



Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh

Training The Use Of The Quizizz Application As An Alternative Media Evaluation Distance Learning

Eddy^{1*}

Ari Usman²

Haida Dafitri³

*¹²³ Fakultas Teknik &
Komputer, Universitas Harapan
Medan

*email:
eddy.stth.medan@gmail.com

Abstrak

Pemerintah telah menempuh berbagai kebijakan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Diantaranya: bekerja dari rumah, menjaga jarak fisik, protokol kesehatan, pembatasan sosial berskala besar, dan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat. Di bidang pendidikan kemendikbud membuat kebijakan pembelajaran yang selama ini dilakukan secara tatap muka diubah menjadi pembelajaran jarak jauh, baik yang berlangsung secara daring maupun secara luring. Hal tersebut berlaku mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dengan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu guru harus bisa menentukan model evaluasi seperti apa yang sesuai digunakan terhadap siswanya pada pembelajaran jarak jauh. Saat ini cukup banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran, salah satunya adalah quizizz. Mengingat aplikasi quizizz ini bersifat interaktif dan berbasis internet, maka perlu dilakukan pelatihan dalam penggunaannya. Untuk maksud itulah kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan peserta adalah guru SD Swasta Harapan 3 Medan.

Kata Kunci:

Pelatihan
Evaluasi Pembelajaran
Interaktif
Quizizz

Keywords:

Training
Learning Evaluation
Interactive
Quizizz

Abstract

The government has taken various policies to prevent the spread of the Covid-19 virus. Among them: working from home, physical distancing, health protocols, large-scale social restrictions, and imposing restrictions on community activities. In the education sector, the Ministry of Education and Culture has made a face-to-face learning policy that has been transformed into distance learning, both online and offline. This applies from elementary to higher education. The learning process is a unity that can not be separated with the learning evaluation. Therefore the teacher must be able to determine what kind of evaluation model is suitable for use with their students in distance learning. Currently, there are quite a lot of applications that can be used for learning evaluation, one of which is quizizz. Considering that this quizizz application is interactive and internet-based, training needs to be done in its use. For that purpose, this training activity was carried out with the participants being teachers of the Harapan 3 Private Elementary School in Medan.



© 2021. Published by LPPM STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar.

This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <http://dx.doi.org/10.30645/v1i1>.

PENDAHULUAN

Presiden Republik Indonesia (Joko Widodo) pada pertengahan Maret 2020 menghimbau masyarakat untuk melakukan Work From Home (WFH), dalam rangka mencegah penyebaran virus COVID-19. Aktivitas yang selama ini dilakukan di luar rumah, seperti: bekerja di kantor, belajar di sekolah, beribadah dan lain-lain, untuk selanjutnya cukup dilakukan dari rumah. Penerapan work from home tersebut diikuti oleh berbagai kebijakan lainnya,

seperti: penerapan protokol kesehatan, physical distancing, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan lain-lain. Menindaklanjuti berbagai kebijakan tersebut, di bidang pendidikan Mendikbud telah mengeluarkan Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat COVID-19. Surat edaran tersebut mengenai pelaksanaan pembelajaran di berbagai level pendidikan. Pada surat edaran tersebut dinyatakan bahwa proses pembelajaran bagi siswa dan mahasiswa

dilaksanakan di rumah menggunakan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan pembelajaran yang tidak dilakukan secara tatap muka (seperti pembelajaran konvensional), melainkan dilakukan dari jarak jauh tanpa ruang kelas secara fisik serta dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Kustandi & Darmawan, 2020). Dalam hal ini guru dan siswa berada di lokasi yang berbeda, sehingga dibutuhkan sistem komunikasi yang interaktif agar dapat terhubung satu sama lainnya. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, interaksi antara guru dan siswa dapat dilakukan, baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau *a real time* (waktu tidak nyata). Kegiatan pembelajaran jarak jauh tidak hanya terbatas pada kegiatan belajar mengajar antara siswa dengan guru, tetapi juga meliputi kegiatan seperti: pemberian dan pengumpulan tugas/latihan, pelaksanaan ujian, pemberian raport atau hasil belajar dan lain-lain.

Tabel 1. Perbedaan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring.

Tatap Muka	Daring
Interaksi antara guru dan siswa dilakukan secara tatap muka	Interaksi antara guru dan siswa dilakukan melalui media secara virtual
Peran guru sangat dominan	Berfokus pada siswa
Kemajuan belajar bergantung pada guru	Siswa berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran
Guru dan siswa harus bertemu pada waktu dan tempat yang sama	Guru dan siswa tidak harus bertemu pada waktu dan tempat yang sama
Karena tatap muka, maka kedua belah pihak harus memiliki kemampuan berkomunikasi dalam konteks tatap muka	Dibutuhkan kemampuan berkomunikasi dengan bahasa tertulis
Butuh kemampuan berbicara di depan kelas	Guru dan siswa dituntut memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi

Metode pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) pada dasarnya sudah ada jauh sebelum

terjadinya pandemi COVID-19. Universitas Chicago di Amerika Serikat pada tahun 1892 memperkenalkan sistem pembelajaran jarak jauh untuk pertama kalinya. Semenjak itu pembelajaran jarak jauh terus berkembang dengan memanfaatkan berbagai macam teknologi, seperti radio, televisi hingga internet. Di Indonesia pembelajaran jarak jauh telah digunakan di berbagai perguruan tinggi sejak lama, salah satu pelopornya adalah Universitas Terbuka.

Ada dua model pembelajaran jarak jauh, yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (*daring*) atau online dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (*luring*).

a) Pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (*daring*).

Pembelajaran daring adalah suatu model pembelajaran yang bersifat interaktif berbasis internet (*web based learning*). Saat ini cukup banyak platform atau aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring, baik yang berbayar maupun yang gratis. Beberapa platform atau aplikasi yang dapat digunakan antara lain: *whatsApp*, *zoom meetings*, *google classroom*, *google meet*, *webex moodle*, *edmodo*, *schoology* dan lain-lain. Selain itu kegiatan pembelajaran secara daring dapat dilakukan dengan menggunakan *Learning Management System (LMS)*, seperti: *Rumah Belajar* (milik kemendikbud), *Ruang Guru*, *Zenius*, *Quipper* dan lain-lain.



Gambar 1. Pembelajaran daring menggunakan platform *zoom meetings*

b) Pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring).

Pembelajaran luring dilakukan dengan memanfaatkan media dan sumber belajar seperti:

- 1) Modul belajar mandiri dan lembar kerja siswa.
- 2) Televisi: program Belajar Dari Rumah (BDR) melalui TVRI, TV Edukasi.
- 3) Radio: siaran pendidikan melalui RRI, Suara Edukasi.
- 4) Kerja sama dengan perpustakaan daerah, taman bacaan masyarakat, organisasi pemerintah dan non pemerintah untuk penyediaan modul mandiri dan buku yang dapat digunakan pada pembelajaran luring.

Pada setiap kegiatan pembelajaran perlu adanya umpan balik terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Dalam hal ini perlu diukur tingkat ketercapaian siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan dan sekaligus sebagai masukan bagi guru dalam menyiapkan, menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran. Untuk mengukur tingkat ketercapaian siswa tersebut maka dilakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran bisa berbentuk tugas mandiri atau kelompok serta kuis dengan berbagai bentuk (pilihan ganda, jawaban singkat, isian, benar atau salah dan lain-lain). Evaluasi dapat dilakukan di akhir sesi pembelajaran, bulanan, pertengahan semester atau di akhir semester. Hasil evaluasi berupa nilai kuantitatif maupun kualitatif akan menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara daring pelaksanaan evaluasi pembelajaran (berbentuk kuis) tentunya harus disesuaikan dengan model pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis internet. Hal lain yang juga perlu diperhatikan bahwa software evaluasi pembelajaran tersebut harus memudahkan guru dalam melakukan penilaian, tampilan yang menarik serta navigasi yang mudah dipahami, sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya. Saat ini pelaksanaan pembelajaran

daring relatif lebih mudah, mengingat tersedianya cukup banyak platform pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang efektif. Beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis antara lain:

1) Quizizz

Quizizz adalah sebuah aplikasi pendidikan berupa permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran secara daring. Penggunaannya relatif mudah, dilengkapi dengan tema, meme, music dan dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Siswa mengerjakan soal kuis yang dibuat guru dengan memasukkan kode 6 digit yang diperoleh dari aplikasi quizizz. Soal kuis dapat dikerjakan dalam waktu bersamaan (real time) dan siswa dapat melihat hasil serta peringkatnya secara langsung. Quizizz memberikan data statistik tentang kinerja siswa dan guru dapat mengunduh data statistik tersebut dalam bentuk Excel untuk mengevaluasi kinerja siswa (Zhao, 2019). Aplikasi quizizz bersifat mobile friendly sehingga dapat diakses dengan smartphone yang menggunakan aplikasi iOS dan android. Quizizz dapat diakses melalui <https://Quizizz.com> atau dapat diunduh melalui *google playstore* maupun *appstore*.

2) Kahoot

Kahoot adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis permainan, sehingga melalui aplikasi ini guru dapat membuat pembelajaran daring lebih menarik dan menyenangkan. Dengan Kahoot guru dapat membuat kuis dengan memasukkan berbagai elemen seperti teks, gambar, video dan batasan waktu. Guru juga bisa mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran melalui jajak pendapat atau survey yang dilakukan. Siswa dapat mengakses dengan memanfaatkan berbagai perangkat seperti: smartphone, tablet, laptop dan lain-lain.

3) Quiz Creator

Aplikasi ini cocok digunakan untuk penilaian, ujian dan game edukasi yang penggunaannya secara

daring. Quiz creator membuat pelaksanaan ujian dan penilaian menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi siswa karena dapat terintegrasi dengan media sosial. Beberapa fitur dari aplikasi ini antara lain: soal ujian dengan beberapa opsi pertanyaan (pilihan ganda, uraian, benar/salah dan lain-lain) dan interface yang menarik bagi siswa.

4) Easy Test Maker

Aplikasi ini memungkinkan soal test yang dibuat dapat dicetak beserta lembar jawabannya dan dapat disimpan secara online untuk diakses kembali pada waktu yang berbeda. Ada tiga kategori penggunaannya, yaitu: Free, Plus dan Premium. Untuk yang Free fiturnya terbatas, kuota pengguna hanya 25 orang siswa dan test onlinenya tidak dapat dipublikasikan dalam format PDF atau Word.

5) ClassMaker

Adalah salah satu aplikasi yang dapat dipakai untuk membuat quis online dan dapat digunakan secara gratis. Jenis tes yang tersedia pada ClassMaker antara lain: pilihan ganda, benar salah, jawaban singkat, uraian dan lain-lain. Beberapa kelebihan yang dimiliki ClassMaker yaitu: tidak mensyaratkan install software, mudah melakukan pengaturan tes, hasil tes langsung tersedia secara otomatis, dapat diakses melalui smartphone dan personal computer (PC), hasil tes (quis) dapat diunduh dalam bentuk excel. Disamping itu ClassMaker juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain: untuk dapat membuat quis online pengguna harus memiliki akun yang terdaftar di ClassMaker, fitur yang tersedia untuk dapat diakses secara gratis jumlahnya terbatas, untuk dapat mengakses fitur yang lebih luas maka aplikasi ini harus di upgrade ke level premium yang berbayar.

Selama masa pandemi COVID-19 SD Swasta Harapan 3 Medan melaksanakan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), sebagaimana yang diinstruksikan oleh Mendikbud melalui Surat Edaran No. 4 Tahun 2020. Sekolah ini melakukan pembelajaran jarak jauh secara

daring (menggunakan zoom meetings, WhatsApp video call) maupun secara luring (menggunakan google drive, pemberian modul belajar mandiri, video dan lain-lain). Dalam hal evaluasi pembelajaran, selama terjadinya pandemi CONVID-19 sekolah ini melakukannya secara luring. Evaluasi pembelajaran seperti, ujian bulanan, ujian tengah semester dan ujian akhir semester dilakukan dengan menggunakan google drive. Untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran jarak jauh, SD swasta Harapan 3 Medan akan menerapkan sistem evaluasi pembelajaran (ujian) secara daring.

Tetapi dalam pelaksanaannya pihak sekolah dihadapkan pada kendala, yaitu terbatasnya pengetahuan dan keterampilan para guru dalam menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran. Untuk hal tersebut pihak sekolah bekerja sama dengan tim pengabdian masyarakat Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan (FTK UnHar). Tim pengabdian masyarakat FTK UnHar akan melakukan pelatihan penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran bagi guru-guru SD Swasta Harapan 3 Medan. Dalam hal ini aplikasi yang akan digunakan untuk evaluasi pembelajaran adalah **Quizizz**. Dipilihnya aplikasi ini karena penggunaannya yang cukup luas di beberapa sekolah, relatif mudah, memiliki beberapa kelebihan dibanding aplikasi lainnya dan tidak dikenakan biaya.

METODOLOGI

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh para guru SD Swasta Harapan 3 Medan. Sebagai narasumber adalah tim pengabdian masyarakat FTK UnHar Medan. Agar kegiatan pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar sebagaimana yang diharapkan, setiap peserta diharuskan membawa laptop, menyediakan beberapa soal yang akan dijadikan bahan untuk membuat evaluasi pembelajaran (kuis). Disamping itu untuk mendukung pelaksanaan pelatihan harus tersedia jaringan internet (berupa wifi atau kuota) dan perangkat multi media, seperti LCD proyektor, sound system dan lain-lain.

Sedangkan software atau aplikasi yang digunakan nantinya di unduh melalui arahan dari narasumber. Materi yang akan disampaikan pada kegiatan pelatihan ini dipersiapkan oleh narasumber dalam bentuk powerpoint.

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan melalui metode ceramah, dimana narasumber menyampaikan materi berbentuk powerpoint yang telah dipersiapkan terlebih dahulu. Metode ceramah lebih memfokuskan komunikasi secara lisan dengan demikian penyampaian materi dapat dilakukan lebih efisien. Jika ada hal yang belum dipahami peserta pelatihan diberi kesempatan untuk bertanya pada narasumber. Tahap awal setiap peserta pelatihan (guru) membuat akun terlebih dahulu (login) menggunakan akun google. Setelah melalui beberapa tahap hingga aplikasi quizizz siap untuk digunakan. Pada akhir sesi pelatihan beberapa orang peserta diminta untuk melakukan praktik berkaitan dengan materi yang dipelajari. Kegiatan praktik tidak hanya sebatas membuat soal kuis untuk evaluasi pembelajaran, tetapi juga tentang penggunaan fitur-fitur yang ada di aplikasi. Hal ini dilakukan untuk melihat ketercapaian dan tingkat pemahaman peserta pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Universitas Harapan Medan selaku Perguruan Tinggi Swasta ternama di Kota Medan selalu konsisten melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, sebagaimana dinyatakan dalam undang-undang pendidikan tinggi. Pada dasarnya, Tri Dharma Perguruan Tinggi merupakan salah satu tujuan yang mesti dicapai dan dilaksanakan oleh setiap perguruan tinggi. Tri Dharma Perguruan Tinggi mencakup 3 hal yaitu:

1. Pendidikan dan pengajaran
2. Penelitian dan pengembangan
3. Pengabdian kepada masyarakat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah pengamalan ilmu yang dimiliki sivitas akademika untuk memberi manfaat dan dampak perubahan bagi

masyarakat. Dalam Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi dinyatakan bahwa “pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama satu hari dari pukul 08.00 s/d 14.30 WIB, dengan waktu istirahat pukul 12.00 s/d 13.00 WIB. Kegiatan ini diikuti oleh 29 orang guru SD Swasta Harapan 3 Medan, yang terdiri dari guru kelas dan guru bidang studi. Acara pembukaan dilakukan oleh Bapak Drs. H. Syarifuddin Alinafiah, M.Pd, yang mewakili pengurus Yayasan Pendidikan Harapan Medan. Pada awal pelatihan semua peserta di intruksikan untuk membuat akun (login) quizizz terlebih dahulu dengan dipandu oleh narasumber. Setelah selesai akan muncul beranda dari quizizz, pada tahap ini narasumber menjelaskan fungsi dan kegunaan dari fitur-fitur yang ada pada quizizz. Berikutnya narasumber menjelaskan bagaimana cara membuat kuis yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran, pada aplikasi quizizz.



Gambar 2. Acara pembukaan kegiatan pelatihan

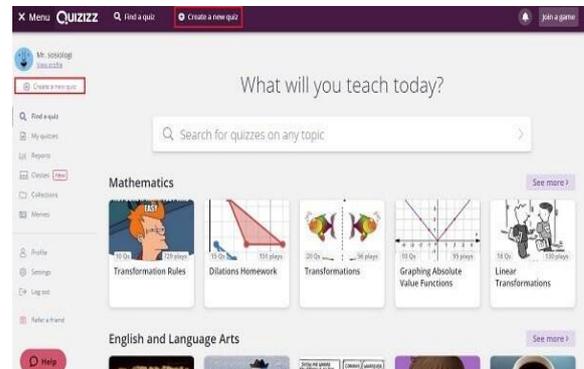


Gambar 3. Peserta sedang menyimak penjelasan dari narasumber

Berikut tahapan atau prosedur pembuatan quiz melalui aplikasi quizziz:

- a) Masuk ke www.quizizz.com kemudian klik “Sign Up”
- b) Pilih “Sign up with email” atau “Sign up with google”.
- c) Klik “Teacher” untuk login sebagai guru.
- d) Inputkan identitas (username, email dan password) dan klik “Continue”.
- e) Berikutnya akan muncul beranda atau dashboard dari quizziz. Untuk membuat quiz klik “Create new quiz” yang terletak pada bagian kiri atas.
- f) Berikutnya muncul tampilan Let’s create a quiz: masukkan nama kuis, bahasa, lalu klik “Save”.
- g) Muncul tampilan selanjut, lalu klik “Create new question”.
- h) Tuliskan pertanyaan pada kolom “Write your question here” lalu tuliskan opsi jawaban (bila pilihan ganda, pada kolom: answer option 1, answer option 2, dan seterusnya). Beri centang pada kolom jawaban yang benar.
- i) Atur waktu pengerjaan tiap soal, lalu klik “Save”.
- j) Bila semua kuis sudah ditulis, klik “Finish quiz”.
- k) Akan muncul tampilan quiz detail (tentukan kelas dan mata pelajaran), lalu klik “Save details”.
- l) Selanjutnya muncul tampilan “Homework” (jika kuis digunakan sebagai kerjain rumah) atau “Play Live” (jika ingin digunakan saat ini).

- m) Masukkan deadline pengerjaan kuis (tanggal dan jam, lalu klik “Procced”.
- n) Selanjutnya muncul kode (6 digit) yang digunakan untuk mengerjakan kuis.



Gambar 4. Tampilan beranda quizziz (sebagai guru)

Cara siswa mengerjakan kuis:

- 1) Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>.
- 2) Memasukkan kode 6 digit yang diberikan oleh guru, lalu klik “Procced”.
- 3) Selanjutnya siswa menuliskan nama masing-masing, lalu klik “Start”.
- 4) Siswa mengerjakan soal sesuai durasi waktu tiap soal yang ditentukan guru.
- 5) Selesai menjawab seluruh pertanyaan siswa dapat melihat nilai yang diperoleh dan peringkat siswa dalam menjawab kuis tersebut.

KESIMPULAN

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan suatu inovasi di bidang pendidikan sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Model pembelajaran ini dapat dilakukan secara daring maupun luring. Dalam pelaksanaannya model pembelajaran jarak jauh ada yang berbasis internet (bersifat interaktif), menggunakan media elektronik (TV, radio, gadget) dan menggunakan media cetak (lembar kerja siswa, modul belajar mandiri, bahan ajar cetak). Setiap kegiatan pembelajaran pada dasarnya diikuti oleh kegiatan evaluasi pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian dan pemahaman peserta didik. Bentuk evaluasi pembelajaran sebaiknya

disesuaikan dengan model pembelajarannya. Disamping itu outputnya harus valid, reliable dan memudahkan guru dalam menginterpretasikannya. Pada pembelajaran jarak jauh yang bersifat interaktif dan berbasis internet salah satu aplikasi yang layak digunakan untuk evaluasi pembelajaran adalah **quizizz**.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada berbagai pihak yang telah berpartisipasi hingga terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini, antara lain: Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Harapan Medan, Pengurus Yayasan Pendidikan Harapan Medan, Kepala Sekolah SD Swasta Harapan 3 Medan beserta jajarannya yang telah menyediakan tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat dan tim pengabdian masyarakat FTK UnHar Medan sekaligus sebagai narasumber yang telah melaksanakan kegiatan pelatihan ini dengan sukses.

REFERENSI

- Amalia, F., & Hendra Brata, A. (2019). Using E-learning in Classroom Management for Improving the Students' Motivation in Vocational Schools. *Association for Computing Machinery*, 45–49. <https://doi.org/10.1145/3345120.3345196>
- Bahar, A. (2017). *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*. 7 Agustus. <https://www.ahzaa.net>
- Bahar, A. (2019). *7 Platform Terbaik untuk Membuat Kuis Pembelajaran Bagi Guru*. 9 November. <https://www.ahzaa.net>
- Bilfaqih, Y. dan M. N. Q. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Deepublish.
- C, K., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Carliner, S., & Shank, P. (2008). *The e-Learning Handbook*. John Wiley & Sons, Inc.
- Kemendikbud. (n.d.). *Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19*.
- Kemendikbud. (n.d.). *Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19*.
- Mulyono, & Wekke, I. S. (2018). *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*. Gawe Buku.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Kominikasi*. Alfabeta.
- Santoso, D. H., & Santosa, A. (2020). *COVID-19 Dalam Ragam Tinjauan Perspektif*. MBridge Press.
- Syafridawaty. (2020). *Apa Itu Pembelajaran Jarak Jauh?* 17 November. <https://raharja.ac.id/>
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.
- Widowati, T., & Purwanti, D. (2017). The Enhancement Model of ICT Competence for The Teachers of SMP Terbuka in Central Java to Support Long Distance Learning Program. *American Institute of Physics*, 020070–1–020070–7. <https://doi.org/10.1063/1.4976934>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>