

Training on Quizizz and Kahoot Learning Innovation as Learning Media for Teachers of SMA 1 Papar, Kediri District

Ro'ufah Inayati^{1*}, Imam Mukhlis¹, Ni'matul Istiqomah¹ & Annisya¹

Article Info

*Correspondence Author

(1) Universitas Negeri Malang

How to Cite:

Inayati, R., Mukhlis, I., Istiqomah, N. & Annisya'. Pelatihan Inovasi Pembelajaran Quizizz dan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMAN 1 Papar Kabupaten Kediri. *Prospect: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 82-91.

Article History

Submitted: 10 January 2024

Received: 23 January 2024

Accepted: 2 July 2024

Correspondence E-Mail:

roufah.inayati.fe@um.ac.id

Abstract

The aim of this community service activity is to improve the ability of teachers, especially those in Kediri Regency, to use Quizizz and Kahoot learning media to achieve learning goals. This activity was carried out using the Technical Assistance method in the form of Training and Workshop through 2 (two) stages, namely the first stage focused on socialization and delivery of the use of the Quizizz and Kahoot applications and the second stage focused on mentoring and FGD (Focus Group Discussion) practice in creating learning media on the Quizizz application and Kahoot as a learning medium. Evaluation of this activity is carried out during the training activity and looking at the final product of the activity. The aspects evaluated are attendance, participant activity, and participant understanding of the material that has been provided. The result of this activity is that there is an increase in the ability of teachers to utilize Quizizz and Kahoot learning media. Some teachers still experience problems in using this learning media, so further training and assistance is needed for teachers to maximize the results of this activity. The importance of mastering learning media by teachers aims to maximize learning activities in the classroom considering that nowadays the average student and teacher already has adequate devices for learning media, so with this phenomenon it is very important for teachers to be able to utilize existing technology to run activities smoothly learning.

Keywords: Kahoot; Learning Media; Quizizz.

Pelatihan Inovasi Pembelajaran *Quizizz* dan *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMAN 1 Papar Kabupaten Kediri

Ro'ufah Inayati¹, Imam Mukhlis², Ni'matul Istiqomah³ & Annisya⁴

Info Artikel

(*) Universitas Negeri Malang

Surel Korespondensi:
roufah.inayati.fe@um.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan kemampuan guru khususnya yang ada di Kabupaten Kediri dalam menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dan *Kahoot* demi tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan metode *Technical Assistance* berbentuk *Training and Workshop* melalui 2 (dua) tahap, yaitu tahap pertama fokus pada sosialisasi dan penyampaian penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* dan fokus tahap kedua pada pendampingan dan FGD (*Focus Group Discussion*) praktik membuat media pembelajaran pada aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* sebagai media pembelajaran. Evaluasi kegiatan ini dilakukan saat berlangsungnya kegiatan pelatihan dan melihat produk akhir kegiatan, aspek yang dievaluasi adalah kehadiran, aktivitas peserta, dan pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Hasil dari kegiatan ini adalah terdapat peningkatan kemampuan para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran *Quizizz* dan *Kahoot*. Beberapa guru memang masih mengalami kendala dalam menggunakan media pembelajaran tersebut sehingga perlu adanya pelatihan dan pendampingan lanjutan kepada para guru untuk memaksimalkan hasil kegiatan ini. Pentingnya penguasaan media pembelajaran oleh guru bertujuan untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran didalam kelas mengingat pada zaman sekarang rata-rata siswa dan guru sudah memiliki gawai yang memadai untuk media pembelajaran, sehingga dengan adanya fenomena tersebut penting sekali para guru untuk bisa memanfaatkan teknologi yang ada untuk kelancaran kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Kahoot*; Media Pembelajaran; *Quizizz*

Pendahuluan

SMA Negeri 1 Papar adalah salah satu SMA yang ada di Kabupaten Kediri tepatnya terletak di Desa Janti, Kecamatan Papar, Kabupaten Kediri dan telah mendapatkan akreditasi A. SMA Negeri 1 Papar memiliki jumlah total siswa sebanyak 1.046 orang dan jumlah total tenaga pendidik sebanyak 75 orang. Salah satu misi SMA Negeri 1 Papar pada poin keempat, yaitu "menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, produktif, efektif, kreatif, inovatif, menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah, dan demokratis sehingga meningkatkan ketuntasan belajar, perolehan NUN, pencapaian kelulusan maksimal, serta memiliki daya saing dalam olimpiade dan masuk PTN". Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang akan berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Kegiatan pendidikan sebagai suatu gejala budaya dalam masyarakat telah berlangsung baik di rumah tangga, sekolah maupun di masyarakat (Febrita dan Ulfah, 2019).

Tentunya di dalam mewujudkan misi tersebut dibutuhkan keterlibatan sekaligus peran aktif oleh semua aspek baik sekolah, guru, dan murid. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terlihat apabila peran guru dalam pembelajaran masih sangat dominan. Guru berperan aktif menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya dengan metode ceramah, sementara siswa mendengarkan dan mencatat keterangan guru. Ini artinya meskipun paradigma pembelajaran telah lama berubah, tetap saja masih banyak guru yang belum bisa mengikuti perubahan ini. Pembelajaran yang didominasi oleh guru menyebabkan peserta didik kehilangan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Guru memiliki peran yang sangat vital dan fundamental dalam membimbing, mengarahkan, dan mendidik peserta didik dalam proses pembelajaran (Davies dan Ellison dalam Irwan, 2016). Seorang guru tidak hanya dituntut pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran tertentu, tetapi juga harus berperan sebagai pendidik. Sebagai seorang pendidik harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya. Oleh karena itu, dalam memilih strategi pembelajaran, pendidik harus memperhatikan keadaan atau kondisi peserta didik, bahan pelajaran, media pembelajaran, serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan strategi pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didiknya.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya menyangkut dengan teori pembelajaran telah banyak mendorong dan mengilhami terhadap inovasi di bidang model-model pembelajaran. Selain itu, perkembangan teknologi digital telah membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai pengembangan media pembelajaran yang praktis dan efektif (Amaliya dan Inayati, 2021).

Adanya teknologi dalam dunia pendidikan, membawa harapan cukup besar untuk melahirkan generasi penerus cerdas intelektual maupun emosional, terampil, dan mandiri untuk mencapai pembangunan bangsa ini. Terutama bagi pendidik, dituntut untuk kreatif dalam penyampaian seluruh materi pelajarannya melalui media pembelajaran daring. Pendidik dituntut untuk bisa memanfaatkan *platform* atau media untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Beberapa *platform* yang bisa dimanfaatkan oleh guru antara lain adalah: 1). *Google classroom*; 2). *Zoom*; 3). *Google Meet*; 4). *Kahoot*; 5). *Quizizz*; 6). *Schoology*; dll (Ekowati, dkk; Multasih, 2020).

Permasalahan utama yang dihadapi oleh SMA Negeri 1 Papar adalah dalam hal kurangnya pemahaman dan keterampilan menggunakan dan mengelola TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Tersedianya berbagai fasilitas internet dan media pembelajaran berupa audio, video, maupun komputer ternyata belum bisa dimanfaatkan dengan optimal, hal ini dikarenakan jarang ada

pelatihan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan TIK. Sedangkan, fasilitas internet yang semakin maju tidak lepas dari kebutuhan baik siswa maupun guru hanya untuk komunikasi dan media sosial saja. Padahal sebagian besar guru dan siswa sudah mempunyai perangkat yang mendukung penggunaan internet untuk pembelajaran baik *smartphone* maupun laptop.

Metode Pelaksanaan

Ditinjau dari segi ilmu pengetahuan dan teknologi, terdapat nilai tambah dalam pelatihan ini, yakni pemanfaatan ICT (*Information and Communication of Technology*) dalam pembelajaran. Pelaksanaan program pelatihan ini dapat menjembatani hubungan kerja sama antara perguruan tinggi dengan mitra. Mitra menjamin kelancaran pelaksanaan program. *Pertama*, berkaitan dengan perijinan dan kerja sama. *Kedua*, berkaitan dengan penugasan para peserta untuk mengikuti pelatihan. *Ketiga*, berkaitan dengan penyediaan sarana prasarana yang dibutuhkan dalam pelatihan seperti ruang semianr dan peralatan meliputi LCD proyektor dan monitor.

Metode yang digunakan pada pelaksanaan PKM ini, yaitu metode *Technical Assitance* dalam bentuk *Training and Workshop* yang dilaksanakan dengan pendampingan dan evaluasi. Materi pelatihan ini akan dilakukan dalam 2 (dua) tahap dimana tahap pertama akan lebih fokus pada sosialisasi dan penyampaian penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Kaboot* sebagai media dalam proses pembelajaran untuk digunakan sebagai media penyampaian materi dan sebagai media evaluasi kepada siswa.

Tahap kedua pelatihan akan fokus pada pendampingan dan FGD dalam praktik membuat media pembelajaran pada aplikasi *Quizizz* dan *Kaboot* sebagai media dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai media penyampaian materi sebagai media evaluasi kepada siswa. Pada tahap ini setiap peserta didik akan diberikan tugas untuk belajar membuat media secara langsung sekaligus didampingi oleh tim.

Evaluasi kegiatan ini dilakukan saat berlangsungnya kegiatan pelatihan dan melihat produk akhir kegiatan. Aspek yang dievaluasi adalah kehadiran, aktivitas peserta, dan pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sesuai. Kehadiran peserta dievaluasi berdasarkan daftar hadir peserta yang diisi, aktifitas peserta berdasarkan instrumen observasi. dan tingkat pemahaman berdasarkan jawaban dari latihan soal yang diberikan. Kriteria pencapaian program setiap aspek adalah kehadiran peserta, aktivitas berkategori baik, dan tingkat pemahaman materi berkategori baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dan kegiatan yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran *Quizizz* dan *Kaboot*. Beberapa guru memang masih mengalami kendala dalam menggunakan media pembelajaran tersebut sehingga perlu adanya pelatihan dan pendampingan lanjutan kepada para guru untuk memaksimalkan hasil kegiatan ini. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, melalui kegiatan ini selain memberikan pelatihan kepada guru-guru di SMA Negeri 1 Papar Kabupaten Kediri, kegiatan pengabdian ini juga menghasilkan modul media pembelajaran yang berisi tentang pemhaman mengani modul pembelajran dan juga petunjuk penggunaan media pembelajaran, khususnya *Kaboot* dan *Quizizz* yang diserahkan kepada pihak SMA Negeri 1 Papar Kabupaten Kediri selaku mitra dari kegiatan pengabdian ini. Pentingnya penguasaan media pembelajaran oleh guru bertujuan untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas mengingat pada zaman sekarang rata-rata siswa dan guru sudah memailiki gawai yang memadai untuk media pembalajaran sehingga dengan

adanya fenomena tersebut penting sekali para guru untuk bisa memanfaatkan teknologi yang ada untuk kelancaran kegiatan pembelajaran.

Seorang guru dalam pembelajaran haruslah memiliki kecapakan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat guna untuk materi dan penilaian yang akan digunakan. Hal ini mengingatkan bahwa pemanfaatan media harus mempertimbangkan banyak hal di antaranya kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Jika ditinjau dalam media pembelajaran bervariasi, maka ketika suatu media akan dipilih dan digunakan, ketika itulah ada beberapa prinsip yang perlu guru perhatikan dan pertimbangkan. Terdapat beberapa prinsip pemilihan media, yaitu: 1) Tujuan pemilihan yang memiliki pengertian tentang tujuan penggunaan media tersebut. Apakah media itu untuk pembelajaran siswa (siswa belajar), untuk informasi yang bersifat umum, ataukah untuk evaluasi pembelajaran yang bersifat konseptual atau analisa, sasaran yang diharapkan, hingga ketersediaan fasilitas yang menunjang media yang digunakan; 2) Karakteristik Media. Setiap Media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Beberapa guru tertarik dengan media akan tetapi pembuatannya sangat sulit dan membutuhkan waktu yang lama. Beberapa guru juga mengalami kendala dalam pembuatan media dikarenakan harga aplikasi yang mahal (Alfansyur & Mariyani, 2019).

Adanya upaya untuk meningkatkan kualitas SDM khusus para guru dan peserta didik tidak dapat dipisahkan dari peningkatan sekaligus pemilihan media pembelajaran yang tepat, memadai, dan berkualitas. Pemilihan media pembelajaran yang tepat, memadai, dan berkualitas akan memengaruhi motivasi, komunikasi, dan interaksi belajar antara para guru dan peserta didik untuk lebih mewujudkannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Hartini et al., 2017). Selaras dengan hal tersebut, perkembangan zaman yang dinamis menghendaki hadirnya pembelajaran berbasis ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi), yang mana kebijakan ini pada akhirnya memberikan pengaruh bagi pendidik (para guru) untuk cakap dan terampil dalam menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis ICT (Suyidno et al., 2019). Sebab apapun penilaian orang, harus diakui bahwa era digital 4.0 telah merambah hampir seluruh aktifitas manusia di zaman ini, yang tidak mungkin dihindari, sebaliknya membuat semua orang berlomba untuk menguasainya, dan perkembangan ini terus menuntut perlunya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Tabel 1. Rekapitulasi Jawaban Responden Terkait Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* dan *Quizizz*

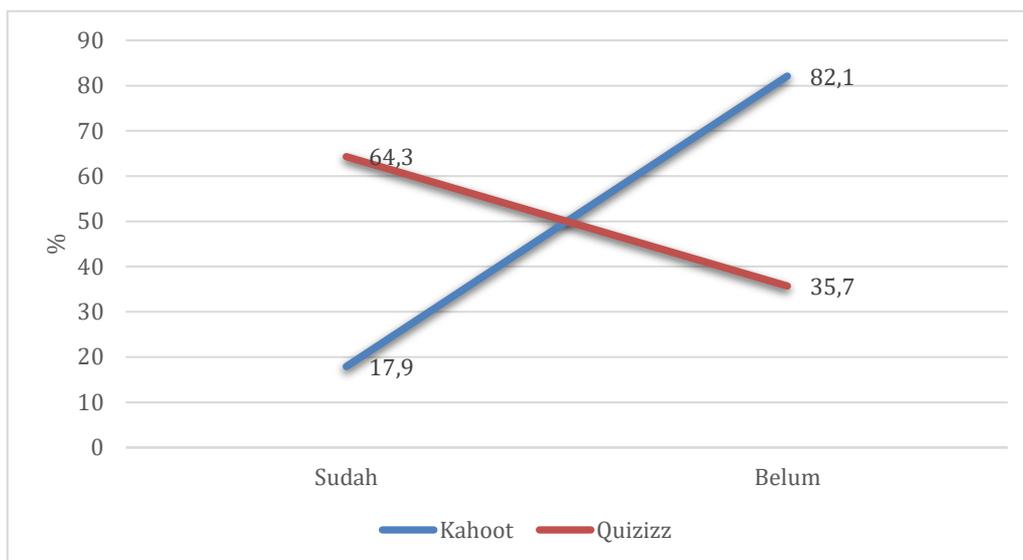
No.	Indikator	Media Pembelajaran	Jawaban Responden
1.	Kendala guru dalam menggunakan <i>Kahoot</i> dan <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran	<i>Kahoot</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak semua siswa memiliki gawai yang memadai untuk menginstall <i>Kahoot</i> 2. Belum pernah menggunakan media <i>Kahoot</i> 3. Kurang antusias siswa 4. Koneksi internet yang kurang memadai
		<i>Quizizz</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Koneksi internet yang kurang memadai 2. Terdapat siswa yang tidak memiliki paket data
2.	Alasan belum menggunakan <i>Kahoot</i> dan <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran	<i>Kahoot</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terbiasa menggunakan <i>Quizizz</i> 2. Jumlah siswa yang sedikit 3. Kurang kompatible untuk beberapa <i>device</i> 4. Belum pernah mencoba dan baru tahu mengenai media <i>Kahoot</i> 5. Menggunakan media pembelajaran lainnya
		<i>Quizizz</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belum mengerti media <i>Quizizz</i> 2. Kurang tertarik 3. Banyak peserta yang terkendala jaringan 4. Menggunakan media pembelajaran lainnya 5. Tidak semua siswa memiliki <i>device</i> yang memadai 6. Terbiasa menggunakan LMS (<i>Learning Management System</i>) seperti Edmodo
3.	Tingkat pemahaman guru terhadap media pembelajaran <i>Kahoot</i> dan <i>Quizizz</i>	<i>Kahoot</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belum memahami sama sekali 2. <i>Kahoot</i> menyediakan kuis berupa pertanyaan dan dapat membantu mengevaluasi tingkat pemahaman siswa 3. Sangat seru karena menampilkan peringkat nilai jawaban siswa 4. Mudah digunakan dan menyenangkan digunakan 5. Mampu memberikan kompetitif dalam pembelajaran
		<i>Quizizz</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih mudah digunakan untuk pertanyaan untuk ulangan harian dan pertanyaan yang panjang 2. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran 3. Mampu memunculkan skor jawaban secara langsung
4.	Hasil pembelajaran	<i>Kahoot</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Kahoot</i> mudah digunakan dalam pembelajaran

menggunakan <i>Kahoot</i> dan <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran	2. Siswa menjadi lebih antusias 3. Membantu guru dalam pelaksanaan <i>review</i> dan kuis 4. Belum maksimal dalam penggunaannya karena jarang menggunakan
<hr/> <i>Quizizz</i>	1. Cukup untuk digunakan dalam melaksanakan penilaian berupa ulangan harian dan kuis 2. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran 3. Ujian menggunakan <i>Quizizz</i> tidak membosankan 4. Masih belum maksimal karena masih banyak fitur yang belum maksimal dalam penggunaannya

Sumber: Data Peneliti (2023)

Berdasarkan Tabel. 1 di atas, dapat diketahui bahwa melalui kegiatan ini, kendala guru dalam menggunakan *Kahoot* dan *Quizizz* sebagai media pembelajaran di antaranya adalah tidak semua siswa memiliki gawai yang memadai untuk menginstal aplikasi, tidak stabilnya koneksi internet untuk mendukung jalannya aplikasi, dan kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran. Alasan guru belum menggunakan media pembelajaran khususnya *Kahoot* dan *Quizizz* dalam proses pembelajaran disebabkan karena jumlah siswa yang sedikit sehingga dirasa lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran berupa paparan menggunakan Ms. Powerpoint, kurang kompatibelnya aplikasi untuk beberapa *device*, terdapat juga guru yang belum pernah sama sekali menggunakan *Kahoot* maupun *Quizizz* dan juga terdapat juga media pembelajaran yang digunakan oleh guru diluar *Kahoot* dan *Quizizz*.

Selama proses kegiatan pengabdian yang dilakukan, dapat diketahui juga bagaimana tingkat pemahaman guru terhadap media pembelajaran *Kahoot* dan *Quizizz* di antaranya adalah memberikan rasa kompetitif selama proses pembelajaran, membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta memiliki fitur untuk menampilkan hasil pembelajaran secara langsung setelah pelaksanaan kuis selesai. Selain itu, guru-guru juga memiliki dampak pada hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dan *Quizizz*, yaitu mudahnya melakukan evaluasi dalam pembelajaran, pelaksanaan penilaian yang tidak membosankan karena dikemas dalam bentuk permainan, serta lebih antusiasnya siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Rekapitulasi Jawaban Responden Mengenai Sudah atau Belum Menggunakan *Kahoot* dan *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran
Sumber: Data Peneliti, 2023

Berdasarkan grafik di atas, dapat diketahui bahwa dari sebanyak 82,1% guru-guru di Kabupaten Kediri masih belum menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dan hanya terdapat 17,9% yang menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran. Namun, berbeda dengan penggunaan *Kahoot*, justru guru-guru banyak yang telah menggunakan *Quizizz* sebanyak 64,3% dan 35,7% belum menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Ketimpangan yang terjadi antara *Quizizz* dan *Kahoot* sebagai pilihan guru dalam proses pembelajaran dikarenakan *Quizizz* memiliki fitur pertanyaan yang lebih panjang daripada *Kahoot* dan juga banyak penambahan jawaban yang dimiliki oleh *Kahoot*.

Baharudin menyatakan bahwa untuk meningkatkan performansi guru yang menarik perhatian dan partisipasi aktif siswa dibutuhkan berbagai model dan desain pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengeskpor apa yang dipelajari. Seperti menerapkan media pembelajaran yang semenarik mungkin dan tidak membosankan serta melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, dan psikomotorik) siswa (Amsul dkk, 2022). *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi media kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di ruang kelas yang memiliki beberapa alternatif pilihan jawaban, serta bisa menambah gambar kelatarbelakang pertanyaan dan bisa menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai yang diinginkan. Media *Quizizz* memiliki keunggulan dalam tampilan dan kemudahan ketika dioperasikan (Suhartatik dan Thony, 2020). Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan. Selain itu, *Quizizz* menjadi aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena aplikasi kuis online *Quizizz* digunakan untuk mengukur sejauh mana partisipasi, minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaannya yang mudah dan penilaian siswa diproses dengan cepat (Ramadhani, 2020).

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa seorang guru dalam pembelajaran haruslah memiliki kecakapan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat guna untuk materi dan penilaian yang akan digunakan. Hal ini mengingat bahwa pemanfaatan media harus mempertimbangkan banyak hal di antaranya kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Masih banyaknya kendala yang dihadapi guru ataupun siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam menggunakan *Kaboot* dan *Quizizz* dalam pembelajaran. Selain itu, dengan adanya kegiatan ini dapat kita ketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran *Kaboot* dan *Quizizz*. Beberapa guru memang masih mengalami kendala dalam menggunakan media pembelajaran tersebut sehingga perlu adanya pelatihan dan pendampingan lanjutan kepada para guru untuk memaksimalkan hasil kegiatan ini. Saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat di antaranya adalah peningkatan jaringan di sekolah untuk mendukung kualitas jaringan serta perlu adanya sinergi antara guru-guru untuk saling meningkatkan kemampuan guru dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran khususnya *Kaboot* dan *Quizizz*.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diucapkan kepada Universitas Negeri Malang yang telah membiayai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pihak SMA Negeri 1 Papar yang telah memfasilitasi sarana dan prasarana untuk kelancaran kegiatan ini, para anggota tim yang telah maksimal dalam mempersiapkan kegiatan baik secara substantif dan praktis, serta para peserta kegiatan yang telah maksimal dan memberikan umpan balik yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan kegiatan pengabdian ke depannya.

Daftar Pustaka

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208-216.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & Sudirman, P. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10-17.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hartini, S., Misbah, M., Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317
- Irwan, Muhammad. (2016). Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning dalam Sekolah Dasar. *Jurnal Iqra'*. 10(1); 2.3
- Ramadhani, R. dkk. (2020). Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik (I). Yayasan Kita menulis.
- Suhartatik dan Thony. (2020). BEST PRATICLE Implementasi Media Quizizz Berbasis Android terhadap Kualitas Pembelajaran dalam mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional. Ahlimedia Book.
- Suyidno, S., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Mastuang, M., Sasmita, F. D., Hanifah, N., & Ramadhan, R. (2019). Pelatihan media berbasis e-learning menggunakan kahoot! untuk guru fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9–14.