

Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada SMA Swasta Santo Petrus Medan

Assistance for Internship Students in Training on the Use of Quizizz Applications as Interactive Learning Media at SMA Santo Petrus Medan

Charmelita Aprilianti Saragi¹, Jelita Fransiska Sianturi², Anzelina Silalahi³ Novfiana Br. Ginting⁴
Eska Agustinus Sihotang⁵ Junita Siahaan, M.Pd⁶

Email: ¹ jelitafransiska5@gmail.com, ² charmelitaaprilianti2020@gmail.com, ³ angelinalina539@gmail.com,
⁴ novianabrginting@gmail.com, ⁵ eskasihotang160803@gmail.com, siahaanjunita@ust.ac.id

¹ Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

² Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

³ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

⁴ Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

⁵ Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

⁶ Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

Info Artikel

| Submitted: 18 Oktober 2024 | Revised: 12 November 2024 | Accepted: 12 November 2024

How to cite: Charmelita Aprilianti Saragi, dkk., "Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada SMA Swasta Santo Petrus Medan", *Sinesia : Journal of Community Service*, Vol. 1 No. 2, November, 2024, hlm. 78-87.

ABSTRACT

The activity "Socialization on the Use of the Quizizz Application as an Interactive Learning Media" was held on October 12, 2024 at Santo Petrus Private High School Medan. The main purpose of this activity is to increase student participation and motivation in learning through the use of technology. In this two-hour event, Internship III students gave a presentation on the features and benefits of the Quizizz application, which allows students to actively interact in the learning process. Activities are held in the field, where all students and teachers participate, creating a dynamic and fun learning atmosphere. Students actively engage and develop curiosity. Feedback from participants showed that the use of Quizizz not only made learning more interesting, but also improved students' understanding of the material being taught. Thus, this activity is expected to be the first step in the integration of technology into the educational process at St. Petrus Private High School Medan, as well as encourage follow-up plans for the use of similar applications in the future.

Keywords: Quizizz, Interactive Learning Media, Student, Motivation, Socialization

ABSTRAK

Kegiatan "Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif" dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2024 di SMA Swasta Santo Petrus Medan. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan teknologi. Dalam acara yang berlangsung selama dua jam pelajaran ini, mahasiswa Magang III memberikan pemaparan tentang fitur dan manfaat aplikasi Quizizz, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam proses belajar. Kegiatan diadakan di lapangan, di mana seluruh siswa dan guru turut berpartisipasi, menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Siswa menjawab kuis secara langsung menggunakan ponsel mereka,



yang berhasil meningkatkan keterlibatan dan rasa ingin tahu mereka. Umpan balik dari peserta menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam integrasi teknologi ke dalam proses pendidikan di SMA Swasta Santo Petrus Medan, serta mendorong rencana tindak lanjut untuk penggunaan aplikasi serupa di masa depan.

Kata kunci: Quizizz, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi, Siswa, Sosialisasi

Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar di sekolah bertujuan mengubah cara berpikir, perasaan, dan sikap siswa. Proses ini membutuhkan keterlibatan aktif siswa dan komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Guru harus merancang pembelajaran yang efektif dan memahami berbagai gaya belajar siswa. Kegiatan belajar mengajar yang efektif membutuhkan perpaduan antara metode pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang menarik, dan keterlibatan aktif siswa. Guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih efektif. Media yang baik dapat menyajikan informasi dengan jelas, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu perlu adanya kreatif guru agar pembelajaran dilakukan tidak membosankan.

Dalam era digital yang semakin maju, tuntutan akan inovasi dalam dunia pendidikan semakin mendesak. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan berbagai platform pembelajaran digital yang menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar-mengajar. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan saat ini adalah bagaimana memanfaatkan teknologi secara optimal untuk merangsang minat belajar siswa dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Penelitian yang dilakukan oleh Irvan dan kolega (2019) menyoroti pentingnya pemanfaatan platform pembelajaran digital yang kreatif, efektif, dan efisien. Mereka berpendapat bahwa dengan mengadopsi berbagai platform digital, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu jenis media pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar adalah permainan. Menurut Irvan dan kolega (2019), permainan memiliki karakteristik unik yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu, semangat berkompetisi, dan imajinasi siswa. Melalui permainan, siswa dapat belajar sambil bersenang-senang, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Sadiman dan kolega (2010) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang melibatkan interaksi sosial di mana peserta mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan bersama.

Dalam konteks pendidikan, permainan dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran, melatih keterampilan, dan mengevaluasi pemahaman siswa.

Salah satu contoh permainan edukasi yang populer saat ini adalah Quizizz. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif, polling, dan presentasi. Quizizz tidak hanya dapat digunakan sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Dengan Quizizz, siswa dapat belajar sambil bermain kuis, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Fitur-fitur seperti pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan essay membuat Quizizz sangat fleksibel untuk digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Selain itu, Quizizz juga memungkinkan guru untuk menambahkan gambar, video, dan audio ke dalam kuis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Salah satu keunggulan Quizizz adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa. Setelah menyelesaikan kuis, siswa akan langsung mengetahui jawaban yang benar dan salah. Hal ini memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi konsep yang belum mereka pahami dan mencari penjelasan lebih lanjut. Selain itu, Quizizz juga menyediakan laporan hasil kuis yang detail, sehingga guru dapat memantau perkembangan belajar siswa secara individual maupun kelompok. Quizizz juga dapat mendorong kolaborasi antar siswa. Beberapa fitur Quizizz memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan kuis atau berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial.

Quizizz menjadi alat yang sangat berguna. Guru dapat dengan mudah membuat dan membagikan kuis kepada siswa mereka, bahkan jika siswa berada di tempat yang berbeda-beda. Siswa dapat mengakses kuis melalui perangkat komputer, tablet, atau smartphone mereka. Fleksibilitas ini sangat bermanfaat dalam mendukung pembelajaran jarak jauh atau hibrida, di mana siswa mungkin belajar dari rumah atau dari lokasi yang berbeda-beda. Selain itu, Quizizz juga memungkinkan guru untuk melacak kemajuan belajar siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang lebih personal. Dengan Quizizz, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya diminta untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga dapat berpartisipasi dalam berbagai aktivitas seperti polling, survei, dan permainan kata. Hal ini dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, Quizizz juga dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi mereka.

Salah satu fitur menarik dari Quizizz adalah kemampuannya untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal. Guru dapat membuat kuis yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa, sehingga siswa yang lebih maju dapat dihadapkan pada tantangan yang lebih tinggi, sementara siswa yang masih kesulitan dapat diberikan soal yang lebih mudah. Hal ini dapat membantu memastikan bahwa semua siswa dapat belajar dengan optimal. Selain itu, Quizizz juga menawarkan berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan essay. Hal ini memungkinkan guru untuk membuat kuis yang bervariasi dan menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan. Guru juga dapat menambahkan gambar, video, dan audio ke dalam kuis untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan kontekstual. Secara keseluruhan, Quizizz merupakan alat yang sangat berharga bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan oleh Quizizz, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu kegiatan kami buat ini dapat dilakukan di SMA Santo Petrus Medan yang bertujuan meningkat motivasi anak dalam belajar.

Metode Penelitian

Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan pada 12 Oktober 2024 oleh kelompok mahasiswa magang 3 di SMA Santo Petrus Medan. Kegiatan ini melibatkan seluruh pihak sekolah untuk menerapkan program pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi sebagai media yang membantu pembelajaran yang berlangsung. Pada tahap awal, Kelompok mahasiswa melakukan observasi di setiap kelas kelas yang berada di sekolah, kemudian kelompok mahasiswa berkolaborasi kepada guru guru dan pihak sekolah mengenai sosialisasi yang akan berlangsung. Selanjutnya perkenalan aplikasi kepada seluruh pihak sekolah baik itu siswa/i maupun para guru di SMA Santo Petrus.

Tiba saatnya acara pelatihan penggunaan quizizz dimulai pada tanggal 12 Oktober 2024. Dengan semangat yang membara, seluruh Masyarakat sekolah melaksanakan kegiatan pelatihan penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif, dimana siswa dan guru-guru bisa belajar sambil bermain. Siswa-siswa berpartisipasi aktif, mengikuti beragam kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang penggunaan aplikasi quizizz dan arti

pentingnya menciptakan pembelajaran yang asik. Evaluasi dilakukan dengan penuh kehangatan. Semua pihak baik pihak Mahasiswa dan sekolah merayakan setiap perubahan positif yang telah terjadi. Proses ini tidak hanya berhenti di satu titik, melainkan menjadi dasar untuk pemantauan berkelanjutan. Dengan ini, kita melihat bagaimana sebuah komunitas, terutama di lingkungan pendidikan, mampu bersatu untuk menciptakan perubahan positif. Proses perencanaan yang melibatkan semua pihak, metode riset yang holistik, dan tahapan kegiatan yang terencana dengan baik menjadi kunci keberhasilan acara pelatihan pembelajaran yang interaktif bersama mahasiswa.



Gambar 1. Kolaborasi dengan para guru



Gambar 2. Pelaksanaan Sosialisasi Quizizz

Hasil dan pembahasan

Kegiatan pemaparan dan penggunaan aplikasi Quizizz di SMA Santo Petrus Medan berlangsung dengan sukses, menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan penuh semangat. Di tengah era digital yang terus berkembang, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa. Aplikasi Quizizz menawarkan sebuah platform yang tidak hanya memfasilitasi pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam kegiatan ini, mahasiswa Magang III mempresentasikan fitur-fitur aplikasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, membuat siswa merasa tertarik dan terlibat sejak awal.

1. Peningkatan Partisipasi Siswa

Salah satu tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa secara keseluruhan. Melalui penggunaan aplikasi Quizizz, siswa dapat berinteraksi secara langsung dalam bentuk kuis yang menarik dan kompetitif. Aktivitas ini tidak hanya mendorong mereka untuk aktif secara fisik, tetapi juga merangsang pemikiran kritis dan kolaborasi antar

siswa. Respon positif yang diterima dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih terlibat dan antusias ketika belajar menggunakan teknologi, yang sebelumnya mungkin dianggap sebagai hal yang asing dalam konteks pendidikan formal. Penggunaan ponsel pintar untuk menjawab pertanyaan secara langsung memberi mereka kesempatan untuk berkompetisi satu sama lain dengan cara yang menyenangkan, menciptakan semangat belajar yang baru. Keberhasilan menciptakan atmosfer yang positif ini terlihat dari tingginya tingkat kehadiran siswa dan partisipasi aktif mereka dalam sesi kuis.

2. Manfaat Teknologi dalam Pembelajaran

Pemaparan yang dilakukan oleh mahasiswa Magang III memberikan wawasan mendalam tentang fitur-fitur Quizizz, seperti pengaturan waktu, penilaian langsung, dan opsi untuk memberikan umpan balik. Manfaat-manfaat ini secara langsung membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan dengan baik melalui cara belajar yang menyenangkan. Umpan balik instan yang diberikan oleh aplikasi memungkinkan siswa untuk melihat kemajuan mereka secara real-time, sehingga mereka bisa segera memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Fitur ini sangat berharga dalam konteks pembelajaran aktif, di mana siswa didorong untuk mengeksplorasi dan menilai pemahaman mereka sendiri. Keberadaan grafik hasil yang ditampilkan setelah kuis juga memberikan informasi yang berharga bagi guru untuk mengevaluasi bagian mana dari materi yang masih sulit dipahami oleh siswa, sehingga dapat menjadi bahan untuk perbaikan pengajaran di masa depan.

3. Suasana Belajar yang Dinamis

Kegiatan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif. Dengan pelaksanaan di lapangan, siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda, tetapi juga menjalin interaksi sosial yang positif dengan teman-teman mereka. Suasana yang santai dan menyenangkan ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa nyaman dan terhibur, mereka cenderung lebih terbuka untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan belajar. Hal ini juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk saling belajar dari satu sama lain, memperkuat pemahaman mereka tentang materi yang sedang dipelajari. Keberhasilan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif ini adalah salah satu faktor penting yang mendorong efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan, dan menunjukkan bahwa

pembelajaran yang dilakukan di luar kelas juga bisa memberikan hasil yang signifikan.

4. Kegiatan Akhir Pelaksanaan

Kelompok Mahasiswa memberikan reward kepada siswa/i sebagai meningkatkan motivasi belajar mereka. Reward dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, penting untuk diingat bahwa reward bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Faktor lain seperti dukungan orang tua, kualitas pembelajaran, dan lingkungan belajar yang kondusif juga sangat penting.



Gambar 4. Penyerahan reward kepada siswa

5. Rencana Tindak Lanjut

Dari hasil kegiatan ini, terlihat bahwa penerapan teknologi seperti Quizizz dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam modernisasi pendidikan di SMA Santo Petrus Medan. Diharapkan, pihak sekolah akan mempertimbangkan untuk mengintegrasikan aplikasi serupa dalam pembelajaran sehari-hari, sehingga teknologi bukan hanya digunakan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian integral dari proses belajar mengajar. Selain itu, penting bagi pihak sekolah untuk melanjutkan pelatihan bagi guru-guru agar mereka dapat memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pengajaran. Ini termasuk memberi guru pemahaman yang lebih dalam tentang cara memanfaatkan aplikasi untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta memahami cara mengevaluasi hasil belajar siswa secara lebih efektif. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi, seperti pelatihan penggunaan aplikasi lain yang juga dapat mendukung pembelajaran, akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Penutup

Dari hasil tersebut terlihat bahwa penggunaan program Quizizz sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Santo Petrus. Dengan perencanaan yang matang, pelatihan dan dukungan dari seluruh tim, Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menawarkan program pembelajaran yang interaktif, kreatif dan menarik bagi siswa. Bukan hanya penggunaan program pendidikan yang dapat dimanfaatkan guru, tetapi juga motivasi untuk menciptakan sikap khusus pada anak dan mendorong setiap orang untuk melakukan tindakan untuk mencapai beberapa tujuan. Siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan platform pembelajaran Quizizz. Siswa di SMA Santo Petrus juga menikmati penggunaan Quizizz saat belajar dan menganggap Quizizz sebagai program yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih tertarik dan menyadari bahwa pembelajaran yang membosankan menjadi lebih menyenangkan dengan Quizizz. Quizizz juga diduga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Saran

Kami Mahasiswa Magang 3 mengharapkan penggunaan Quizizz di SMA Santo Petrus dapat semakin efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil belajar dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, para guru, siswa-siswi SMA Santo Petrus Medan, dan Universitas Katolik Santo Thomas Medan yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92-102.
- Handayani, S., Huda, D. N., & Astuti, S. P. (2023). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 1(2), 50-56.
- Imtihan, K., Zaen, M. T. A., Fahmi, H., Ashari, M., & Fadli, S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Akhir Semester. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(4), 575-581.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika*, 10(01), 163-178.

- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291-296.
- Rusmana, I. M. (2020). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a).
- 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*, 4(2), 163-173.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202-212.
- Salim, U. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 221-234.
- Suyanto, S., & Widiastuti, S. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 57-68.
- Wibowo, A. (2015). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 23(3), 88-102.
- Wijaya, H., & Sulaeman, S. (2017). *Pembelajaran Kreatif dengan Media Digital: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarta, W., & Huda, M. (2018). Strategi Pembelajaran Efektif dalam Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(4), 72-83.

Biografi Singkat Penulis



Penulis Bernama Charmelita Aprilianti Saragi lahir di Duri, 11 April 2003 adalah mahasiswa Pendidikan Matematika di Universitas Katolik Santo Thomas Medan Sejak Tahun 2021



Penulis Bernama Jelita Fransiska Sianturi lahir di Buluh Sema, 25 September 2003 adalah mahasiswa Pendidikan Matematika di Universitas Katolik Santo Thomas Medan Sejak Tahun 2021



Penulis Bernama Anzelina Silalahi lahir di Lumban Naibaho, 24 April 2002 adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia di Universitas Katolik Santo Thomas Medan Sejak Tahun 2021



Penulis Bernama Novfiana Br. Ginting lahir di Tiga Juhar, 25 November 2002 adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Katolik Santo Thomas Medan Sejak Tahun 2021



Penulis Bernama Eska Agustinus Sihotang lahir di Aek Sopang, 16 Agustus 2003 adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Katolik Santo Thomas Medan Sejak Tahun 2021