

Pengembangan Media Latihan *English Proficiency Test* Berbasis *Mobile Assisted Language Learning (MALL)*

Norhayati¹, Sherly Jayanti², Herkules³, Juvani Angelie⁴

^{1,4}, Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya, Palangka Raya

² Manajemen Informatika, STMIK Palangkaraya, Palangka Raya

³ Teknik Informatika, STMIK Palangkaraya, Palangka Raya

¹inoynorhayati@gmail.com, ²sherlyjayanti85@gmail.com, ³herkules11282@gmail.com,

⁴juvaniangelie2020@gmail.com

INTISARI

Penelitian yang dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa STMIK Palangkaraya ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media latihan *English Proficiency Test* dengan memanfaatkan *Mobile Assisted Language Learning (MALL)*. Adapun aplikasi berbasis *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quizziz. Materi soal tes bahasa Inggris yang digunakan dalam media latihan ini berada pada level C1. Metode pendekatan yang dilakukan dalam pengembangan media latihan *English Proficiency Test* dengan memanfaatkan *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi bagi masyarakat yang ingin berlatih soal *English Proficiency Test* dari mana saja dan kapan saja serta menggunakan perangkat *smartphone* mereka sendiri

Kata Kunci: pengembangan media belajar; *English proficiency test*; MALL

ABSTRACT

The research carried out by a team of lecturers and a student at STMIK Palangkaraya was intended to produce an *English Proficiency Test* practice medium using *Mobile Assisted Language Learning (MALL)*. The *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* based application used in this research is Quizziz. The English test question material used in this training media is at level C1. The approach used in developing the *English Proficiency Test* training media by utilizing *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* uses research and development methods. The results of this research are expected to provide a proper solution for people who want to practice *English Proficiency Test* questions from anywhere and at any time and using their own *smartphone* devices.

Keywords: learning media development; *English Proficiency Test*; MALL

1. PENDAHULUAN

Tingkat penguasaan bahasa Inggris di Indonesia mengalami variasi dari tahun ke tahun. Berdasarkan Indeks Kecakapan Bahasa Inggris (EPI) yang dirilis oleh EF Education First, berikut adalah beberapa informasi terkait: Peringkat: Pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat 81 dari 111 negara dalam hal kemahiran berbahasa Inggris. Di Asia, Indonesia berada di urutan ke-15 dari 24 negara. Skor EPI: Skor

Indonesia adalah 469 dari 800, mengalami peningkatan sebesar 3 poin dari tahun sebelumnya (466). Skor ini setara dengan tingkat B1 dalam Common European Framework for Reference. Meskipun ada peningkatan, skor tersebut masih berada di bawah rata-rata skor regional Asia (500).

Generasi Gap: Menariknya, terdapat generasi gap yang unik di Indonesia. Kelompok usia 18-20 tahun memiliki tingkat kecakapan bahasa Inggris yang lebih rendah daripada kelompok usia 26-30 tahun. Ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan bahasa Inggris tidak hanya terjadi di bangku sekolah, tetapi juga saat memasuki dunia kerja.

Upaya Peningkatan: Untuk meningkatkan peringkat dan kemahiran berbahasa Inggris, penting untuk memilih metode pembelajaran yang tepat dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Setiap individu memiliki kebutuhan yang berbeda, dan pendekatan yang efektif harus memprioritaskan pengalaman belajar siswa. Meskipun masih ada tantangan, upaya terus dilakukan untuk memperbaiki penguasaan bahasa Inggris di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menjalankan tes kemampuan berbahasa Inggris atau *English Proficiency Test (EPT)*.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, *English Proficiency Test (EPT)* yang dilakukan tidak lagi menggunakan kertas soal dan lembar jawaban seperti biasa. Peran teknologi mendigitalisasikan *English Proficiency Test (EPT)* sangat signifikan. Sehingga *English Proficiency Test (EPT)* bisa dilakukan secara online dan menghemat sumber daya dan biaya yang diperlukan dalam pelaksanaannya.

Aplikasi latihan soal *English Proficiency Test (EPT)* memiliki beberapa manfaat yang penting, diantaranya adalah:

- a. Persiapan Ujian: Aplikasi ini membantu calon peserta ujian mempersiapkan diri sebelum mengikuti EPT. Dengan berlatih soal-soal yang mirip dengan yang akan diujikan, peserta dapat mengukur kemampuan bahasa Inggris mereka dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.
- b. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris: Berlatih soal secara konsisten membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Peserta dapat memperdalam pemahaman tentang tata bahasa, kosakata, dan keterampilan mendengarkan melalui latihan yang terstruktur.

- c. Administrasi Ujian Masuk: Bagi mereka yang ingin masuk ke Universitas Indonesia, EPT merupakan salah satu syarat administrasi ujian masuk. Selain itu, hasil EPT juga dapat diterima di beberapa universitas lain.
- d. Sertifikasi: EPT juga dapat digunakan sebagai sertifikasi bagi para pencari kerja. Kemampuan berbahasa Inggris yang baik menjadi nilai tambah dalam dunia kerja.

Jadi, membuat aplikasi latihan soal EPT adalah langkah yang bijaksana untuk mempersiapkan diri dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Media Latihan *English Proficiency Test* Berbasis *Mobile Assisted Language Learning* (MALL). Sementara itu, manfaat dari hasil penelitian ini adalah untuk membantu para pembelajar bahasa Inggris untuk mempersiapkan diri mereka dalam mengikuti tes bahasa Inggris resmi, seperti TOEIC, TOEFL atau IELTS.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian oleh Adijada dkk tahun 2023 (Adijaya et al., 2023) yang berjudul *Mobile-Assisted Language Learning (MALL) Innovation for Vocational Education*, dengan ringkasan yakni sebagai berikut: Kegiatan pembelajaran perlu memfasilitasi siswa SMK dalam belajar mandiri. Hal ini tentu berdampak pada rendahnya pemahaman dan keterampilan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Mobile-Assisted Language Learning (MALL)* untuk Pendidikan Kejuruan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Subyek penelitian ini terdiri dari 2 orang ahli desain pembelajaran, 2 orang ahli media pembelajaran, dan 2 orang ahli materi pembelajaran, serta tes praktik yang dilakukan oleh 2 orang guru. Uji coba individual dilakukan pada 3 siswa, dan uji kelompok kecil dilakukan pada 12 siswa. Metode pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan angket. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yaitu penilaian yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 96,5%. Disimpulkan bahwa MALL yang dikembangkan mempunyai kualifikasi sangat valid. Hasil penilaian ahli media pembelajaran sebesar 97% sehingga kualifikasi sangat valid. Hasil

penilaian yang diberikan guru rata-rata sebesar 96%. Hasil uji coba individu sebesar 95,6%, dan hasil uji kelompok kecil sebesar 94,7% (sangat baik). Disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa berbantuan mobile (MALL) yang dikembangkan mempunyai kualifikasi sangat baik dan praktis, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati & Rosyd tahun 2020 (Hidayati & Rosyid, 2020) yang berjudul Pembelajaran English Pronunciation Melalui *Mobile Assisted Language Learning (MALL)*: Potensi Dan Hambatan, dengan ringkasan yakni sebagai berikut: Di era teknologi ini, penggunaan telepon seluler yang bersifat nirkabel, personal, networking, dan ubiquitous telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Penggunaan teknologi seluler dalam pembelajaran bahasa akan memberikan kesempatan untuk belajar di luar kelas konvensional dan mengurangi masalah pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan EFL. Dengan menggunakan ponsel, peserta didik dapat mengakses informasi dan mengembangkannya melintasi ruang, terhubung dengan orang lain dan lebih mengeksplorasi kemampuannya. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* dalam pembelajaran Pengucapan Bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan studi kasus sebagai metodenya. Penelitian ini melibatkan 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan Focused Group Discussion (FGD). Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan MALL telah memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam Pengucapan Bahasa Inggris melalui aplikasi ELSA Speak. Kendala yang dihadapi sebagian besar terletak pada permasalahan sinyal dan jaringan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, MALL harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris karena dianggap berguna untuk meningkatkan kinerja siswa dalam belajar bahasa Inggris.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Liliana & Intan pada tahun 2005 dengan judul Perancangan dan Pembuatan *English Proficiency Test* Berbasis Komputer, dengan ringkasan sebagai berikut: Untuk menguji kemampuan berbahasa Inggris khususnya untuk orang-orang yang berbahasa ibu selain bahasa Inggris, salah satunya dengan menggunakan TOEFL. Penyelenggaraan tes ini sebagian besar masih menggunakan

media kertas (*paper-based*) untuk menyajikan soal maupun untuk menuliskan jawabannya. Untuk Jurusan Sastra Inggris, seringkali diadakan tes semacam TOEFL yang disebut dengan tes keahlian berbahasa Inggris (*English Proficiency Test*). Tes ini diselenggarakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berbahasa Inggris dari para mahasiswa. Untuk menghitung dan mengevaluasi hasil tes ini membutuhkan banyak waktu dan ketelitian lebih. Hal ini terjadi karena selama ini tes masih dilakukan dengan menggunakan lembar soal dan lembar jawaban. Pendataan dengan menggunakan kertas memungkinkan terjadinya banyak kesalahan penyimpanan dan juga membutuhkan banyak tempat untuk pendokumentasiannya. Untuk mengatasi kesulitan tersebut maka dikembangkanlah suatu perangkat lunak yang mampu menyajikan soal dan menyimpan jawaban dengan berbasis komputer. Kelebihan dari perangkat lunak ini adalah mampu menyiapkan soal secara acak dan mampu menghindari munculnya soal yang sama pada tes yang berbeda untuk peserta yang sama. Seorang peserta dapat mengikuti tes lebih dari sekali sehingga perlu dihindari munculnya soal yang sudah pernah dikerjakan sebelumnya dari tes sebelumnya. Selain itu, soal bisa diatur dengan aturan menampilkan soal dengan level kesulitan lebih tinggi jika berhasil menjawab benar. Tetapi jika jawaban salah maka soal berikutnya lebih rendah levelnya. Selain itu perangkat lunak ini juga mampu mengevaluasi hasil tes. Untuk memfasilitasi diadakannya tes untuk banyak peserta sekaligus, maka perangkat lunak dikembangkan dengan menggunakan sistem *client-server* yang diimplementasikan pada Borland Delphi 7 untuk pembuatan *interface* dan Microsoft SQL Server 2000 untuk pembuatan *database*. Sistem pemberian soal menggunakan sistem acak berdasarkan kemampuan setiap peserta, dan penilaian setiap soal diukur dari tingkat kesulitan soal yang dapat dilalui. Dari hasil pengujian, setiap peserta dapat mengetahui jumlah nilai yang dicapainya beserta dengan analisa kelemahan terhadap setiap *section* yang diuji. Selain nilai dan hasil analisa, peserta juga dapat melihat grafik penilaian terhadap setiap soal yang dikerjakan. Bagi *administrator*, dengan adanya peralihan ke sistem yang baru, waktu yang dibutuhkan dalam mempersiapkan sebuah tes akan lebih sedikit bila dibandingkan dengan sistem yang lama, karena soal dapat dimasukkan setiap saat.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Fahreza dkk tahun 2024 (Rafli Fahreza et al., 2024) dengan judul Rancang Bangun Aplikasi *English Proficiency Test* Berbasis Website

UPT Pusat Bahasa UPN “Veteran” Jawa Timur, dengan ringkasan sebagai berikut: Perancangan aplikasi EPT dimulai dengan menganalisis proses EPT sebelum menggunakan aplikasi, kemudian melakukan pemodelan sistem dan perancangan basis data. Dilanjutkan ke proses pengkodean yang berfungsi untuk mengimplementasikan perancangan sistem menjadi sebuah aplikasi berbasis website, kemudian dilakukan sebuah pengujian terhadap sistem agar hasil yang diberikan sesuai dengan harapan. Hasil akhir dari penelitian ini berupa aplikasi EPT yang dapat membantu Pegawai mengelola data tes dan Peserta yang mengerjakan tes. Saran yang diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya adalah: 1. Penambahan fitur daftar peserta melalui aplikasi agar aplikasi atau sistem bisa digunakan oleh peserta yang berada di luar lingkup UPN “Veteran” Jawa Timur karena pada penelitian ini masih menggunakan data peserta dari mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur. 2. Pengembangan fitur hasil skor peserta supaya hasil skor peserta bisa dilihat oleh peserta melalui pesan *email*. 3. Pengembangan fitur *login* peserta menggunakan otentikasi google supaya data atau akun peserta lebih aman dan peserta tidak perlu memasukkan *email* dan *password* ketika *login* ke dalam sistem. Peserta hanya *login* menggunakan akun *google* untuk bisa masuk ke dalam sistem atau aplikasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Tusyani dkk pada tahun 2022 (Tusyani et al., 2022) menyatakan bahwa dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar.

2. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode penelitian dan pengembangan atau *R and D* dengan tujuan hasil akhir berupa materi ajar bahasa Inggris dengan tema Sistem Informasi. Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami kebutuhan sebuah komunitas atau kelompok masyarakat, kemudian mempelajari sebab-sebabnya dan teori-teori yang relevan untuk mengatasi sebab-sebab tersebut. Penelitian ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan produk, memvalidasi, dan menguji kinerjanya. (Torang Siregar, 2023). Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

Pada tahap observasi awal hal-hal yang diamati adalah bagaimana mahasiswa memberikan respon terhadap materi dan latihan yang diberikan saat MK Bahasa Inggris. Pengamatan terhadap topik bacaan, *podcast* dan video yang bertemakan Sistem Informasi juga dilakukan pada saat observasi awal. Setelah observasi awal dilakukan, maka ditentukanlah permasalahan yang harus dijawab dalam penelitian ini.

Adapun tahap penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

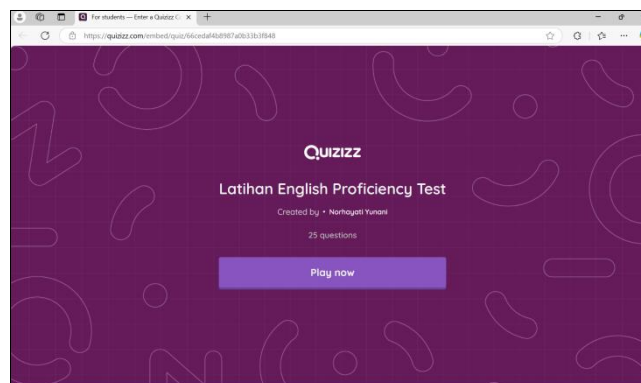
- a. **Penelitian dan Pengumpulan Data:** Data yang dikumpulkan berupa soal-soal *English Proficiency Test* pada level C1
- b. **Perencanaan:** Perencanaan yang dilakukan diantaranya adalah:
 - 1) Memilah dan memvalidasi soal dan pilihan jawaban yang akan diinput.
 - 2) Memilih bentuk soal yang sesuai, dalam soal ini bentuk soal yang dipilih adalah pilihan ganda.
- c. **Pengembangan Draf Produk:** Membuat rancangan media belajar berdasarkan data dan perencanaan yang telah dibuat.
- d. **Uji Coba Lapangan Awal:** Menguji media latihan *English Proficiency Test* secara awal di lapangan untuk melihat respons dan efektivitasnya.
- e. **Revisi Hasil Uji Coba:** Jika diperlukan, media latihan *English Proficiency Test* berdasarkan hasil uji coba lapangan, baik dari sisi tingkat kesukaran soalnya atau dari bentuk tesnya.
- f. **Uji Coba Lapangan:** media latihan *English Proficiency Test* diuji lebih lanjut di lapangan dengan melibatkan pengguna atau target pengguna.
- g. **Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan:** media latihan *English Proficiency Test* diperbaiki berdasarkan hasil uji coba lapangan.

- h. **Uji Coba Lebih Luas:** media latihan *English Proficiency Test* diuji secara lebih luas untuk memastikan kinerjanya, tidak hanya pada mahasiswa STMIK Palangkaraya tapi juga masyarakat luas.

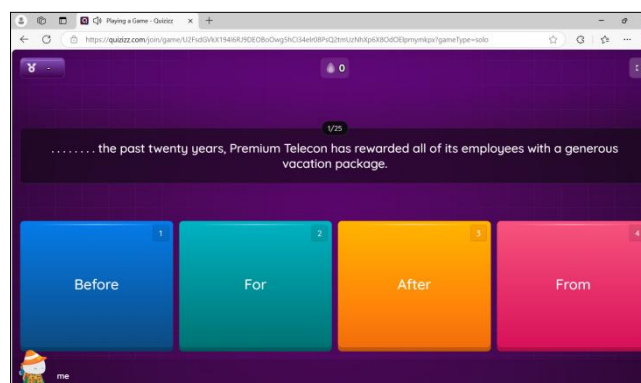
Revisi Model Akhir: media latihan *English Proficiency Test* diperbaiki dan siap sebarluaskan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

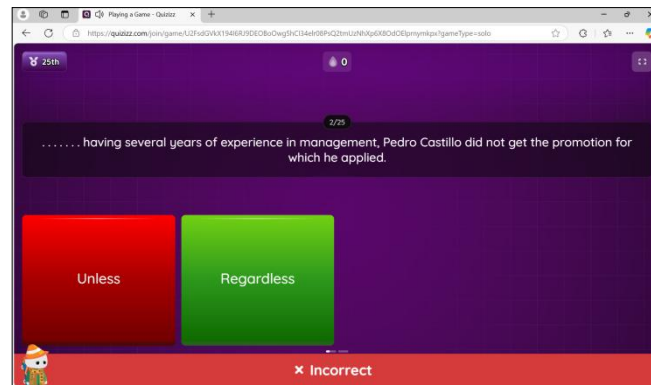
Adapun hasil yang telah dicapai dengan dilaksanakannya penelitian ini adalah telah adanya media latihan *English Proficiency Test*. Media latihan ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Quizziz. Aplikasi Quizziz sendiri dapat diakses oleh siapa saja dan dari perangkat apa saja, baik smartphone, tablet, laptop, ataupun komputer PC. Aplikasi Quizziz memiliki fitur standar dan fitur pro. Dalam pembuatan media latihan ini sendiri, fitur yang digunakan adalah fitur standar.



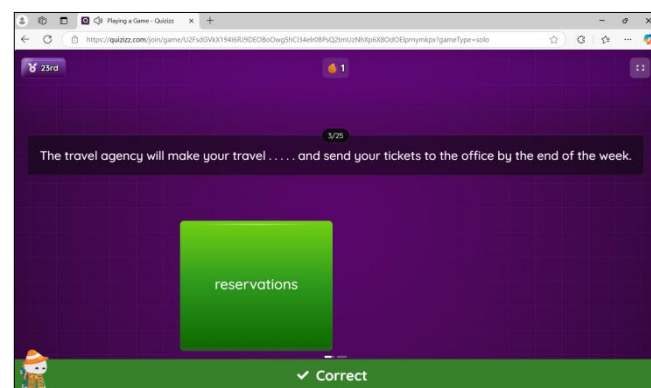
Gambar 2. Tampilan awal media latihan melalui layar laptop



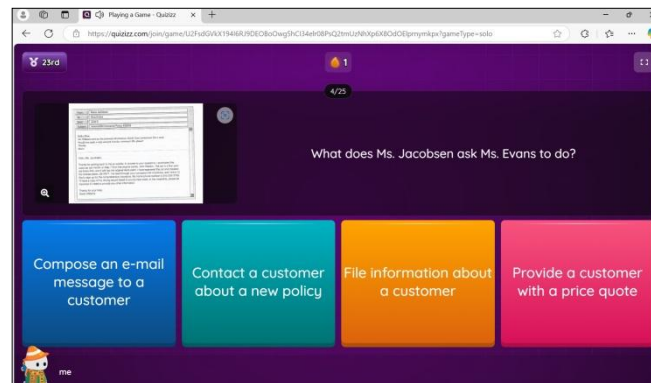
Gambar 3. Tampilan soal melalui layar laptop



Gambar 4. Tampilan umpan balik jika jawaban salah



Gambar 5. Tampilan umpan balik jika jawaban benar



Gambar 6. Tampilan soal *reading comprehension*

Media latihan ini dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja, baik menggunakan smartphone ataupun komputer. Aplikasi ini telah diujicoba kepada para pembelajar bahasa Inggris sebanyak 46 orang, yang terdiri dari siswa SMA/SMK/MA, mahasiswa/i dan masyarakat umum lainnya. Responden ini terdiri dari 20 orang perempuan dan 26 orang laki-laki.

Tanggapan dari pengguna terkait media latihan *English Proficiency Test* ini diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1. Tanggapan Pengguna

No.	Saran dan komentar
1.	Masih mencoba
2.	Soalnya mudah, tapi saya gak bisa jawab
3.	Mohon tampilan naskah agak diperbesar
4.	Sangat menarik quizizz yang sudah dibuat, untuk pertanyaan jangan terlalu banyak soal yang dimasukkan dari screenshot, jika dibuka lewat Hp agak susah dibaca.
5.	Mungkin perlu ditambahkan soal
6.	Baik
7.	Sangat baik dan menyenangkan dan dapat membantu para siswa untuk berlatih bahasa inggris.
8.	Menurut saya cukup membingungkan karena ada beberapa soal yang menurut saya sudah benar namun salah saat proses pengerjaan
9.	Media latihan yang digunakan sangat membantu untuk mengasah otak mahasiswa/i.
10.	akan lebih baik jika bisa memberikan detail tentang jenis media latihan yang digunakan, seperti formatnya (misalnya, aplikasi, buku, atau kursus online)
11.	Menyenangkan
12.	Saya sangat tertarik dengan media latihan English Proficiency Test tersebut dan harapan saya buatlah lebih sering lagi latihan-latihan seperti itu lagi. Terimakasihhhh.
13.	Quizz is fun because make me happy
14.	Beberapa text yg didalam gambar terlihat kecil saat dibuka lewat hp, akan lebih baik text ditulis langsung aja.
15.	1. Penggunaan aplikasi quizzz menambah keseruan dalam test, hanya saja perlu sedikit diberikan informasi kepada pengguna di awal pelaksanaan quiz. bahwa ada semacam power up yang dapat membantu kita memperbaiki kesalahan. 2. Soal diharapkan tidak menggunakan gambar/scan, lebih baik langsung dituangkan ke dalam pertanyaan
16.	banyak soal yg tidak saya pahami meski sudah memakai translate, kesimpulannya translate tidak bisa menjadi patokan kamu bisa berbahasa inggris, belajar memahami lebih baik.
17.	komentar nya dari saya tentang media latihan nya sih rame namun kalo bisa gambarnya agak diperbesar sedikit yaa kakk karna saya mengerjakan di laptop tdi jadinya gambarnya tu kecil jadi harus dizoom..... itu aja kakk
18.	Lumayan sulit
19.	Sangat membantu dan bermanfaat untuk diri sendiri, dan bisa membantu dalam memahami pembelajaran bahasa inggris dengan baik.
20.	Saran saya itu baik untuk melatih kita
21.	Tata letak jawaban yang cukup membingungkan
22.	Cukup bagus
23.	Quizz nya sangat bagus dan dapat dimengerti penjelasannya

Untuk perbaikan media latihan yang akan datang, akan dilakukan perbaikan dari sisi tampilan soal. Terutama untuk bagian soal reading comprehension sebaiknya tidak lagi merubah teks kedalam bentuk gambar (format jpeg atau png) akan tetapi langsung diketik pada bagian uraian soalnya.

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan penelitian ini adalah telah selesainya pembuatan media latihan *English Proficiency Test* berbasis MALL dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Media latihan English Proficiency Test berbasis MALL memuat soal-soal latihan bahasa Inggris pada level C1. Media *English Proficiency Test* berbasis MALL dapat digunakan baik menggunakan smartphone atau laptop.

Media latihan English Proficiency Test berbasis MALL ini disebarluarkan menggunakan QR-Code yang dibagikan kepada para pengguna yang terdiri dari mahasiswa, pendidik dan komunitas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adijaya, M. A., Armawan, I. K., & Kristiantari, M. G. R. (2023). Mobile-Assisted Language Learning (MALL) Innovation for Vocational Education. *International Journal of Language Education*, 7(3). <https://doi.org/10.26858/ijole.v7i3.52910>
- Hidayati, P. S., & Rosyid, A. (2020). PEMBELAJARAN ENGLISH PRONUNCIATION MELALUI MOBILE ASSISTED LANGUAGE LEARNING (MALL): POTENSI DAN HAMBATAN. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 61–66. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v4i2.2524>
- Kartika, S., Jaya, A., Hermansyah, H., Pratiwi, E., & Kartikasari, D. (2024). THE USE OF MOBILE-ASSISTED LANGUAGE LEARNING (MALL) TECHNOLOGY IN ENGLISH CLASS. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 7(1), 109–118. <https://doi.org/10.31851/esteem.v7i1.12678>
- Rafli Fahreza, Mohamad Irwan Afandi, & Abdul Rezha Efrat Najaf. (2024). Rancang Bangun Aplikasi English Proficiency Test Berbasis Website UPT Pusat Bahasa UPN “Veteran” Jawa Timur. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(1), 154–165. <https://doi.org/10.55606/juisik.v4i1.758>
- Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING DI ERA COVID-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>

Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101–110. <https://doi.org/10.30872/yupa.v6i2.979>

6. UCAPAN TERIMA KASIH

1. STMIK Palangkaraya selaku institusi yang mendukung dana penelitian ini.
2. Para mahasiswa program studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya yang telah menjadi partisipan dalam penelitian ini.