa menjawab soal, maka semakin tinggi score yang didapatkannya. Untuk 3 siswa score tertinggi akan ditampilkan setelah waktu yang diberikan untuk menjawab soal telah habis. Hal ini membuat siswa antusias dan bersemangat dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru.



**Gambar 9. Persepsi peserta terkait motivasi mengembangkan media**

Quizizz memiliki fitur-fitur yang menarik dan mudah dibuat serta digunakan dalam pembelajaran. Sebanyak 36,4% peserta pelatihan sangat setuju untuk menerapkan penggunaan media Quizizz disekolah setelah menyelesaikan pelatihan. Hal ini dapat dilihat pada gambar 10, di mana 63,6% dari peserta juga menyatakan setuju untuk menggunakan media ini dalam proses pembelajaran.



**Gambar 10. Persepsi peserta terkait penerapan di sekolah**

Usaha untuk menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran bisa disebabkan oleh persepsi guru bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan secara gratis yang bisa di-download siswa melalui playstore dan memasangnya pada Smartphone. Aplikasi ini tergolong ringan dan cocok digunakan pada sebagian besar sistem operasi, seperti Android. Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



Sebanyak 63.6% peserta pelatihan menyatakan sangat setuju, sedangkan 36.4% peserta setuju bahwa penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa seperti disajikan pada Gambar 11.



**Gambar 11. Persepsi peserta terkait motivasi belajar peserta didik**

### **Potensi Kegiatan**

Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi pelaksanaan dan hasil pengabdian ini, diantaranya adalah faktor yang mendukung pelaksanaan kegiatan ini adanya kerja sama yang baik antara tim pengabdian, panitia dan SMA N 1 Langgam sebagai pihak mitra. Selain itu antusias dari pihak peserta dan ketersediaan jaringan internet bagus sangat membantu kelancaran acara ini sehingga berjalan dengan baik

### **KESIMPULAN**

Pelatihan pemanfaatan Quizizz untuk pembelajaran digital bagi guru-guru di SMA N 1 Langgam dapat meningkatkan kemampuan guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Quizizz. Respon guru-guru terhadap pelaksanaan pelatihan sangat baik dan rata-rata guru meminta agar diadakan pelatihan yang relevan dengan alokasi waktu yang lebih lama secara tatap muka.

Diantara saran dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat dirumuskan beberapa saran untuk menjadi suatu pertimbangan bagi pihak-pihak yang berhubungan. Program - program untuk meningkatkan kompetensi guru dalam aspek pengembangan media hendaknya dilakukan secara berkesinambungan supaya guru selalu mendapatkan pengetahuan baru yang dengan perkembangan zaman. Selain itu, kegiatan maupun program yang sudah sesuai dengan kebutuhan guru harus didukung oleh manajemen yang baik, karena tidak akan berjalan dengan baik apabila suatu program kurang dalam manajemennya.

### **DAFTAR REFERENSI**

- [1] Aldresti, Fitri. "A Review on the Challenges of E-Learning on Higher Education in Indonesia." In *Fifth Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2022)*, 74–81. Atlantis Press, 2023.
- [2] Cheng, Ching-Hsue, and Chung-Ho Su. "A Game-Based Learning System for Improving Student's Learning Effectiveness in System Analysis Course." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 31 (2012): 669–675.
- [3] Đorić, Biljana, Dragan Lambić, and Željko Jovanović. "The Use of Different Simulations



- and Different Types of Feedback and Students' Academic Performance in Physics." *Research in Science Education* 51 (2021): 1437–1457.
- [4] Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104.
- [5] Kazu, İbrahim Yaşar, and Murat Kuvvetli. "A Triangulation Method on the Effectiveness of Digital Game-Based Language Learning for Vocabulary Acquisition." *Education and Information Technologies* (2023): 1–27.
- [6] Lambić, Dragan, Biljana Đorić, and Saša Ivakić. "Investigating the Effect of the Use of Code. Org on Younger Elementary School Students' Attitudes towards Programming." *Behaviour & Information Technology* 40, no. 16 (2021): 1784–1795.
- [7] Malik, Agung Rinaldy, and Muhammad Nur Ashar Asnur. "Using Social Media As A Learning Media Of Foreign Language Students In Higher Education." *Online Submission* 18, no. 2 (2019).
- [8] Meizar, Abdul, Heri Gunawan, Noprita Elisabeth Sianturi, Andrian Syahputra, and Muhardi Saputra. "Pelatihan Aplikasi Quizizz Sebagai Saran Ujian Berbasis Dalam Jaringan." *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)* 1, no. 1 (2021): 54–59.
- [9] Syam, H, M Basri, A Abduh, and A A Patak. "Hybrid E-Learning in Industrial Revolution 4. 0 for Indonesia Higher Education." *Int. J. Adv. Sci. Eng. Inf. Technol* 9, no. 4 (2019): 1183–1189.
- [10] Zou, Di, Yan Huang, and Haoran Xie. "Digital Game-Based Vocabulary Learning: Where Are We and Where Are We Going?" *Computer Assisted Language Learning* 34, no. 5–6 (2021): 751–777.