

WORKSHOP PEMBUATAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN WORDWALL, QUIZIZZ, DAN KAHOOT! UNTUK MEWUJUDKAN GURU MUHAMMADIYAH MELEK DIGITAL

Binti Anisaul Khasanah¹, Nurmitasari^{2*}, Robia Astuti³, Nurul Arifah Istiqomah⁴,
Wahyu Purnama Adi Darma⁵, Wiwin Purnama Sari⁶, Dwi Imam Saputra⁷,
Robby Kurniawan Syahputra⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Indonesia
bintianisaul@umpri.ac.id¹, nurmitasari@umpri.ac.id^{2*}, robiasastuti@umpri.ac.id³,
nurul.2019406402025@student.umpri.ac.id⁴, wahyu.2019406402012@student.umpri.ac.id⁵,
wiwin.2021406402013@student.umpri.ac.id⁶, dwi.2021406402001@student.umpri.ac.id⁷,
robby.2021406402008@student.umpri.ac.id⁸

ABSTRAK

Abstrak: Salah satu kompetensi guru Muhammadiyah berkembang adalah kompetensi profesional yakni menguasai teknologi dan meningkatkan kualitas daya saing pendidikan Muhammadiyah. Tujuan pengabdian ini adalah mewujudkan guru Muhammadiyah melek digital melalui kegiatan workshop pembuatan game edukasi menggunakan wordwall, Quizizz, dan Kahoot!. Metode pengabdian meliputi 1) tahap persiapan yaitu untuk berkoordinasi dengan mitra dan merancang buku panduan; 2) tahap pelaksanaan meliputi kegiatan penyuluhan, workshop dan praktek membuat game edukasi dan kuis dengan Wordwall, Quizizz, dan Kahoot!; dan 3) tahap evaluasi yaitu untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru Muhammadiyah dalam membuat game edukasi dalam pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi adalah lembar pengamatan aktivitas peserta PKM. Mitra pengabdian adalah guru SD Muhammadiyah di PCM Sukoharjo dengan jumlah 20 Peserta. Hasil pengabdian adalah 1) Buku panduan tutorial pembuatan Game Edukasi Menggunakan Wordwall, Quizizz, dan Kahoot!; 2) Peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta pengabdian yang terlihat lembar aktivitas peserta Pengabdian terdapat 80% peserta mampu membuat game edukasi menggunakan Wordwall, Quizizz, dan Kahoot!.

Kata Kunci: Game Edukasi; Wordwall; Quizizz; Kahoot!; Digital.

Abstract: *One of the competences of Muhammadiyah teachers who are progressing is professional competence, namely mastering technology and improving the quality of the competitiveness of Muhammadiyah education. The purpose of this service is to make Muhammadiyah teachers digitally literate through workshops on making educational games using wordwalls, Quizizz, and Kahoot!. The dedication method includes 1) the preparatory stage, namely to coordinate with partners and design a guidebook; 2) the implementation phase includes counseling activities, workshops and practice on making educational games and quizzes with Wordwall, Quizizz, and Kahoot!; and 3) the evaluation stage is to find out the increase in the knowledge and skills of Muhammadiyah teachers in making educational games in learning. The instrument used to evaluate is an observation sheet of PKM participants' activities. The service partners are SD Muhammadiyah teachers at PCM Sukoharjo with a total of 20 participants. The results of the dedication are 1) A tutorial guidebook for making Educational Games Using Wordwall, Quizizz, and Kahoot!; 2) Increased knowledge and skills of service participants as seen in the activity sheet of service participants, 80% of participants are able to make educational games using Wordwall, Quizizz, and Kahoot!.*

Keywords: Educational Games; Wordwall; Quizizz; Kahoot!; Digital.



Article History:

Received: 18-07-2023
Revised : 10-08-2023
Accepted: 14-08-2023
Online : 01-10-2023



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Sekolah Dasar Muhammadiyah di Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu Lampung merupakan salah satu amal usaha Muhammadiyah pada bidang pendidikan di bawah naungan Pimpinan Cabang Muhammadiyah Sukoharjo. Amal usaha ini menjadi salah satu nafas keberorganisasian Muhammadiyah di Kecamatan Sukoharjo. Seiring berjalannya waktu, dibutuhkan pengelolaan yang profesional untuk memperoleh mutu lembaga amal usaha terbaik termasuk penyesuaian terhadap perkembangan teknologi. Salah satu sumber daya manusia dalam memajukan amal usaha di SD Muhammadiyah Sukoharjo adalah Guru. Menurut Ketua Umum Pimpinan Pusat Muhammadiyah Haedar Nashir, salah satu kompetensi guru Muhammadiyah Berkemajuan adalah kompetensi profesionalitas yang mana para guru harus terus belajar menguasai teknologi dan meningkatkan kualitas daya saing pendidikan Muhammadiyah. Dengan demikian, diperlukan kemampuan guru Muhammadiyah dalam memanfaatkan teknologi baik dalam pembelajaran maupun dalam kegiatan administrasi. Melalui pemanfaatan teknologi guru dapat memaksimalkan perannya sebagai tokoh kaderisasi Muhammadiyah melalui inovasi pembelajaran dengan mengikuti perkembangan IPTEK. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Aka (2017) bahwa menguasai teknologi informasi dan komunikasi menjadi tuntutan kompetensi seorang guru saat ini guna mendukung pelaksanaan tugasnya.

Pada kenyataannya terdapat permasalahan mengenai pemanfaatan teknologi yang dihadapi oleh SD Muhammadiyah Sukoharjo selaku mitra Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (Pengmas). Permasalahan tersebut diantaranya guru SD Muhammadiyah kurang memanfaatkan perangkat digital yang ada disekitarnya untuk pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan masih mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Padahal guru SD Muhammadiyah Sukoharjo rata-rata telah memiliki laptop dan android yang dapat mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, siswanya pun sudah bisa menggunakan smartphone dan hampir semua wali siswa memiliki HP Android. Hal ini dibuktikan dengan semua wali murid yang bergabung dalam Whatsapp group kelas. Selain itu, pada kurikulum yang berlaku saat ini guru dituntut untuk beradaptasi dengan teknologi sehingga memberikan keleluasaan atau waktu yang fleksibel dalam kegiatan pembelajaran.

Permasalahan mitra tersebut membutuhkan solusi. Salah satu solusinya adalah memberikan pelatihan kepada guru SD Muhammadiyah di PCM Sukoharjo terkait teknologi yang dapat digunakan untuk menerapkan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Teknologi tersebut yaitu memanfaatkan game edukasi sebagai produk digital. Pemanfaatan game edukasi seperti android dapat memfasilitasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran secara fleksibel dan menyenangkan. Sintaro et al. (2020) menyatakan bahwa melalui game edukasi dapat meningkatkan minat

mengetahui sesuatu sehingga berpotensi untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Beberapa penelitian sebelumnya seperti Robia Astuti et al. (2021); dan Pratama et al. (2019) menyatakan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan game edukasi pada pembelajaran.

Banyak platform yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat game edukasi. Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan platform seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot! efektif digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada tingkat SD dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian (Pamungkas, 2020); (Susanti, 2020); (Al Mawaddah et al., 2021); dan (Pusparani, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi Quizizz meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya hasil penelitian (Haddar & Juliano, 2021); (Rofiq et al., 2022); dan (Nafisaturrafiah et al., 2021) menyatakan bahwa media game berbasis Quizizz efektif digunakan pada proses pembelajaran di jenjang SD. Penelitian (Lubis & Nuriadin, 2022); dan (Agusti & Aslam, 2022) memberikan hasil bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall efektif digunakan dalam proses pembelajaran SD sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian (Rahmawati, 2023); dan (Mohammad & Sari, 2021) memberikan kesimpulan bahwa aplikasi kahoot efektif dan mendapat respon baik dari siswa SD selama proses pembelajaran. Selanjutnya (Bahar et al., 2020); menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi Kahoot efektif digunakan oleh guru Sekolah Dasar.

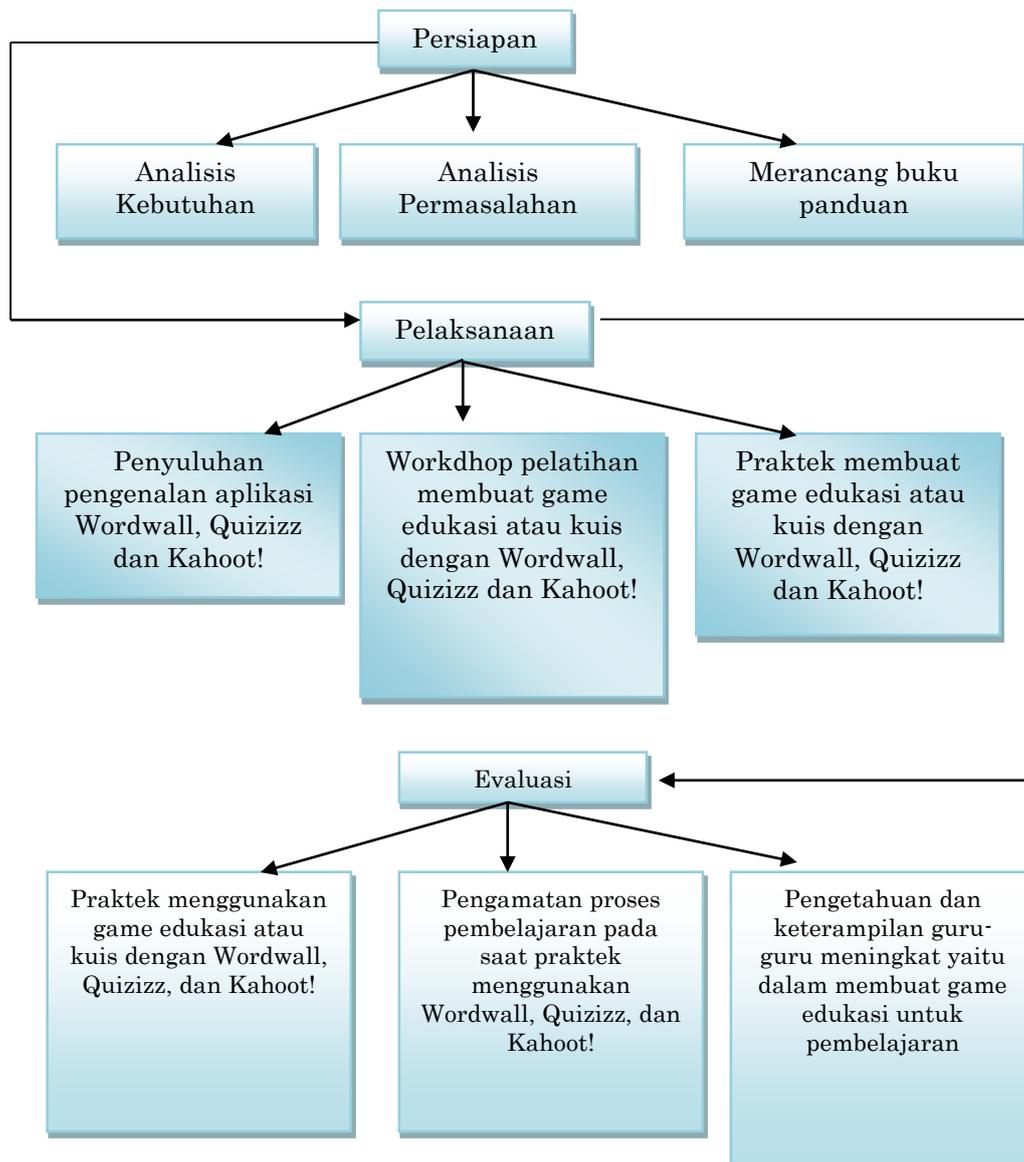
Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan kondisi di lapangan maka, tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mewujudkan guru muhammadiyah melek digital melalui kegiatan workshop pembuatan game edukasi menggunakan wordwall, quizizz, dan kahoot!. Adapun manfaat dari kegiatan pengabdian ini diharapkan guru-guru muhammadiyah di kecamatan Sukoharjo mampu memanfaatkan teknologi digital dengan membuat sendiri game edukasi menggunakan wordwall, quizizz, dan kahoot. Dengan demikian diharapkan guru-guru Muhammadiyah yang melek digital dapat menjadi sumberdaya yang berkualitas demi terwujudnya guru profesional berkemajuan dan peningkatan mutu amal usaha muhammadiyah khususnya di Kecamatan Sukoharjo.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan PkM dilaksanakan secara kolaborasi antara dosen dan mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung (UMPRI). Kegiatan dosen pada pelaksanaan PkM ini adalah memberikan penyuluhan dan workshop kepada mitra. Sedangkan kegiatan mahasiswa adalah memberikan demo terkait game edukasi yang menggunakan aplikasi quizizz, wordwall, dan kahoot! dan mendampingi mitra pada saat sesi workshop. Adapun mitra pada kegiatan PkM ini adalah

seluruh guru SD muhammadiyah yang terdapat pada PCM Sukoharjo. Kemudian yang terlibat dalam kegiatan PkM ini sejumlah 20 guru.

Pelaksanaan PKM akan dilaksanakan dengan beberapa tahapan kegiatan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahapan kegiatan tersebut merupakan langkah-langkah sistematis yang digunakan demi terlaksananya pekerjaan yang dilakukan. (1) Tahap Persiapan, Pada tahap ini dilakukan koordinasi tentang rencana pelaksanaan PKM kepada Pimpinan Cabang Muhammadiyah (PCM) kecamatan Sukoharjo kabupaten Pringsewu. Selanjutnya dilakukan (a) survey lokasi; (b) mendata jumlah SD Muhammadiyah yang ada di PCM Sukoharjo; (c) mendata seluruh guru yang akan mengikuti pendampingan pembuatan game edukasi menggunakan wordwall, quizizz, dan kahoot; dan (d) merancang dan mengembangkan buku panduan cara membuat game edukasi dengan wordwall, quizizz, dan kahootbagar terbentuk buku panduan praktis yang dapat dengan mudah dipelajari dan digunakan oleh guru-guru SD Muhammadiyah di PCM Sukoharjo; (2) Tahap pelaksanaan, Kegiatan pada tahap pelaksanaan adalah (a) memperkenalkan tentang platform wordwall, quizizz, & Kahoot!; (b) memberikan pelatihan/workshop tentang bagaimana membuat game edukasi melalui platform wordwall, quizizz, & Kahoot!; (c) mendemonstrasikan game yang telah dibuat melalui platform wordwall, quizizz, & Kahoot!; (d) mendampingi guru-guru dalam praktek langsung membuat game menggunakan platform wordwall, quizizz, & Kahoot!; dan (e) memberikan kesempatan kepada guru untuk mempresentasikan hasil aksi nyata guru dalam membuat game; (3) Tahap Evaluasi, Tahap ini digunakan untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan guru-guru SD muhammadiyah di kecamatan sukoharjo akan meningkat atau tidak terkait dengan cara membuat game edukasi melalui paltform wordwall, quizizz, & Kahoot. Dengan ini kegiatan pada tahap ini adalah (a) membuat instrument berupa lembar pengamatan proses pembelajaran pada saat guru mempraktekan game edukasi yang telah dibuat menggunakan wordwall, quizizz dan kahoot; (b) pengisian lembar pengamatan sesuai dengan perilaku guru yang diamati selama proses pembelajaran; dan (c) menganalisis hasil pengamatan dan menarik kesimpulan. Secara ringkas tahapan kegiatan yang akan dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 . Tahapan Pelaksanaan PKM

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pelaksanaan pengabdian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan tahan evaluasi. Disetiap tahapan pelaksanaan pengabdian ini memberikan hasil yang saling berkaitan atau saling terhubung. Adapun hasil dari kegiatan pelaksanaan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan Bapak Sutikno, S.Pd selaku ketua cabang Muhammadiyah kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu. Berdasarkan informasi beliau diperoleh data bahwa jumlah SD muhammadiyah yang ada di PCM Sukoharjo ada 2 yaitu SD M Sukoharjo III Barat dan SD M Waringinsari dengan banyaknya guru sejumlah 20 guru. Pada tahap ini juga dihasilkan Buku panduan Tutorial Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Wordwall, Quizizz, dan Kahoot!.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan PKM guru-guru SD Muhammadiyah Sukoharjo mendapatkan informasi dalam bentuk penyuluhan tentang pengenalan dan tutorial penggunaan platform Wordwall, Quizizz, dan Kahoot! untuk membuat game edukasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran nantinya baik secara luring maupun daring (Gambar 2). Selanjutnya adalah guru menyimak dan memperhatikan demo dari mahasiswa terkait game edukasi yang sudah jadi dengan menggunakan platform Wordwall, Quizizz, dan Kahoot! (Gambar 3). Kegiatan berikutnya adalah guru diberi kesempatan untuk membuat secara mandiri game edukasi dengan memanfaatkan platform Wordwall, Quizizz, dan Kahoot! dalam bentuk workshop dan mensimulasikan dengan menggunakan teknik tutor sebaya (Gambar 4).



Gambar 2. Kegiatan penyuluhan tentang pengenalan dan tutorial penggunaan platform Wordwall, Quizizz, dan Kahoot! untuk membuat game edukasi



Gambar 3. Kegiatan demo mahasiswa



Gambar 4. Kegiatan guru membuat game secara mandiri

Pada Gambar 3, mahasiswa sedang mendemokan game yang sudah jadi baik menggunakan Wordwall, Quizizz, maupun Kahoot!. Kemudian mitra menjadi peserta game yang memainkan gamenya melalui android. Peserta sangat antusias dalam mengikuti demo mahasiswa dan penasaran ingin segera mencoba membuat gamenya. Selanjutnya pada Gambar 4, peserta

membuat game edukasi secara mandiri yang didampingi oleh Tim PKM. Peserta dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok Wordwall, kelompok Quizizz dan kelompok Kahoot!. Masing-masing guru dalam kelompok saling berdiskusi dalam membuat game yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan diterapkan ada yang IPA, ada yang matematika dan ada yang IPS. Setelah selesai salah satu guru disetiap kelompok menpresentasikan hasil game edukasi yang dibuatnya dengan peserta lain menjadi audiens (pemain game). Dengan ini guru terampil dalam memandu kegiatan pembelajaran yang menggunakan game dan guru juga merasakan sebagai murid sehingga jika ada murid yang kesulitan nantinya guru dapat memberikan bimbingan.

Pelaksanaan kegiatan PKM dapat dilihat pada link youtube <https://www.youtube.com/watch?v=STsxjmN6jno> atau pada instagram <https://www.instagram.com/reel/Cpca4KlAEB2/?igshid=MDJmNzVkMjY%20> Selain itu kegiatan PKM ini juga dimuat di media massa elektronik yang dapat diakses melalui URL <https://koraneditor.id/2023/02/20/umpri-gelar-workshop-melek-digital-guru-muhammadiyah>

3. Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta selama kegiatan workshop, diperoleh hasil bahwa terdapat 52% peserta melakukan aktivitas yang baik dan sangat baik dalam proses pembelajaran sisanya adalah cukup baik. Antusias peserta dalam mengikuti kegiatan PKM ini juga sangat baik yaitu 80% peserta kegiatan PKM datang tepat waktu. Tabel berikut menjelaskan hasil observasi aktivitas peserta selama kegiatan workshop pembuatan game edukasi menggunakan Wordwall, Quizizz, dan Kahoot!, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Pelatihan

No	Aspek evaluasi	Persentase			
		Sangat baik	Baik	Cukup baik	Tidak baik
1	Melakukan aktivitas menyimak	60%	15%	25%	-
2	Melakukan aktivitas menanggapi	10%	20%	70%	-
3	Melakukan aktivitas bertanya	-	78%	22%	-
4	Mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pemateri	60%	20%	10%	10%
5	Melakukan aktivitas berdiskusi dan kerja dalam kelompok	10%	20%	70%	-

Sedangkan berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran saat guru mempraktekan game edukasi yang telah dibuat menunjukkan bahwa: (1) peserta terlihat tertarik dengan game pembelajaran yang digunakan; (2) peserta terlihat menunjukkan motivasi untuk mengikuti pembelajaran; dan (3) peserta berpartisipasi aktif dalam memainkan game pembelajaran. Sesi kedua untuk tahap evaluasi, terdiri dari 2 pertemuan dengan perhitungan

rincian berdasarkan jumlah sekolah SD Muhammadiyah yang ada di PCM Sukoharjo kabupaten Pringsewu sebanyak 2 Sekolah melalui pengamatan terhadap guru-guru tersebut untuk praktek di sekolah masing-masing. Partisipasi mitra dalam pelaksanaan PKM ini adalah (1) bekerja sama dengan baik dalam koordinasi dengan tim pelaksana PKM guna terlaksananya kegiatan; (2) menyediakan tempat dan sarana untuk pelaksanaan PKM; (3) membantu dalam mengkoordinir peserta untuk mengikuti kegiatan PKM; dan (4) berperan serta aktif dalam kegiatan PKM.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan guru dan keterampilan guru tentang game yang berbasis digital dengan memanfaatkan asset yang dimiliki oleh siswa yaitu android meningkat. Guru mampu membuat game edukasi dengan memanfaatkan platform wordwall, quizizz, & Kahoot guru mengetahui cara menshare game yang sudah dibuat kepada murid; dan guru mampu memainkannya menggunakan android sehingga dapat memandu murid dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil survey dan lembar pengamatan diketahui bahwa terdapat 16 guru atau 80% dari peserta pengabdian membuat game edukasi menggunakan aplikasi wordwall, quizizz, & Kahoot!. Di era generasi Z seperti sekarang ini sangat dibutuhkan seorang guru yang mau dan mampu berinovasi dan kreatif dengan memanfaatkan digital sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna sesuai dengan filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara. Adapun saran untuk PkM berikutnya adalah melakukan pendampingan kepada guru-guru SD atau melakukan monitoring ke sekolah tempat mitra PkM untuk melihat keberlanjutan penggunaan pasca pelaksanaan pengabdian sehingga diketahui apakah hasil pelatihan ini dimanfaatkan oleh guru di sekolah masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana PKM menyampaikan rasa terimakasih kepada Majelis Diktilitbang PP Muhammadiyah yang telah mendanai seluruh kegiatan program Hibah RisetMu Batch 6 skema Pengmas dan memberikan kesempatan kepada kami untuk mengembangkannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 28–37. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1041/724>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh

- Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1194–1198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>
- Nafisaturrafiah, N., Setiyaningsih, E. S., Subekti, E. E., Article, H., Subekti, E., Berbasis, P., Quizizz, G., & Semarang, K. (2021). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 8 Subtema 1 Di Sd Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan. *LITERASI (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 1(1), 1–8.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rahmawati, S. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran ipa. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30–34.
- Robia Astuti, Nurmitasari, N., & Sutriningsih, N. (2021). Math Bilbul “Alaihisalam” as a Learning Innovation During Covid 19. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 5(2), 153–177. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v5i2.1530>
- Rofiq, A. A., Anjaina, A., Romdloni, R., & Ulwiyah, N. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 101. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.101-112.2022>
- Sintaro, Sanriomi; Ramdani, Rahmat; & Samsugi, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(1), 51–57. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- Susanti, A. B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 73–82. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7311>