

Pemanfaatan Media Interaktif Quizizz Bagi Guru SLB Negeri 1 Sidrap Sulawesi Selatan

Tatiana Meidina¹, Zulfitriah², Dwiyatmi Sulasminah³, Muh Maaris Mubar⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

⁵Guru SLB Negeri 1 Sidrap

E-mail: ¹tatiana.meidina@unm.ac.id, ²zulfitriah@unm.ac.id

³dwiyatmi.sulasminah@unm.ac.id³, ⁴mubarmaaris@gmail.com

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
05.11.2023	13.11.2023	17.11.2023	21.11.2023

Abstract: The partners for this activity are all teachers at SLB Negeri 1 Sidrap Regency, South Sulawesi who are experiencing difficulties in designing a learning evaluation using interactive quizzes that are fun and interesting for students with special needs, even though all teachers should be able to design an evaluation based on interactive media and the use of interactive media. The Quizizz application can help teachers to improve the quality of learning and ultimately help students to learn material in a way that is more interactive and fun and more meaningful for students. As a step to encourage teachers to help teachers understand the problems mentioned above, socialization was carried out accompanied by simple exercises regarding the use of the Quizizz application. The method used was through lectures, questions and answers, simulations of using the Quizizz application with 22 teachers attending but only 15 teachers completing the post-test. . The results obtained after this activity were an increase in knowledge of using the Quizizz application as seen from the pre-test average score of 7.8, increasing the post-test average score to 21.7 so it can be recommended to expand the scope of activity material with practice. using other, more complex interactive media.

Keywords: interactive media, Quizizz application

Abstrak: Mitra kegiatan ini adalah seluruh guru di SLB Negeri 1 Kabupaten Sidrap Sulawesi Selatan yang mengalami masalah kesulitan merancang sebuah evaluasi pembelajaran menggunakan kuis interaktif yang menyenangkan dan menarik bagi siswa berkebutuhan khusus padahal seharusnya semua guru mampu merancang sebuah evaluasi berbasis media interaktif dan penggunaan media interaktif aplikasi Quizizz dapat membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan akhirnya membantu siswa untuk mempelajari materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa. Sebagai langkah untuk mengajak guru-guru membantu guru memahami masalah tersebut diatas dilakukan sosialisasi disertai latihan sederhana mengenai penggunaan aplikasi Quizizz. Metode yang digunakan adalah melalui ceramah, tanya jawab, simulasi penggunaan aplikasi Quizizz dengan jumlah peserta yang hadir sebanyak 22 guru namun yang menyelesaikan postes hanya sebanyak 15 orang guru. . Hasil yang diperoleh setelah kegiatan ini adalah terjadinya peningkatan pengetahuan penggunaan aplikasi Quizizz dilihat dari hasil skor rata-rata pre-test sebesar 7,8 meningkat pada skor rata-rata post-test menjadi 21,7 sehingga dapat disarankan untuk memperluas lingkup materi kegiatan dengan latihan menggunakan media interaktif lain yang lebih kompleks.

Kata kunci: media interaktif, aplikasi Quizizz

1. PENDAHULUAN

Kemajuan dan perkembangan teknologi di era digital ini telah mampu mengubah seluruh sendi kehidupan manusia mulai dari cara hidup, bekerja sampai cara berinteraksi dalam masyarakat. Dapat dikatakan bahwa kita Kini kita telah memasuki era teknologi Revolusi Industri 4.0, dimana teknologi internet memberikan dampak yang sangat besar dalam banyak hal (Riwanto & Wulandari, 2018). Berdasarkan data perkiraan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada periode 2021-2022 terdapat 210,03 pengguna internet dan data ini meningkat sekitar 6,78 % dibandingkan pada periode sebelumnya (www.wahanakom.com).

Hal ini berlaku juga dalam lingkungan pendidikan yang mengalami perubahan besar sebagai akibat kemajuan teknologi dan guru sebagai agen pembelajaran sangat bertanggung jawab untuk menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat mendorong siswa untuk belajar dengan giat (Wardhana, et. al., 2022) tetapi sayangnya ternyata tidak semua sekolah siap menyambut era Revolusi 4.0 ini. Karena untuk mencapai era ini maka idealnya guru harus mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan berbagai macam media pembelajaran digital agar membantu siswa-siswanya mencapai standar akademik dan dapat mengembangkan potensinya.

Upaya meningkatkan kemampuan guru sebagai agen perubahan dan agen pembelajaran di era Revolusi 4.0 ini tidak pernah berhenti dilakukan oleh pemerintah, sekolah, maupun pihak-pihak yang terkait. Upaya yang dilakukan dapat berupa sosialisasi, pelatihan, workshop, maupun lokakarya terhadap setiap kebijakan maupun inovasi yang dapat selalu disosialisasikan dan dilatihkan kepada guru maupun tenaga kependidikan agar dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan mereka dalam mengajar. Salah satu keterampilan yang sangat diperlukan guru untuk meningkatkan kompetensinya adalah menggunakan media pembelajaran yang berbasis kemajuan teknologi dan informasi.

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian tersebut, bahwa kegiatan belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Oemar Hamalik, 2001 : 27). Belajar dengan pemanfaatan media akan lebih menarik bagi siswa sehingga media pembelajaran dinyatakan sebagai alat bantu dalam upaya mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar serta memiliki andil besar bagi guru dalam mengajar. Sedangkan (Salsabila, 2020) media pembelajaran akan lebih menarik jika mengkombinasikan tampilan dengan berbagai fitur gambar dan animasi. Selanjutnya Menurut Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadi proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Muhammad Iqbal dkk, 2017:3). Sedangkan penggunaan media Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media interaktif merupakan alat atau teknologi yang memungkinkan pengguna dapat melakukan interaksi dengan konten secara langsung yang dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti penggunaan game edukasi, video interaktif, aplikasi pembelajaran dan platform pembelajaran interaktif seperti Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi Quizizz ini bentuknya adalah media interaktif. (Heni Jusuf, 2016: 2). Terdapat beberapa fitur yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan guru untuk memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam tampilan aplikasi Quizizz yang menyenangkan. Beberapa materi yang terkait dengan media interaktif Quizizz diantaranya adalah pembuatan quiz, pembuatan kuis interaktif, *adaptable learning* dan analisis serta umpan balik. Quizizz dijadikan sebagai Pendekatan pembelajaran yang berbasis games sehingga keefektifan penggunaan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Quizizz, dengan fitur-fitur permainan seperti poin, waktu, dan peringkat, menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis games. Di dalam Quizizz ini beberapa fitur dapat dijadikan sebagai alat penunjang evaluasi pembelajaran seperti statistik kinerja peserta didik, PR, dan lain-lain. Di dalam aplikasi Quizizz juga disediakan berbagai macam konten-konten menarik untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat soal yang menarik. (Alfiatin Yosella, 2020: 13). Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: (Iwan Falahudin, 2014: 114) a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. e. Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar. f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. g. Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar. h. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif. i. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. j. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. k. Media dapat membantu

mengatasi keterbatasan indera manusia. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan. (Asih Istiqomah, 2020: 170). Kelebihan penggunaan Quizizz ini ada sebagai berikut:

1. Interaktif dan Menarik: Quizizz menyajikan pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif yang membuat proses belajar lebih menarik dan menghibur.
2. Dapat Diakses Secara Daring: Aplikasi ini dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja.
3. Pengukuran Pemahaman Siswa: Memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran melalui analisis skor kuis.
4. Pembelajaran Mandiri: Mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dengan menyediakan umpan balik instan dan jawaban yang benar setelah setiap pertanyaan.
5. Personalisasi Konten: Guru dapat dengan mudah menyesuaikan kuis sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.
6. Fitur Kompetitif: Menyelenggarakan kuis dengan fitur peringkat dan waktu yang dapat merangsang semangat belajar siswa melalui aspek kompetitif.
7. Integrasi dengan Platform Pembelajaran: Dapat diintegrasikan dengan platform pembelajaran lainnya, mempermudah penyelenggaraan kuis sebagai bagian dari kurikulum.

Sedangkan kekurangan dari penggunaan Quizizz ini adalah sebagai berikut:

1. Ketergantungan pada Koneksi Internet: Diperlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses dan mengikuti kuis, yang mungkin menjadi kendala bagi siswa di wilayah dengan akses internet terbatas.
2. Kesulitan Pada Pertanyaan Berbasis Gambar atau Audio: Terdapat keterbatasan dalam mengajukan pertanyaan berbasis gambar atau audio, yang mungkin kurang mendukung jenis materi tertentu.
3. Kesulitan Pada Materi yang Memerlukan Diskusi Mendalam: Format kuis mungkin tidak cocok untuk materi yang memerlukan diskusi mendalam atau pemahaman konsep secara menyeluruh.
4. Kecenderungan Pada Pembelajaran Pemberian Jawaban Cepat: Siswa dapat cenderung memberikan jawaban cepat tanpa pemikiran yang mendalam, mengurangi kesempatan untuk pemahaman konsep secara menyeluruh.

Media quizizz ini juga dapat diimplementasikan kepada anak dengan kebutuhannya khusus. Dan Quizizz yang telah mengadaptasi pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus. Quizizz (2023) *People who have trouble typing, moving a mouse or reading due to a variety of conditions such as: Stroke/paralysis, Arthritis, Multiple Sclerosis (MS), Parkinson's disease, Cerebral Palsy (CP), Dyslexia, Mild visual impairment, Limited proficiency in English, Literacy deficiencies, Other learning or reading issues.*

SLB Negeri 1 Kabupaten Sisdrap merupakan lembaga pendidikan yang menurut Kepala Sekolah mengalami kesulitan merancang sebuah evaluasi pembelajaran menggunakan kuis interaktif yang menyenangkan dan menarik bagi siswa yang secara utuh diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa didalam pembelajaran. Padahal seyogyanya semua guru di SLB mampu merancang sebuah evaluasi berbasis media interaktif dan menjadi penentu keberhasilan pembelajaran di SLB. Melalui penggunaan media interaktif Quizizz dapat membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan akhirnya membantu siswa untuk mempelajari materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa. onten naskah memuat bagian-bagian Pendahuluan, Metode Penerapan, Hasil dan Ketercapaian Sasaran, Kesimpulan, Ucapan Terimakasih, dan Daftar Pustaka. Pastikan dalam konten naskah, kecuali pada bagian ucapan terima kasih, tidak mengandung identitas personal maupun afiliasi para penulis.

Secara garis besar bagian pendahuluan memuat latar belakang, perumusan masalah, tujuan kegiatan, dan kajian literatur. Penulis dituntut mengemukakan secara kuantitatif potret, profil, dan kondisi khalayak sasaran yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dapat digambarkan pula kondisi dan potensi wilayah dari segi fisik, sosial, ekonomi, maupun lingkungan yang relevan dengan kegiatan yang dilakukan. Paparkan pula potensi yang dijadikan sebagai bahan kegiatan

pengabdian kepada masyarakat. Penulis diminta merumuskan masalah secara konkrit dan jelas pada bagian ini. Jelaskan tujuan yang hendak dicapai pada kegiatan pengabdian.

2. METODE

Pelaksanaan ini pada kegiatan awal akan menggunakan angket sederhana mengenai aplikasi quizizz sejumlah 25 pertanyaan dengan tujuan mengetahui pemahaman awal orang tua sebelum diberikan pelatihan aplikasi *quizizz*. Instrumen Pre test dilakukan kepada semua peserta menggunakan lembaran pre test. Selanjutnya Pemberian pelatihan berupa sosialisasi aplikasi *quizizz* yang dilakukan secara tatap muka sekaligus melakukan praktik oleh guru. Peserta kegiatan adalah semua guru yang ada di SLB Negeri 1 kabupaten Sidrap dan jumlah yang guru yang hadir sebanyak 22 orang. Metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi, dan tanya jawab serta latihan sederhana menggunakan aplikasi *quizizz*. Kegiatan selanjutnya dengan melakukan presentasi dan review hasil kegiatan pelatihan guru. Kegiatan penutup dengan melakukan post test dengan membagikan lembaran instrumen kepada guru untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat pemahaman dan pengetahuan peserta setelah dilakukan pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan di SLB Negeri 1 kabupaten Sidrap dengan jumlah peserta sebanyak 25 orang guru pada hari Kamis, Tanggal 19 Oktober 2023 dimulai jam 08.00 wita sampai dengan 14.30 wita. Kegiatan pembukaan dilaksanakan di ruang serbaguna SLB Negeri 1 Sidrap dihadiri Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah.

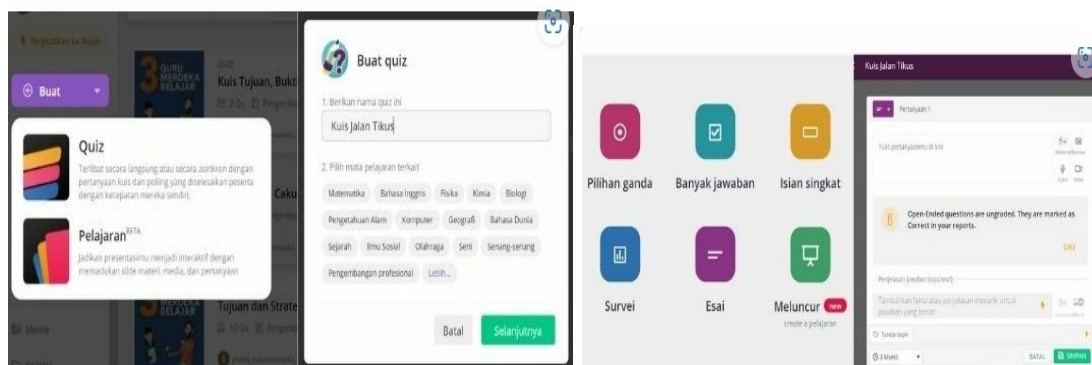


Gambar 1. Kegiatan Pembukaan di ruang Guru SLBN 1 Sidrap

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di ruang kelas yang dibuka menjadi satu karena aula serbaguna digunakan untuk kegiatan lain. Didahului dengan kegiatan pretest dan dilanjutkan dengan pemberian materi mengenai sosialisasi aplikasi *quizizz* dilanjutkan dengan latihan penggunaan aplikasi *quizizz*. Kegiatan pelatihan berlangsung lancar dengan antusias yang besar dari guru-guru terutama saat diskusi dan tanya jawab dilaksanakan.



Gambar 2 dan 3 . Kegiatan Pelatihan Aplikasi QUIzzizz dengan menggunakan Laptop



Gambar 4 dan 5. Hasil Kegiatan Pelatihan yang dikerjakan oleh Guru

Setelah pemberian pelatihan, kegiatan diakhiri dengan pemberian angket mengenai aplikasi quizizz dengan tujuan mengetahui pemahaman akhir para guru setelah diberikan pelatihan. Pengisian angket pada awal kegiatan dan pada akhir kegiatan ini merupakan menjadi tolak ukur keberhasilan pelatihan mengenai aplikasi quizizz yang telah disosialisasikan. Saat awal kegiatan guru yang menyelesaikan pre test sebanyak 22 orang, namun saat pos test hanya 15 orang yang berpartisipasi karena posttest dilaksanakan menggunakan aplikasi quizizz. Hal tersebut menyebabkan pengolahan data pretest dan posttest hanya dilakukan pada 15 orang guru. Perbandingan hasil pre test dan pos test sebagai tolak ukur peningkatan pemahaman guru-guru terhadap materi yang telah disosialisasikan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

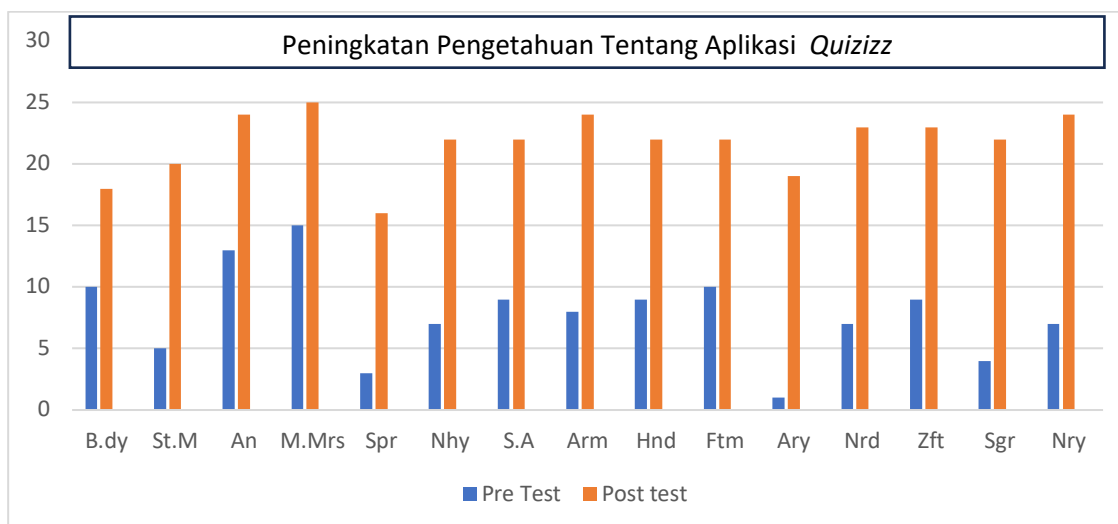
Tabel Hasil akhir pre-test dan post-test

Tabel 1. Tabel Pre dan post test terhadap kemampuan Guru di SLBN 1 Sidrap

Nama	Pre test	Post Test
B.dy	10	18
St M	5	20
An	13	24
M.Mrs	15	25
Spr	3	16
Nhy	7	22
S.A	9	22
Arm	8	24
Hnd	9	22
Ftm	10	22
Ary	1	19
Nrd	7	23
Zft	9	23
Sgr	4	22
Nry	7	24
Jumlah	117	326
Skor rata-rata	7,8	21,7

Untuk memvisualisasikan peningkatan hasil pretest dan posttest dibuat diagram batang seperti di bawah ini :

Gambar 6. Grafik Pre dan post test Kondisi kemampuan pengetahuan tentang aplikasi Quizizz Guru di SLBN 1 Sidrap



Berdasarkan data yang diperoleh dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan pada guru-guru di SLB Negeri 1 Kabupaten Sidrap tentang penggunaan aplikasi quizizz yang terlihat dari hasil pre test dengan skor rata-rata 7,8 dan posttest dengan skor rata-rata sebesar 21,7 dari skor maksimal 25. Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan, berdasarkan hasil post test dan refleksi diperoleh informasi bahwa para guru yang diawal kegiatan menyatakan menguasai aplikasi quizizz menjadi lebih memahami dan menyatakan mengerti cara melakukan kegiatan menggunakan aplikasi quizizz. Para guru juga menyatakan mereka lebih jelas menggunakan aplikasi quizizz yaitu dengan cara menyiapkan terlebih dahulu materi dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif di aplikasi quizizz. Setelah selesai menyusun materi kedalam bentuk pertanyaan dengan keseluruhan konten lainnya yang hendak di sisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu www.Quizizz.com. Sebagaimana tersedia di playstore atau laman internet lainnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas serta hasil yang diperoleh selama kegiatan ini berlangsung, maka diperoleh kesimpulannya adalah terjadi perubahan pemahaman para guru di SLB Negeri 1 Kabupaten Sidrap mengenai penggunaan aplikasi Quizizz pula perubahan kemampuan dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif bisa tercapai jika guru tetap memperhatikan akan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan siswa berkebutuhan khusus yang ada di kelasnya. Selain itu diharapkan para guru juga dapat memperbanyak pengetahuan dengan referensi terkait aplikasi interaktif lain yang relevan dengan siswa berkebutuhan khusus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada Kepala Sekolah dan Guru-Guru SLB Negeri 1 Kabupaten Sidrap atas kesempatan yang diberikakan serta perhatian selama kegiatan ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatin, Y. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pandangan Siswa MI AL-Falah Dakiring-Bangkalan. *Jurnal Al-Ibrah*, Vol. 5 No.2.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., ... & Wittrock, M. C. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Citra, C.A dan Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 261–272

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran, Jurnal Lingkar Widya Iswara Edisi 1. Jurnal Lingkar Wisya Iswara Edisi 1, No.4.
- Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., Chrisochoides, N., & Giotopoulos, K. (2013). Using Mobile Apps for Learning in Inclusive Education: The Case of Students with Learning Disabilities. *International Journal of Mobile Human Computer Interaction (IJMHCI)*, 5(2), 1-19.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). Students' and instructors' use of massive open online courses (MOOCs): Motivations and challenges. *Educational Research Review*, 12, 45-58.
- Iqbal, Muhammad Roseli Theis, Jefri Marzal. Pengembangan Multimedia Berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Aurora 3D Presentation Pada Pokok Bahasan Geometri Untuk Kelas X SMA, *Jurnal Online Mahasiswa FKIP Universitas Jambi*. 2017
- Istiqomah, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu terapan Universitas Jambi*, Vol.4 No.2.
- Jususf, H. (2017). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM Vol. 5 No.1*. Jurnal TICOM Vol. 5 No.1.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. 03(01), 64–73.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. 4, 163–172
- Riwanto, M. A., Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1). 14-18.
- Quizizz. (2023). About Quizizz. <https://www.levelaccess.com/a/quizizz/>
- Wardhana, Aditya, et al. (2022). *Kewirausahaan Di Digital*. Book Chapter. Bandung. CV. Media Sains Indonesia
- Wissick, C. A. (1996). Multimedia: Enhancing Instruction For Students With Learning Disabilities. *Journal of Learning Disabilities*, 29(5), 494-503. <https://doi.org/10.1177/002221949602900504>