



Pelatihan Penggunaan *Quizizz* dan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi

Risna Mira Bella Saragih¹, Yumira Simamora², Siswadi³, Khoiruddin Matondang⁴

Keywords :

Quizizz ;
Google Classroom;
Pembelajaran Online;
Pelatihan;

Correspondensi Author

Pendidikan matematika, Universitas
Al Washliyah Medan
Jl. Sisingamangaraja No. 10 KM.
5,5 Medan
Email:
risnamirabellasaragih@gmail.com

History Article

Received: 08-07-2021;
Reviewed: 26-07-2021;
Revised: 19-08-2021;
Accepted: 25-08-2021;
Published: 29-08-2021.

Abstrak. Program Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk memberi wawasan dan pengalaman bagi para guru mengenai penggunaan Quizizz dan Google Classroom, sebagai sarana untuk membantu meningkatkan kompetensi guru-guru MTS Laboratorium IAINSU menggunakan dan memanfaatkan Quizizz dalam mendukung proses belajar mengajar secara online (daring). Metode yang digunakan dalam pelatihan pembimbingan guru-guru ini adalah dengan cara pelatihan secara langsung dengan menerapkan protokol kesehatan dengan pendekatan demonstrasi langsung, tanya jawab dan studi kasus. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2021 di MTsS Laboratorium IAINSU Medan Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate Sumatera Utara dan dibimbing oleh 4 orang Narasumber dalam penggunaan Quizizz dan Google Classroom. Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru MTsS Laboratorium IAINSU Medan sebanyak 17 orang yang pada waktu pelatihan menyiapkan laptop atau HP untuk demonstrasi langsung. Hasil yang didapat dalam kegiatan pengabdian ini adalah peserta mampu membuat tes dan pembelajaran di Quizizz, Peserta mampu mendownload hasil tes berupa dokumen Excell. Peserta mampu membagikan link dengan siswa serta mengkoneksikan dengan Google Classroom, Peserta mampu menggunakan Google Classroom sebagai sarana absensi, pemberian tugas dan pemberian materi dalam pembelajaran daring.

Abstract. This Community Service Program aims to provide the insight and experience for teachers regarding the use of Quizizz and Google Classroom as a mean to help to improve the competence of IAINSU Laboratory MTS teachers in using and utilizing Quizizz to support the online teaching and learning process. The method used in the workshop to guide the teachers was using direct training by applying health protocols with a direct demonstration approach, question and answer and case studies. This community service activity was carried out on February 25, 2021 at MTsS Laboratory IAINSU Medan Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate North Sumatra and was guided by 4 speakers in using Quiziz and Google Classroom. The target of this community service activity is the 17 teachers of MTsS Laboratory IAINSU Medan who at the time of the workshop prepared laptops or cellphones for direct demonstrations. The results obtained in this community service activity were that participants were able to make tests and

learning process using Quizizz, Participants were able to download the test results in the form of Excel documents. Participants were able to share links with the students and connect to Google Classroom, Participants were able to use Google Classroom as a mean of attendance, assigning assignments and providing material in online learning

PENDAHULUAN

Masa pandemi Covid 19 yang sedang melanda negeri tercinta Indonesia khususnya dunia pendidikan mengakibatkan proses pembelajaran tidak bisa dilakukan seperti biasa. Pertemuan tatap muka di kelas tidak memungkinkan untuk dilaksanakan. Keputusan pemerintah di dunia pendidikan dengan memindahkan proses pembelajaran yang biasanya di sekolah menjadi di rumah dengan istilah *Work From Home (WFH)*.

Sekolah dan guru dengan segala upaya tetap berusaha memikirkan bagaimana melaksanakan proses pembelajaran dimasa pandemi ini. Karena pemerintah menginstruksikan *WFH* maka proses pembelajaran dilakukan secara online atau dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi untuk menerapkan social distancing guna mencegah mata rantai penyebaran wabah covid 19. Karena pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun saat dibutuhkan. Sehingga dapat menghindari kerumunan yang dianggap sebagai salah satu cara untuk menerapkan social distancing. (Sourial et al., 2018)

Tujuan pembelajaran daring ini adalah untuk menghindari kontak langsung antara guru dan siswa sehingga bisa memutus mata rantai penyebaran COVID 19. Menurut (Sadikin & Hamidah, 2020) dalam rangka memutus mata rantai penyebaran Covid-19 pembelajaran daring sebagai solusi pelaksanaan pembelajaran.

Oleh sebab itu diperlukan pengetahuan guru dalam merancang media pembelajaran online. MTsS Laboratorium yang memiliki 9 rombongan belajar dengan jumlah guru 26 orang menerapkan pembelajaran daring. Untuk itu tim dosen dari Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Univa Medan melakukan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran

online selama pandemik. Mitra sasaran kegiatan ini adalah guru-guru MTsS Laboratorium IAIN SU Medan dengan jumlah 17 orang. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2021. Alasan penelitian ini dilakukan karena MTsS Laboratorium IAIN SU Medan belum pernah diajarkan tentang aplikasi-aplikasi pembelajaran online secara spesifik, guru-guru belajar dan mencari tahu sendiri aplikasi-aplikasi pembelajaran apa yang tepat digunakan.

Berbagai aplikasi pembelajaran ataupun platform sudah disediakan oleh pihak Google, ada pula yang dapat diunduh melalui Google Play secara gratis maupun berbayar. Beberapa aplikasi tersebut diantaranya seperti *WhatsApp Group, Google Classroom, Edmodo, Zoom, Google Meet, Webex, Loom, Quizizz, Duolingo*. (Wilson, 2020). Salah satu aplikasi yang free adalah *Quizizz dan Google Classroom*. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran semi games yang bisa menggabungkan intruksi, riview dan evaluasi sekaligus.

Penerapan Quizizz dalam pembelajaran menguntungkan siswa, siswa lebih aktif dan teliti dalam belajar, mampu dapat memahami soal secara mandiri, siswa lebih tenang dan tertantang dalam mengerjakan soal, sehingga Quizizz sangat efektif digunakan dalam pembelajaran (Salsabila et al., 2020). *Quizizz* dapat mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa (Pranoto, 2020).

Ada banyak kelebihan mengapa *Quizizz* sangat tepat digunakan dalam pembelajaran daring. Pada bagian pengerjaannya menyesuaikan kecepatan siswa. Nilai dapat di unduh dalam bentuk *Excel* yang memudahkan guru dalam melakukan penilaian (Situmorang & Christie Lidya Rumerung, 2019). *Quizizz* mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa, siswa lebih kritis dan lebih leluasa menuangkan konsep/ide-idenya (Wilson, 2020). Sebagai sarana mengukur pemahaman siswa, bersifat naratif, fleksibel, menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). MTsS

Laboratorium IAINSU Medan belum pernah mengadakan pelatihan tentang penggunaan aplikasi ini bagi guru-guru dan merupakan sesuatu yang baru dan menarik ketika *Quizizz* ini dilatihkan. Guru-guru bersemangat untuk menerapkan dikelas pembelajarannya.

Aplikasi kedua yang dilatihkan dalam pengabdian masyarakat ini adalah Aplikasi *Google Classroom*.

Google Classroom merupakan aplikasi layanan online gratis yang diperuntukkan untuk sekolah ataupun lembaga pendidikan lainnya atau siapapun yang memiliki akun *Google*. *Google Classroom* memudahkan interaksi antara guru dan siswa.

Aplikasi *Google Classroom* bisa digunakan apabila pengguna memiliki akun gmail yang merupakan syarat awal untuk masuk kedalam halaman utama. Setelah masuk dengan akun gmail, maka guru atau pengguna dapat membentuk dan menyusun kelas belajar. Guru atau Pengguna bisa membentuk beberapa kelas menggunakan kode kelas yang sudah tersedia di akun Classroom nya sebagai keterangan atau identitas kelas pembelajaran. Setelah kelas pembelajarannya terbentuk, guru atau pengguna dapat mengolah kelas dengan membuat absensi pembelajaran, memberikan materi pembelajaran, video pembelajaran, memberikan dan mengumpulkan tugas belajar dan memberikan kuis. Selanjutnya siswa dapat masuk ke *Google Classroom* dengan kode kelas yang diberikan guru dan setelah itu dapat mengikuti kelas belajar dan instruksi guru sesuai konten pembelajaran yang diberikan

Adapun Langkah-langkah dalam pengaplikasian *Google Classroom* sebagai berikut : 1). Buka website google kemudian masuk pada laman google classroom 2). Pastikan Anda memiliki akun *Google Apps* for Education. Kunjungi *classroom.google.com* dan masuk. Pilih apakah Anda seorang guru atau siswa, lalu buat kelas atau gabung ke kelas. 3). Jika Anda administrator *Google Apps*, Anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang cara mengaktifkan dan menonaktifkan layanan di Akses ke Kelas. 4). Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah memberitahukan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan *Google Classroom* dengan syarat setiap siswa harus memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan

nama panggilan/samaran). 5). Guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *google drive*. 6). Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut. Siswa dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru. 7). Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman Tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik. 8). Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas (Salamah, 2020).

Aplikasi *Google Classroom* ini Sangat membantu guru dalam proses pembelajaran daring di era digital. Fitur-fitur *Google classroom* memiliki dampak signifikan bagi pembelajaran di era digital, antara lain: (1) pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dilakukan secara daring, (2) fleksibel karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu, (3) peserta didik secara mandiri terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan internet, (4) materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik mudah di akses oleh peserta didik, (5) meningkatkan keterampilan literasi data dan literasi teknologi. Selain itu, pembuatan *Google classroom* juga dapat dilakukan dengan mudah oleh pendidik untuk menciptakan pembelajaran daring menjadi lebih efektif dan efisien (Nurfalah, 2019)

Menurut (Sukmawati, 2020) Selama berlangsungnya proses pembelajaran, terciptanya aspek komunikasi dan kedisiplinan mahasiswa dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan. Diawali dengan tahap pendahuluan, dimana peserta didik dilibatkan untuk mengetahui fitur yang tersedia di *google classroom*. Tahap ini, siswa berpartisipasi aktif dalam mencari dan menyediakan sumber informasi berupa artikel, tutorial, dan lainnya yang berkaitan dengan penggunaan *google classroom*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Madrasah bidang kurikulum menyatakan bahwa “MTsS Laboratorium IAIN SU Medan telah menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*, akan tetapi

bagaimana memanfaatkan dan menggunakannya dengan baik masih perlu dilatih sehingga guru-guru paham bagaimana memasukkan bahan materi atau tugas ke dalam aplikasi, sebagai media absensi untuk kehadiran siswa bahkan sampai penjadwalan materi yang akan dibagikan ke siswa.

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih, mengaplikasikan dan memberi wawasan bagi para guru mengenai *Quizizz* dan *Google Classroom*, sebagai sarana untuk membantu meningkatkan kompetensi guru-guru MTsS Laboratorium IAIN SU Medan menggunakan dan memanfaatkan *Quizizz* dan *Google Classroom* dalam mendukung proses belajar mengajar secara online (daring). Disamping itu siswa juga menjadi kreatif dan paham memahami materi dan mengirimkan tugas-tugasnya melalui *Google Classroom*.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2021 di MTsS Laboratorium IAIN SU Medan Jl. Willièm Iskandar Pasar V Medan Estate Sumatera Utara Medan. Dilaksanakan secara langsung (tatap muka) dengan menerapkan protokol kesehatan. Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru MTsS Laboratorium IAIN SU Medan sebanyak 17 orang yang terdiri dari beberapa jurusan (mata pelajaran) yang diampuh dan sebagian besar adalah guru-guru yang telah bersertifikasi pendidik.

Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan dosen prodi pendidikan matematika FKIP Univa Medan. Adapun tim yang terlibat dalam kegiatan ini adalah Risna Mira Bella Saragih, Yumira Simamora, Siswadi, Khoiruddin Matondang. Mahasiswa juga di ikut sertakan dalam kegiatan ini yaitu Bagus Setiadi dan Dwi Marfuah. Pembagian tugas masing-masing tim diuraikan pada tabel 1.

Metode yang digunakan dalam pelatihan pembelajaran daring ini adalah dengan cara pelatihan secara langsung menerapkan protokol kesehatan dengan pendekatan demonstrasi langsung, tanya jawab dan studi kasus. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan adalah :

1. Narasumber menyampaikan tentang Pembelajaran Daring serta diskusi dan Tanya Jawab
2. Peserta dilatih Aplikasi *Quizizz* dan langsung mendemonstrasikannya
3. Peserta dilatih Aplikasi *Google Classroom* dan langsung mendemonstrasikannya
4. Peserta didampingi sehingga bisa menggunakan Aplikasi *Quizizz* dan *Google Classroom* dalam pembelajaran daring

Tabel 1. Pembagian tugas masing-masing tim

No	Nama	Peran	Bidang Tugas
1.	Risna Mira Bella Saragaih	Narasumber 1	Menyajikan Aplikasi <i>Quizizz</i>
2.	Yumira Simamora	Narasumber 2	Memberikan materi pembelajaran Daring
3.	Siswadi	Narasumber 3	Menyajikan Aplikasi <i>Google Classroom</i>
4.	Khoiruddin Matondang	Narasumber 4	Mendemonstrasikan dan mendampingi guru menggunakan <i>Google Classroom</i>
5.	Bagus Setiadi	Anggota 1	Membantu guru menginstal <i>Quizizz</i>
6.	Dwi Marfuah	Anggota 2	Membantu Guru menginstal aplikasi <i>google Classroom</i> .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara langsung (tatap muka) dengan menerapkan protokol kesehatan. Guru-guru yang mengikuti pelatihan ini menyiapkan fasilitas laptop dan mobile android dengan tambahan kuota internet. Guru-guru MTsS pertama sekali diberikan materi tentang pembelajaran daring, bagaimana konsepnya dan aplikasi-aplikasi apa yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran tersebut. Selanjutnya peserta diberi konsep dan pemahaman tentang Aplikasi *Quizizz* dan *Google Classroom*. Secara bergantian narasumber memberikan materi masing-masing dan adanya pendampingan. Tujuannya agar mitra dapat memahami materi

pelatihan dengan baik dan adanya tanya jawab secara langsung jika selama praktik mitra mengalami kendala segera dapat solusi yang dibantu oleh tim pemateri. Adapun uraian hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat pelatihan

Quizizz dan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran online selama pandemik yang dilakukan diperoleh hasil seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Uraian Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Peserta	Hasil
1	20 Februari 2021	Rapat koordinasi awal tim	Dosen dan mahasiswa	- Terbentuknya panitia - Jadwal kunjungan awal ke sekolah mitra
2	21 Februari 2021	Kunjungan ke sekolah mitra	Dosen	- Temuan guru yang senior mengalami kendala menemukan sebuah metode pembelajaran daring yang bervariasi. - Guru belum pernah menggunakan <i>Quizizz</i>
3	22 Februari 2021	Rapat menyiapkan program	Dosen dan mahasiswa	- Membagi jobdesk setiap anggota tim
4	25 Februari 2021	Pelaksanaan Pelatihan <i>Quizizz</i> dan <i>Google Classroom</i>	Dosen dan mahasiswa	- Peserta mampu membuat kuis dengan <i>Quizizz</i> - Peserta mampu menggunakan <i>Google Classroom</i> sebagai sarana absensi, pemberian tugas dan pemberian materi dalam pembelajaran daring
5	01 Maret 2021	Penyusunan laporan	Dosen dan mahasiswa	- Laporan pelaksanaan pengabdian

Langkah pertama yang disampaikan adalah pemateri menyampaikan konsep pembelajaran daring selanjutnya narasumber melatih *Quizizz*. Hal yang dilakukan pertama sekali adalah membagikan link *Quizizz*. Peserta diajak untuk mengalami langsung sebagaimana

posisi siswa nanti saat pembelajaran. Dari pengalaman langsung tersebut para peserta menyadari bahwa *Quizizz* sangat menarik, selanjutnya pemateri menyampaikan materi sebagaimana terlihat dalam gambar 1.



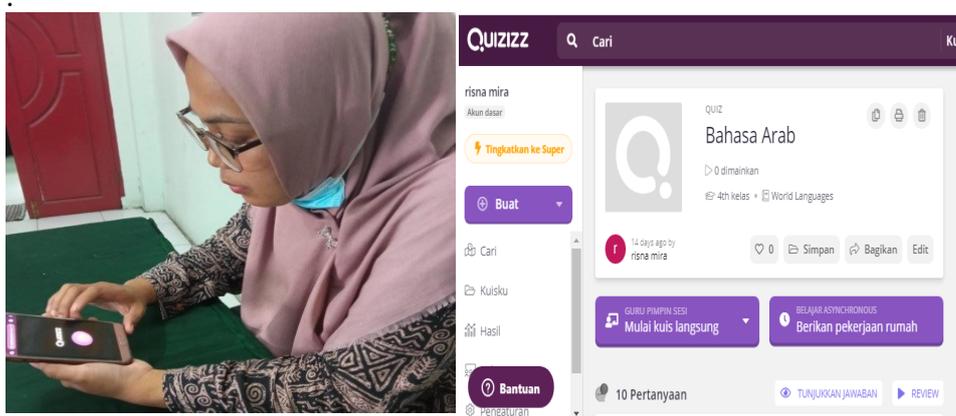
Gambar 1. Tim memberikan materi *Quizizz*

Setelah mitra mendapatkan materi yang terdiri 8 langkah yang telah dijelaskan

sebelumnya dan mencoba game *Quizizz*, mendapatkan pengalaman sendiri bahwa *Quizizz*

itu menyenangkan. Para mitra membuat sendiri kuis di akun *Quizizz*. Para mitra membuat akun *Quizizz* menjalankan semua langkah-langkah yang telah dijelaskan sehingga setiap mitra memiliki kuis di akun *Quizizz* sesuai dengan pelajaran yang di ampu di MTS Laboratorium IAINSU para peserta terlihat sangat antusias, bersemangat dan senang bisa membuat kuis sendiri. Selanjtnya antar peserta saling mencoba menjawab dengan rekan sejawat yang lain secara bergantian baik live maupun secara offline. Ada banyak pilihan soal yang beragam

pilihan ganda, essay, mencocokkan, polling menjadikan guru menjadi lebih kreatif dalam mendesain tes. Sebagaimana pendapat (Pusparani, 2020) *Quizizz* aplikasi evaluasi pembelajaran yang dapat menjadi sarana bagi guru dalam berinovasi menggunakan media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan disenangi para siswa. Pernyataan (Aini, 2019) menyatakan bahwa *Quizizz* perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena merupakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan



Gambar 2. Peserta Membuat Quizizz Sesuai dengan Bidang Studi yang Diajarkan di Sekolah

Transfer ilmu pengetahuan yang didapat peserta yang telah mendapatkan materi sebagai berikut peserta memahami fitur-fitur *Quizizz*. Peserta mampu membuat tes dan pembelajaran di *Quizizz*. Peserta mampu mendownload hasil tes berupa dokumen *Excell*. Peserta mampu membagikan link dengan siswa serta mengkoneksikan dengan *Google Classroom*. *Pelatihan Quizizz* juga dilakukan oleh (Fazriyah et al., 2020) yang hasilnya mampu meningkatkan literasi digital para guru. Hal senada juga disampaikan (Aminuddin, 2020) yang menyatakan bahwa adanya fitur *lesson* pada *Quizizz* meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti tes pada pembelajaran yang dilakukan.

Para mitra berkomitmen untuk mengaplikasikan *Quizizz* dalam pembelajaran dan secara resmi dipertanggungjawabkan kepada Kepala Sekolah. Di akhir sesi pesan dan kesan, para mitra sangat terbantu dengan pelatihan yang diberikan tentang *Quizizz*. Para mitra menyadari bahwa *Game* dan *Gadget* tidak dapat dipisahkan dari generasi para siswa saat ini, yang bisa dilakukan adalah inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan mengkombinasikan *Game*, *Gadget* dan

pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh (Citra & Rosy, 2020) media pembelajaran *Quizizz* berbasis game edukasi mampu menghindari anggapan belajar matematika yang membosankan, menjadi media pembelajaran yang bervariasi yang lebih menarik perhatian siswa. Sisi positif *Quizizz* mampu melatih kognitif, konsentrasi siswa dalam menjawab test yang diberikan guru (Anggraini et al., 2020).

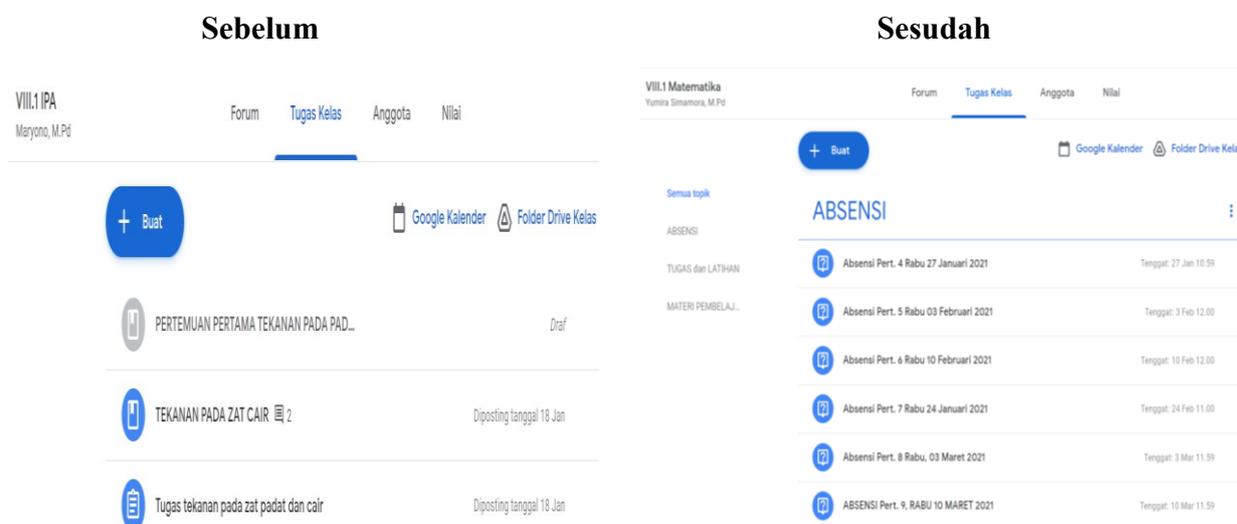
Selanjutnya peserta dilatih menggunakan *Google Classroom*. Peserta di instruksikan buka website google kemudian masuk pada laman google classroom bagi yang sudah punya dan menginstall Aplikasi *Google Classroom* bagi yang belum punya, didampingi oleh anggota tim. Selanjutnya peserta diarahkan buat kelas dan diajarkan juga bagaimana cara joint atau gabung ke kelas. Setelah guru-guru membuat kelas khusus mata pelajarannya selanjutnya dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya melalui WhatsApp kelas.

Bagaimana cara membuat absensi kehadiran melalui aplikasi ini? Langsung dipraktekkan oleh guru-guru dengan bimbingan narasumber. Peserta pun bersemangat karena selama ini mereka biasa absensi melalui

WhatsApp dan sepertinya kurang kondusif dan bahkan bisa sama sekali tidak diabsen. Selanjutnya guru dilatih bagaimana cara memberikan tugas mandiri melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di google drive. Guru juga diajarkan bagaimana

dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.

Hasil tampilan google classroom guru-guru sebelum mendapatkan pelatihan dan sesudah pelatihan disajikan pada gambar 3.



Gambar 3 : Tampilan Google Classroom Guru sebelum dan sesudah Pelatihan

Dari hasil pelatihan guru-guru sudah terlihat bahwa akun *Google Classroomnya* sudah rapi. Guru sudah bisa menggunakan *Google Classroom* untuk Absensi kehadiran,, memberikan materi dan tugas serta penilaian tugas-tugas pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah semua tahapan kegiatan pengabdian selesai. Dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran daring bukan menjadikan alasan dan hambatan untuk memberikan pembelajaran yang baik, menarik dan bervariasi. Banyak inovasi *ICT* yang bisa dilakukan oleh guru salah satunya dengan *Quizizz* yang sesuai dengan karakteristik para siswa sekarang yang mengkombinasikan *Game*, *Gadget* dan pembelajaran. *Quizizz* merupakan aplikasi yang tepat digunakan guru dalam pembelajaran. Dari hasil pelatihan ini guru termotivasi menerapkan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran daring.

Google Classroom juga merupakan wadah yang sangat cocok digunakan guru dalam pembelajaran daring. Dengan membuat tampilan Google Classroom yang baik menjadikan siswa-siswi menjadi termotivasi karena dianggap selalu ada penilaian dari Guru bidang studi.

Pelatihan sejenisnya diharapkan dapat dilaksanakan secara terukur dan berkesinambungan. Adanya kontrol pihak sekolah menjadi hal terpenting keberlanjutan program ini. Pelatihan yang mengedepankan produk pembelajaran yang berimpact pada inovasi pembelajaran daring.

Implikasi dari kegiatan pengabdian ini adalah 1) melalui penerapan *Quizizz* guru bisa membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dan beragam, 2) melalui aplikasi *Google Classroom* bisa menjadi wadah sarana pembelajaran yang lebih efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Aminuddin, C. (2020). Pemanfaatan Fitur Lesson *Quizizz* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 13(2), 151.

- Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., Gery, M. I., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., Tangerang, K., & Banten, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2–10.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272.
- Fazriyah, N., Cartono, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 199–204.
- Nurfalah, E. (2019). Optimalisasi E-Learning berbasis Virtual Class dengan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics Education Research Journal*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.21580/perj.2019.1.1.3977>
- Pranoto, S. E. (2020). *Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Sma Darul Hikmah Kutoarjo*. 4(1), 25–38.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533–538.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173.
- Situmorang, K., & Christie Lidya Rumerung, D. Y. N. P. S. T. . M. M. Y. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 869–877.
- Sourial, N., Longo, C., Vedel, I., & Schuster, T. (2018). Daring to draw causal claims from non-randomized studies of primary care interventions. *Family Practice*, 35(5), 639–643. <https://doi.org/10.1093/fampra/cmy005>
- Sukmawati, S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4 . 0. *Jurnal Kreatif Online*, 8(1), 39–46. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/15680>
- Wilson, A. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) melalui Aplikasi Berbasis Android saat Pandemi Global. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1).