



## Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Berbasis Online Bagi Guru-Guru SMKN 1 Praya Tengah

Laila Hayati<sup>1</sup>, Syahrul Azmi<sup>2</sup>, Muhammad Turmuzi<sup>3</sup>, Junaidi<sup>4</sup>, Ratna Yulis Tyaningsih<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, NTB, Email: [lailahayati.fkip@unram.ac.id](mailto:lailahayati.fkip@unram.ac.id)<sup>1</sup>, [syahrulazmi.fkip@unram.ac.id](mailto:syahrulazmi.fkip@unram.ac.id)<sup>2</sup>, [tur.muzy@yahoo.co.id](mailto:tur.muzy@yahoo.co.id)<sup>3</sup>, [junaidi88@unram.ac.id](mailto:junaidi88@unram.ac.id)<sup>4</sup>, [ratnayulis@unram.ac.id](mailto:ratnayulis@unram.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini membahas masalah bagaimana membuat kuis interaktif berbasis online bagi siswa untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya. Tujuan pengabdian ini adalah untuk a) memberikan pemahaman tentang aplikasi perangkat lunak berbasis online untuk membuat soal kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, dan b) memberikan pelatihan kepada guru di SMKN 1 Praya Tengah tentang cara membuat soal kuis interaktif. Kegiatan ini terdiri dari pelatihan tentang cara membuat soal kuis interaktif berbasis online. Setelah itu, guru diminta untuk mencoba membuat soal kuis interaktif dan kemudian beberapa guru diminta untuk mempresentasikan hasilnya. Setelah kegiatan selesai, guru memberikan kuesioner untuk mengetahui respon guru. Sebagian besar guru merasa pengabdian ini bermanfaat dan memberikan pengetahuan serta keterampilan guru dalam membuat soal kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai penunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** kuis interaktif, berbasis online, evaluasi, guru SMK

### Abstract

This community service activity addresses the issue of how to create online-based interactive quizzes for students to provide a different learning experience than usual. The objectives of this service are to a) provide an understanding of online-based software applications to create interactive quiz questions that can be used as an interesting and fun evaluation tool for students, and b) provide training to teachers at SMKN 1 Praya Tengah on how to create interactive quiz questions. This activity consisted of training on how to create online-based interactive quiz questions. After that, teachers were asked to try to create interactive quiz questions and then some teachers were asked to present the results. After the activity was completed, teachers gave a questionnaire to find out the teacher's response. Most of teachers felt that this service was useful and provided teachers with knowledge and skills in making interactive quiz questions that could be used to support the implementation of learning activities.

**Keywords:** *interactive quizzes, online-based, evaluation, vocational teachers*

---

#### Article Info

Received date: 2<sup>nd</sup> November 2024

Revised date: 27<sup>th</sup> November 2024

Published date: 15<sup>th</sup> December 2024

---

## A. PENDAHULUAN

Pentingnya IPTEK dalam era *Society 5.0* ditandai dengan integrasi teknologi digital ke dalam seluruh aspek kehidupan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan daya saing bangsa. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menjadikan IPTEK salah satu dasar dalam pengembangan kurikulum nasional untuk meningkatkan mutu pendidikan di era digital.

Dalam menghasilkan atmosfer pendidikan yang menyenangkan, dibutuhkan kreatifitas serta keahlian guru dalam mengelola pembelajaran, dengan menggunakan model, strategi yang menarik, juga media yang sanggup mengaktifkan partisipasi peserta didik untuk belajar, hingga menghasilkan suasana tes evaluasi yang tidak membuat peserta didik merasa tertekan saat mengerjakannya juga. Untuk itu maka guru dituntut untuk dapat menguasai teknologi informasi.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga digunakan untuk melaksanakan berbagai aktivitas evaluasi dalam pembelajaran, termasuk evaluasi yang dilakukan selama proses belajar berlangsung (dengan memberikan soal-soal latihan / kuis) maupun evaluasi di akhir kegiatan (formatif dan sumatif). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pemberian tes adalah dengan menggunakan kuis interaktif. Kuis interaktif ini dapat diberikan di bagian awal pembelajaran (sebagai bagian dari pemberian apersepsi), maupun di akhir kegiatan pembelajaran. Dalam kuis interaktif, peserta didik diberikan beberapa soal yang dapat langsung dijawab oleh peserta didik, peserta didik memperoleh feedback dari jawaban yang dikirim, dan juga melihat langsung skor yang diperoleh. Kuis yang diberikan dapat dikemas dalam bentuk permainan (games) sehingga membuat peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam permainan yang disediakan oleh guru.

Pelaksanaan kuis interaktif dapat dilaksanakan baik secara daring dengan memanfaatkan internet maupun secara luring. Untuk membuat sebuah kuis interaktif, dapat menggunakan aplikasi berbasis online, maupun menggunakan

aplikasi yang terintegrasi dengan suatu perangkat lunak tertentu yang dapat digunakan secara offline. Dengan menggunakan aplikasi/platform berbasis online untuk membuat soal kuis interaktif, diharapkan situasi pembelajaran akan berjalan dengan menyenangkan, saat kuis dilaksanakan para peserta didik tidak akan merasa tertekan dan tegang, karena kuis yang diberikan dikemas dalam bentuk game atau permainan yang menyenangkan. Para peserta didik juga mendapatkan umpan balik langsung dari jawaban yang mereka kirim, yaitu konfirmasi benar atau salah dari jawaban tersebut. Dengan situasi pembelajaran yang menyenangkan pada akhirnya nanti akan dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari *et al.* (2018) mengungkapkan bahwa penerapan kuis interaktif dalam proses pembelajaran menghasilkan pencapaian belajar yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian Alfatikh (2021), yang menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan kuis interaktif selama pembelajaran memiliki rata-rata hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak memanfaatkannya. Selain meningkatkan hasil belajar peserta didik, pembuatan soal kuis interaktif juga dapat mendorong para guru menjadi lebih terampil dan kreatif karena para guru akan berusaha untuk terus mengembangkan berbagai macam bentuk-bentuk kuis interaktif dan memperbanyak bank soal untuk diberikan kepada peserta didik.

Berdasarkan fakta dilapangan, tidak semua guru, terutama guru di SMKN 1 Praya Tengah, sudah memahami dengan baik bagaimana cara membuat dan memberikan evaluasi yang menarik dan menyenangkan, yang dapat diberikan baik secara online maupun secara offline langsung di dalam kelas. Biasanya para guru hanya memberikan soal/kuis secara langsung kepada peserta didik, dimana guru menulis soal 3 dipapan atau menayangkan lewat LCD, kemudian peserta didik diminta menulis jawaban di buku atau kertas, kemudian setelah selesai jawaban dikumpulkan. Pelaksanaan kuis atau tes seperti ini biasanya berlangsung dalam situasi serius (peserta didik harus diam, tidak boleh berbicara, atau melihat ke kiri dan

ke kanan). Akibatnya banyak peserta didik yang merasa tegang dan begitu takut dan panik saat menghadapi tes/kuis yang diberikan oleh guru, sehingga terkadang peserta didik tidak mampu menjawab soal tes atau kuis yang diberikan secara maksimal. Kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan pembuatan soal kuis interaktif yang menarik, yang dikemas dalam suasana yang menyenangkan karena berbentuk game dan diakhir pemberian kuis siswa dapat langsung melihat skor yang diperoleh masing-masing. Soal kuis yang disusun dapat berbentuk pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, dan bentuk lainnya. Soal-soal tersebut juga dapat dilengkapi dengan gambar atau video yang relevan dengan materi yang disajikan. Pada akhir kegiatan, peserta program pengabdian akan menghasilkan produk berupa kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Sasaran utama dari kegiatan ini adalah para guru di SMKN 1 Praya Tengah. Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1. Soal tes atau kuis yang diberikan oleh guru masih berupa tes manual, dalam suasana yang cukup tegang, terlalu kaku, dan tidak ada umpan balik secara langsung segera setelah tes diberikan. 2. Soal tes/kuis yang dikemas dalam suasana permainan akan membuat suasana pembelajaran akan menjadi menyenangkan. 3. Masih banyak para guru khususnya guru di SMKN 1 Praya Tengah yang belum memahami cara pembuatan soal kuis interaktif yang menarik. 4. Pembuatan kuis interaktif berbasis online yang dapat diberikan dalam pembelajaran, baik secara online maupun secara langsung di dalam kelas.

Menurut Suryabrata (1998), Kuis dapat diartikan sebagai: (1) ujian singkat, baik lisan maupun tertulis; (2) acara hiburan di radio atau televisi berupa perlombaan menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, seperti cerdas cermat; dan (3) (dalam majalah) serangkaian pertanyaan sederhana dengan hadiah. KBBI online (2020) mendefinisikan "interaktif" sebagai suatu aktivitas yang bersifat saling melakukan aksi; hubungan; saling aktif, antar dua subjek atau obyek yang berbeda. Istilah "Kuis interaktif" berasal dari kata "Kuis" dan "interaktif", yang masing-masing mewakili ujian lisan atau tulisan, diskusi, serta pemberian tugas yang disajikan dalam bentuk

permainan. Menurut Risqiyah (2011), kuis interaktif merupakan aplikasi yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan, seperti pilihan ganda atau benar/salah, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi secara mandiri..

Dalam kegiatan pembelajaran, pemberian kuis ini adalah strategi yang diterapkan oleh guru kepada peserta didik dengan memberikan soal-soal yang relevan dengan materi yang telah diajarkan, dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Kuis interaktif adalah aplikasi berbasis komputer yang menggunakan multimedia (Ardiningsih, 2019). Kuis interaktif menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan, seperti soal pilihan ganda atau benar/salah, yang memungkinkan siswa untuk memperluas pengetahuan mereka mengenai materi yang dipelajari. Soal-soal dalam kuis interaktif dirancang sedemikian rupa agar efektif, efisien, dan dapat melatih kemampuan siswa dengan baik. (Indriani *et al.*, 2015). Untuk membuat sebuah kuis interaktif, guru dapat menggunakan aplikasi berbasis online, maupun menggunakan aplikasi yang terintegrasi dengan suatu perangkat lunak tertentu yang dapat digunakan secara offline

Dari penjelasan pada latar belakang, beberapa permasalahan berikut dapat diidentifikasi yaitu: 1. Soal tes atau kuis yang diberikan oleh guru masih berupa tes manual, dalam suasana yang cukup tegang, terlalu kaku, dan tidak ada umpan balik secara langsung segera setelah tes diberikan. 2. Soal tes/kuis yang dikemas dalam suasana permainan akan membuat suasana pembelajaran akan menjadi menyenangkan. 3. Masih banyak para guru khususnya guru di SMKN 1 Praya Tengah yang belum memahami cara pembuatan soal kuis interaktif yang menarik. 4. Penyusunan kuis interaktif berbasis daring yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, baik melalui platform online maupun secara tatap muka/luring di dalam kelas.

## B. METODE

Secara garis besar, metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Penjelasan untuk setiap tahap adalah sebagai berikut: Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan pembuatan kuis interaktif bagi guru-guru di SMKN 1 Praya Tengah, Lombok Tengah. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan ini meliputi:

- 1) Memberikan penjelasan tentang cara pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Kahoot! dan Quizizz. Secara bergiliran tim memberikan contoh cara pembuatan kuis interaktif dengan kedua aplikasi tersebut.
- 2) Meminta para peserta untuk membuat soal kuis interaktif, kemudian beberapa guru diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya.
- 3) Membagikan angket untuk mengumpulkan tanggapan para guru terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan

Kegiatan ini ditujukan bagi Guru – guru di SMKN 1 Praya Tengah, dengan alasan kegiatan ini dapat bermanfaat bagi guru-guru sebagai bekal pengetahuan dalam tugasnya sebagai guru dalam memberikan evaluasi dalam suasana yang menyenangkan. Fakta yang terjadi selama ini adalah pemberian soal latihan atau ujian yang dilakukan oleh guru masih berbasis lembar jawaban yang ditulis di kertas, dalam suasana yang sangat kaku, serius, dan kadang membuat siswa merasa tertekan dan takut. Setelah kegiatan pengabdian ini, para guru diharapkan akan semakin paham dan terampil dalam membuat kuis interaktif yang disajikan dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya kuis interaktif ini, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, siswa akan lebih bersemangat dan terdorong untuk belajar, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. HASIL PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 9 September 2023, di SMKN 1 Praya Tengah, Lombok Tengah. Pada tahap pertama, tim pengabdian menyampaikan materi mengenai konsep-konsep aplikasi berbasis online, khususnya cara membuat kuis interaktif dan penerapannya dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang bermakna dan menyenangkan. Konsep yang disampaikan adalah materi di SMA. Tahap kedua, tim kedua mendemonstrasikan beberapa contoh materi di SMA yang dibuat kuis interaktif dalam bentuk pilihan ganda, benar salah dan uraian. Dalam pelatihan ini, tim memberikan contoh penerapan dengan aplikasi berbasis online: Kahoot! Dan Quizizz.

Penyampaian materi dalam kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode ceramah dan demonstrasi (Gambar 1).



**Gambar. 1 Menjelaskan Materi Kahoot!**

Peserta kegiatan pengabdian diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan mempraktikkan secara langsung di depan, sehingga dapat

meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan (Gambar 2).



**Gambar 2. Peserta pengabdian mengikuti kegiatan dengan seksama**

Kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik berkat adanya komunikasi dan kerja sama yang solid antara tim pengabdian dan pihak-pihak terkait, terutama Kepala Sekolah SMKN 1 Praya Tengah. Peserta pengabdian sangat antusias dan aktif mengikuti kegiatan, yang merupakan pengalaman baru bagi para guru SMKN 1 Praya Tengah. Kegiatan ini berhasil meningkatkan antusiasme dan semangat guru-guru SMKN 1 Praya Tengah untuk berpartisipasi. Setelah kegiatan selesai, para guru menyatakan bahwa mereka memperoleh informasi tambahan, pemahaman, dan keterampilan baru mengenai cara menggunakan aplikasi berbasis online untuk membuat kuis interaktif. Namun, karena keterbatasan waktu, guru berharap kegiatan serupa dapat diadakan di masa depan dengan topik yang berbeda. Para guru juga menyampaikan rasa puas dan terima kasih atas pelaksanaan kegiatan ini.



Meskipun ada faktor pendukung, kegiatan pengabdian ini menghadapi hambatan karena alokasi waktu yang terbatas, yang menghambat proses pembuatan soal evaluasi. Meskipun demikian, secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berjalan dengan sukses.

## 2. PEMBAHASAN

Kahoot dan Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar melalui teknologi. Kedua aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh semua kalangan, terutama siswa, karena dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik. Kahoot memungkinkan berbagai sektor pendidikan, termasuk sekolah, untuk membuat kuis yang dapat digunakan sebagai pre-test. Ini membuat siswa lebih terlibat dan aktif saat mengikuti kuis, menghindari kebosanan, dan membantu mereka fokus pada pelajaran.

Kahoot dan Quizizz adalah aplikasi berbasis teknologi yang semakin populer dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang melibatkan evaluasi. Keduanya menyediakan pendekatan yang menarik untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Dengan penggunaan aplikasi seperti Kahoot dan Quizizz, guru tidak hanya dapat melakukan evaluasi secara lebih interaktif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Hal ini penting karena pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Kahoot, sebagai platform berbasis permainan, memungkinkan guru untuk membuat kuis yang dapat disesuaikan dengan berbagai topik. Kuis ini bisa digunakan untuk pre-test maupun post-test untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa terhadap materi. Sementara itu, Quizizz menawarkan fitur yang lebih fleksibel dengan kemampuan untuk membuat soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan berbagai media, seperti gambar

dan grafik. Aplikasi ini juga memungkinkan penggunaan soal terbuka dan memiliki fitur acak untuk menghindari praktik menyontek. Selain itu, Quizizz memberikan hasil secara otomatis, yang memungkinkan guru untuk langsung menganalisis jawaban siswa dan menyusun peringkat berdasarkan skor mereka.

Aplikasi seperti Kahoot dan Quizizz tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga memungkinkan guru untuk memberikan evaluasi yang lebih beragam dan mudah diakses. Sebagai contoh, guru dapat menggunakan Quizizz untuk memberikan tugas rumah (PR) yang dapat diakses kapan saja, meningkatkan fleksibilitas dalam pembelajaran.

Hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan di SMKN 1 Praya Tengah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menyusun kuis interaktif. Peningkatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas evaluasi yang dilakukan oleh guru, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Quizizz adalah aplikasi yang mendukung proses pembelajaran dengan memungkinkan pembuatan pertanyaan pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban, di mana salah satunya dianggap benar. Aplikasi ini juga mendukung pertanyaan berupa gambar, grafik, dan pertanyaan terbuka dalam berbagai format. Guru dapat membagikan kode yang muncul otomatis di Quizizz kepada siswa setelah pertanyaan dibuat. Salah satu keuntungan aplikasi ini adalah dapat digunakan di luar jam pelajaran, seperti untuk tugas rumah (PR). Selain itu, jawaban pada tes dapat disusun secara acak, yang mengurangi kemungkinan menyontek. Aplikasi ini juga memungkinkan analisis soal dan pengecekan jawaban siswa, serta memberikan urutan peringkat berdasarkan skor tertinggi.

Kahoot dan Quizizz adalah aplikasi yang mudah digunakan dan cocok untuk pemula. Aplikasi ini sangat disukai oleh generasi milenial, yang

memungkinkan siswa mengetahui secara langsung apakah jawaban mereka benar atau salah, sesuai dengan pandangan (Suharsono, 2020). Jika dilaksanakan secara daring, terutama selama pandemi, aplikasi ini sangat bermanfaat (Wijayanti *et al.*, 2021). Hasil evaluasi kegiatan pengabdian ini menunjukkan keberhasilan, terbukti dari antusiasme peserta yang hadir dari awal hingga akhir dan keberhasilan para guru dalam membuat kuis pada akun mereka yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

#### D. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru di SMKN 1 Praya Tengah dalam menyusun soal kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot!. Aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, peningkatan pemahaman dan kemampuan para guru dalam membuat kuis interaktif ini juga mendukung pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih efektif.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Alfatikh, E. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kuis Interaktif Who Wants To Be A Millionaire Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Geografi*, XIX(1), 13–24.
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2020). *Kamus besar bahasa Indonesia* (Edisi ke-5). Pusat Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Indriani, T., Suyatna, A., & Ertikanto2, C. (2015). Pengembangan Kuis Interaktif Tipe True/False Untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika.

*Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(1), 131–140.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. (2021). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 87*. Sekretariat Negara.

Risqiyah, F. (2011). Kuis interaktif dalam pembelajaran. *Jurnal Kreatif*, 5(2), 113-120.

Sari, D. P., Putra, R. W. Y., & Syazali, M. (2018). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 63–72.

Suryabrata, S. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suharsono, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran: Kahoot dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 112-123.

Wijayanti, D., Setiawan, A., & Utami, N. (2021). Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45-59.

Kahoot! (n.d.). *Kahoot! – The Game-based Learning Platform*. Retrieved from <https://kahoot.com/>

Quizizz (n.d.). *Quizizz: Game-based Learning for Education*. Retrieved from <https://quizizz.com/>