

Pemanfaatan *Linktree*, *Google Form*, *Youtube* dan *Quizizz* Sebagai Media Bantu Pembelajaran Daring selama Periode Adaptasi Baru di SDN Dayeuhkolot II Subang

Rina Kurniawati¹, Syifaulyuada², Febri Dawani³

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

² Program Studi Sistem Telekomunikasi, Universitas Pendidikan Indonesia

³ Program Studi Informatika, Fakultas Informatika, Telkom University

*E-mail: Syifaulyuada@upi.edu (Penulis Korespondensi)

Abstract

SDN Dayeuhkolot II is one of the public elementary schools in Subang Regency, West Java province. During the new adaptation period, the teaching and learning activities were conducted online. However, the teaching and learning process has not been optimal because schools and students are not fully ready to conduct online learning. Therefore, we found some obstacles during the teaching and learning activities. To accomplish this problem, an online learning strengthening program has to be implemented in SDN Dayeuhkolot II, Subang. The program was applied only to grade IV and V students from November 17 to December 4, 2020. The implementation method consisted of planning, the main program, and evaluation. Online learning took advantage of freely available tools and was easy to operate, namely *Linktree* and *Quizizz*. *Linktree* served as a medium for linking links related to teaching materials, including links for access to *Youtube* (videos containing learning materials) and links to *Google forms* (student attendance, test results from programs, testimonials). The *Quizizz* was used as an online evaluation. This strengthening program results showed that students gave an excellent response to the use of online learning media. They are comfortable carrying out online learning through the use of *Linktree* and *Quizizz* media.

Keywords: Online Learning, New Normal, *Linktree*, *Google Form*, *Quizizz*, *Youtube*

Abstrak

SDN Dayeuhkolot II adalah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Subang, Jawa Barat, dimana proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) dilakukan secara *online* selama masa adaptasi baru. Namun dalam pelaksanaannya, proses KBM belum maksimal karena sekolah dan siswa belum sepenuhnya siap untuk melakukan pembelajaran daring, dalam hal ini berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan *gadget*. Sehingga beberapa kendala sering kali terjadi saat KBM berlangsung disekolah tersebut. Maka dari itu diperlukan program penguatan pembelajaran daring di sekolah sasaran (SDN Dayeuhkolot II, Subang). Pembelajaran ini diaplikasikan hanya kepada siswa kelas IV dan kelas V. Kegiatan secara akumulatif dimulai sejak tanggal 17 November hingga 4 Desember 2020. Metode pelaksanaan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran daring memanfaatkan *tool*

yang tersedia secara gratis dan mudah dioperasikan, yaitu *Linktree* dan *Quizizz*. *Linktree* berfungsi sebagai media untuk mentautkan *links* yang berkaitan dengan materi ajar, termasuk *link* untuk akses ke Youtube (video-video berisi materi pembelajaran) dan *link* untuk akses ke *Google form* (absensi siswa, tes hasil dari program yang telah dilaksanakan, testimoni). Sementara *Quizizz* dimanfaatkan sebagai *tool* untuk evaluasi belajar daring. Hasil dari program penguatan pembelajaran daring menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran daring tersebut. Mereka nyaman dalam KBM daring melalui pemanfaatan media *Linktree* dan *Quizizz*.

Kata Kunci: Pembelajaran daring, Masa Adaptasi Baru, *Linktree*, *Google From*, *Quizizz*, *Youtube*

1. PENDAHULUAN

Berbagai upaya yang dilakukan pemerintah Indonesia untuk mencegah penyebaran Covid-19 ini salah satunya adalah melakukan pembatasan wilayah pada daerah yang masuk ke dalam kategori zona merah. Karantina wilayah diterapkan dengan tujuan untuk memotong rantai penyebaran penyakit Covid-19. Upaya lainnya adalah menerbitkan protokol kesehatan yang dikenal dengan istilah 3M dan memberlakukan kebijakan pembelajaran di rumah dengan memanfaatkan teknologi informasi. Atas kebijakan ini, tidak sedikit guru-guru baik disekolah dasar hingga menengah merasa kaget, karena perubahan sistem belajar yang awalnya *offline* menjadi *online* perlu dukungan dari berbagai pihak, yaitu mencakup komponen sekolah, siswa, dan orang tua siswa. Kenyataannya, terdapat orang tua siswa yang belum mampu menguasai teknologi informasi sepenuhnya, terkendala biaya, dan ketersediaan *gadget*. Namun mereka harus siap menggunakan teknologi untuk mendampingi anaknya dalam belajar daring. Disisi lain, meskipun menguasai teknologi, tidak semua orang tua siswa memiliki teknik mengajar anak sesuai intruksi guru kelas. Ketidaksiapan tersebut menjadi faktor penghambat dalam pembelajaran daring. Apabila penggunaan media yang monoton, maka pembelajaran daring akan membosankan bagi peserta didik.

Salah satu upaya untuk memudahkan guru dalam mengajar secara daring yaitu menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah dipahami serta mudah diterapkan kepada peserta didik (T. Tafonao, 2018) (N.W.A Majid, dkk, 2020: 250-258), (Majid, dkk, 2020: 133-145), (Pramudita, dkk, 2020). Media pembelajaran secara *online* salah satunya menggunakan *Linktree*. Dalam aplikasi *online* tersebut memudahkan guru untuk memasukkan tautan atau dokumen pembelajaran pada satu tempat atau satu set pada aplikasi tersebut yang akan dibagikan kepada peserta didik (YD. Satrio, 2020). Pada masa adaptasi baru ini, siswa akan lebih sering berinteraksi dengan gawainya (*gadget*) daripada buku pelajaran. Maka dari itu, supaya belajar di rumah tidak membosankan hanya karena melihat dari buku saja, maka perlu ada media pembelajaran yang menggunakan gawai sebagai perantaranya. Apabila pembelajarannya menggunakan aplikasi *Linktree* tersebut, maka tidak menjadikan alasan siswa untuk tidak mau belajar meskipun di rumah saja, karena menggunakan media yang memang siswa tidak dapat lepas dari gawai. Sebagaimana hasil kajian R. Utami, dkk. (2019), dan A. Risalah, dkk (2020), menunjukkan bahwa pembelajaran daring disamping dampak negatif, juga memberikan dampak positif untuk siswa maupun pendidik. Siswa akan lebih mengetahui serta memahami teknologi informasi yang ada secara lebih jauh dan dapat mampu meningkatkan hasil belajar karena berbagai variasi teknologi informasi yang digunakan bersifat menyenangkan.

Adapun pertimbangan pelaksana dalam menentukan lokasi penguatan pembelajaran daring ini yaitu di SDN Dayeuhkolot II ini belum menerapkan media pembelajaran berbasis *online* untuk proses kegiatan belajar-mengajar semenjak pemberlakuan belajar di rumah. Hal

tersebut berdasarkan observasi langsung ke guru wali kelas IV dan V. Informasi yang didapatkan bahwasanya pembelajaran daring hanya dilakukan melalui *Whatsapp* dan hanya mengirimkan sebuah tugas yang harus dikerjakan dan dikumpulkan melalui foto yang dikirim ke *Whatsapp*. Tidak adanya media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran secara daring menjadikan proses pembelajarannya dinilai belum maksimal. Selain menggunakan aplikasi pembelajaran *online* tersebut, bisa juga menggunakan aplikasi kuis sebagai penilaian untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa setelah pembelajaran berlangsung. Aplikasi kuis ini juga secara *online*, yaitu *Quizizz*, yaitu *tool* yang sangat mudah untuk digunakan, baik dalam pembuatan soal kuis ataupun pada saat kuis berlangsung. Tampilan kuis ini sangat menarik untuk siswa sekolah dasar, dimana aplikasi tersebut bisa menambahkan gambar dan musik di soal kuis tersebut. Selain digunakan untuk kuis, *Quizizz* ini bisa digunakan untuk kerja kelompok, *review* pra-test, ujian dan memungkinkan multipemain dan guru *online* pada saat yang sama. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang sangat digemari saat ini, karena sangat mudah dalam membuat soal, dan juga tampilan kuis yang menarik. *Linktree* merupakan media yang umumnya digunakan orang untuk berjualan dan meningkatkan trafik penjualannya, namun ternyata juga dapat dimanfaatkan sebagai media belajar *online*. Melalui pemanfaatan *Linktree*, guru dapat merangkum semua bahan ajar *online*, termasuk *Google Form*, *Quizizz*, materi *Youtube* sehingga siswa dimudahkan dalam mengakses materi tersebut dalam bentuk *link-link* terkait.

Penggunaan aplikasi *online* dengan kombinasi *Linktree-Quizizz* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran daring di masa adaptasi baru di sekolah sasaran, dan sebagai upaya untuk memberikan motivasi bagi siswa SDN Dayeuhkolot II dalam belajar.

2. METODE

Program ini merupakan salah satu bentuk kegiatan KKN Tematik yang diselenggarakan oleh LPPM Universitas Pendidikan Indonesia. Sesuai buku pedoman KKNT, maka program penguatan pembelajaran daring diselenggarakan sepenuhnya daring melalui grup *Whatsapp* sebagai media komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua. Mahasiswa pelaksana berperan sebatas pembantu guru, terutama dalam menyiapkan perangkat belajar *online* yang interaktif. Adapun *Tool* yang digunakan oleh pelaksana yaitu *Linktree*, *Quizizz*, *Google Form*, dan *Youtube*. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan program.

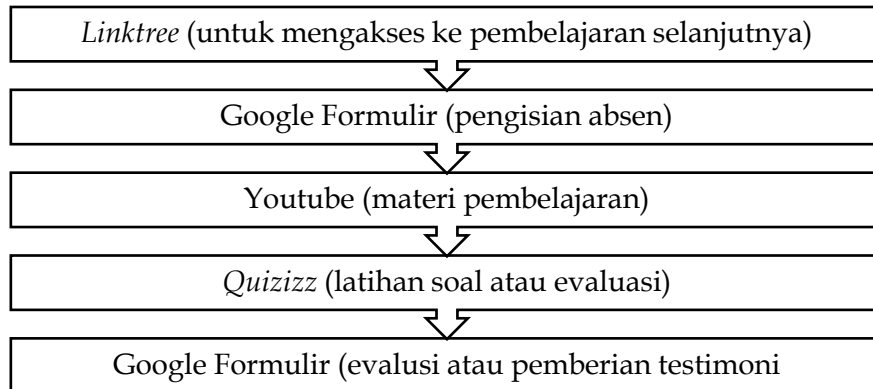
2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, pelaksana melakukan koordinasi dengan Dosen Pembimbing Lapangan, setelah itu pelaksana melakukan koordinasi dengan beberapa guru di sekolah sasaran secara langsung dengan tetap mematuhi protokol kesehatan, untuk mendapatkan izin melakukan program kegiatan. Setelah mendapatkan izin dari beberapa guru, kemudian pelaksana melakukan koordinasi langsung dengan kepala sekolah. Koordinasi juga dilakukan secara langsung kepada siswa kelas IV dan V di sekolah dengan tetap mematuhi protokol kesehatan, yang kemudian koordinasi tersebut membicarakan mengenai pembuatan grup *Whatsapp* untuk memudahkan pelaksanaan.

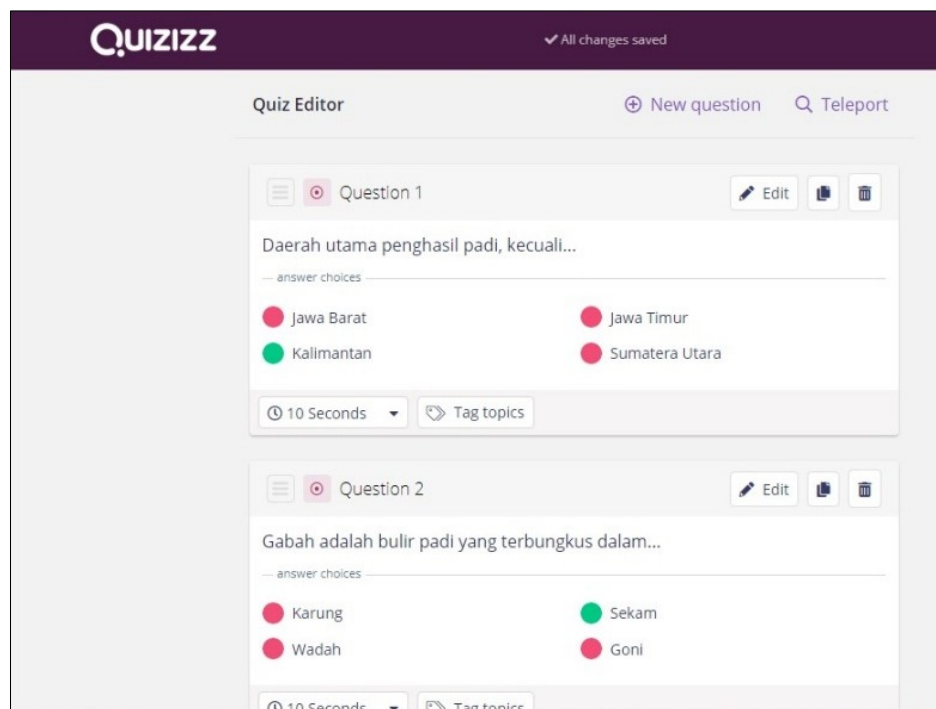
2.2 Tahap Inti

Pada tahap ini, awalnya pelaksana hanya mengikuti arahan dari wali kelas saja untuk mendampingi siswa belajar secara *online*. Kemudian pelaksana meminta izin kepada wali kelas untuk membuat media pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah mendapatkan izin, pelaksana mencari tahu dahulu media pembelajaran apa yang cocok digunakan untuk siswa pada saat masa adaptasi baru ini. Setelah menemukan media yang cocok, pelaksana juga mencari tahu bagaimana cara membuat media tersebut melalui *Youtube* dan cara mengaplikasikannya.

Setelah berhasil membuat media pembelajaran tersebut, pelaksana melakukan koordinasi kepada siswa kelas IV dan V untuk melakukan tatap muka untuk mengaplikasikan media secara langsung supaya bisa mengarahkan dan membimbing siswa dalam penggunaan media tersebut. Untuk pelaksanaan selanjutnya dilakukan secara online melalui grup *WhatsApp*, dan dilakukan seminggu 2 kali. Dalam pelaksanaannya (Gambar 1), pertama-tama memberikan link *linktree* untuk bisa memulai pembelajaran. Selanjutnya dalam *link* tersebut sudah tercantum untuk dapat di akses ke google formulir untuk pengisian absen, *Youtube* untuk pembelajaran inti, dan *link* dari *Quizizz* (Gambar 2) untuk mengikuti kuis di akhir pembelajaran.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan



Gambar 2. Soal kuis kelas IV

2.3 Tahap Evaluasi

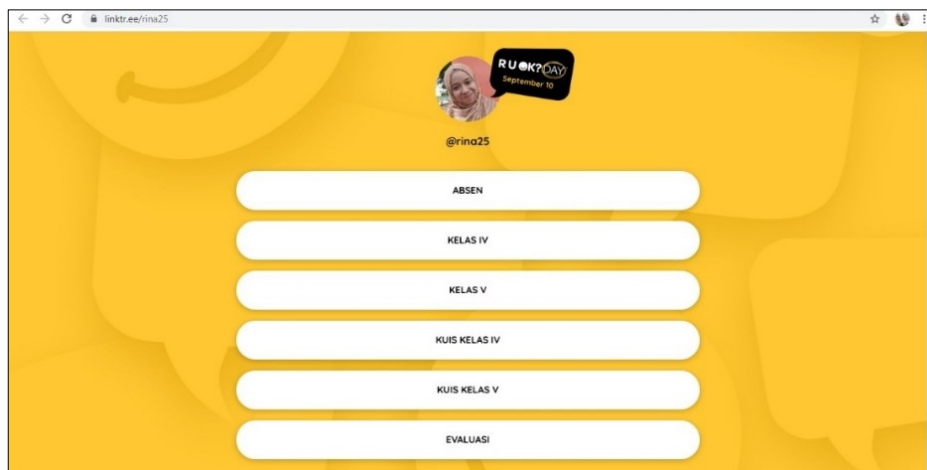
Pada tahap ini pelaksana mengambil data respon siswa dengan menggunakan *Google form*. Pengambilan data dilaksanakan setelah tahap inti selesai atau ketika pembelajaran dengan menggunakan media *Linktree-Quizizz* tersebut selesai. Gambar 3 merupakan angket terbuka untuk pengambilan data respon siswa dengan menggunakan *Google form*,

Gambar 3. Angket terbuka pengambilan data respon siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

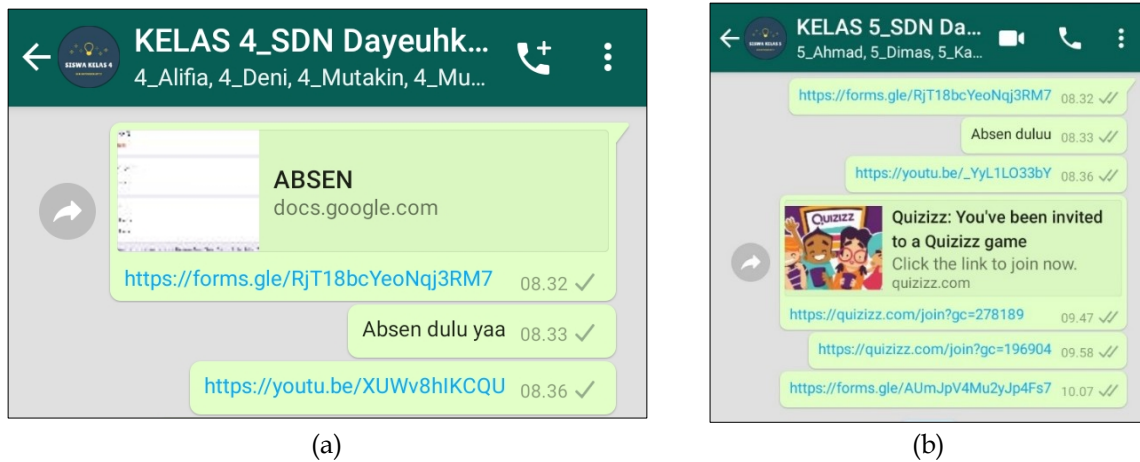
3.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran yaitu *Linktree*, *Google Form*, *Youtube*, dan aplikasi kuis daring yang bernama *Quizizz*. Pada pelaksanaannya ternyata siswa begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan beberapa aplikasi *online* yang bervariasi. Sebagai implikasi, siswa tidak cepat merasa saturasi (jenuh sekali/bosan) ketika mereka mengikuti pembelajaran daring. Dari awal pembelajaran dengan menggunakan *Linktree*, siswa sudah mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Kemudian diakhir pembelajaran siswa diberi kuis dengan menggunakan aplikasi daring yaitu *Quizizz* (Gambar 4), sehingga diharapkan pembelajarannya mengasyikkan dan disenangi oleh siswa karena sepenuhnya memanfaatkan TIK.



Gambar 4. Pemberian URL *Linktree*

Proses pembelajaran dimulai dengan media pembelajaran *online* dengan *Linktree-Quizizz*. Pertama-tama, kelas dimulai dengan pemberian *Link* dari *Linktree* melalui grup *WhatsApp* (Gambar 5a). Gambar 5(b) menunjukkan tampilan pemberian *link* yang akan mengakses ke berbagai kegiatan pembelajaran selanjutnya.



(a) (b)
Gambar 5. Tampilan pemberian *link* melalui grup *WhatsApp*

Selanjutnya, pengisian absen dilakukan melalui *Google form* yang terlihat di Gambar 6. Kemudian mengarahkan siswa untuk memilih opsi (*click*) sesuai dengan kelasnya masing-masing. Nama kelas tersebut akan mengarahkan ke *Youtube* pembelajaran tema masing-masing (Gambar 7). Materi kelas IV yaitu Tema III tentang peduli terhadap makhluk hidup, subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku, dan mulai dari pembelajaran pertama. Sedangkan materi kelas V yaitu tentang Tema IV sehat itu penting, Subtema III cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia, dan memasuki pembelajaran ke-6.

Setelah pembelajaran selesai, kemudian dilaksanakan kuis melalau aplikasi *Quizizz*. Adapun pertanyaan-pertanyaan mempunyai level kognitif yang berbeda-beda, baik dari kelas IV (Tabel 1) maupun kelas V (Tabel 2). Pertanyaan-pertanyaan kelas IV merupakan pilihan jamak, sedangkan kelas V dalam bentuk esai.

Timestamp	Nama Lengkap	Kelas
04/12/2020 8:34:35	Deni	Kelas IV
04/12/2020 8:34:45	Alifia Ainunnisa hidayat	Kelas IV
04/12/2020 8:34:46	Yuda juniawan	Kelas IV
04/12/2020 8:35:30	Mutaqin	Kelas IV
04/12/2020 8:35:46	N.karlina	Kelas V
04/12/2020 8:37:58	Ahmad Deni saiin basar	Kelas V
04/12/2020 9:21:34	Shela leawati	Kelas IV
04/12/2020 9:21:52	Sherly Oktaviani Raha dian	Kelas IV
04/12/2020 9:22:38	Amalia nurani	Kelas IV

Gambar 6. Sampel kehadiran siswa pada pembelajaran daring



(a)



(b)

Gambar 7. Pembelajaran Inti: (a) video pembelajaran untuk Kelas IV dan (b) untuk kelas V

Tabel 1. Soal dan jawaban pada *Quizizz* untuk kelas IV

No.	Soal	Kunci Jawaban	Kognitif
1.	Daerah utama penghasil padi, kecuali...	Kalimantan	K1 (mengetahui)
2.	Gabah adalah bulir padi yang terbungkus dalam...	Sekam	K1 (mengetahui)
3.	Tumbuhan yang dapat dimanfaatkan sebagai makanan pokok, kecuali...	Sawit	K1 (mengetahui)
4.	Pantai yang landai biasanya digunakan untuk...	Objek Wisata	K1 (mengetahui)
5.	Dataran rendah banyak digunakan untuk berbagai keperluan, diantaranya, kecuali...	Perikanan	K1 (mengetahui)
6.	Cara untuk mempertahankan padi tetap dapat dinikmati masyarakat Indonesia, kecuali...	Penggunaan beras yang berlebihan	K2 (memahami)

Tabel 2. Soal dan jawaban pada *Quizizz* untuk kelas V

No.	Soal	Kognitif
1.	Sebutkan faktor penyebab terjadinya banjir!	K4 (analisis)
2.	Sebutkan salah satu contoh akibat tidak adanya kesadaran warga masyarakat melaksanakan tanggung jawabnya!	K4 (analisis)
3.	Bagaimanakah akibatnya jika tanggung jawab tersebut tidak dilaksanakan warga masyarakat?	K4 (analisis)

Gambar 8 merupakan hasil pelaksanaan kuis yang dilakukan di kelas IV dan V. Kuis kelas IV terdiri dari 6 soal dalam bentuk pilihan jamak, sedangkan kelas V terdiri dari 3 soal dalam bentuk esai dengan jawaban yang tidak dibatasi supaya siswa mampu menganalisis dan menuliskan jawabannya dalam soal kuis tersebut. Dalam Gambar 8(a) merupakan hasil atau jawaban yang diperoleh siswa ketika mengikuti kuis kelas IV. Pada soal pertama kuis kelas IV tidak ada siswa yang menjawab dengan benar. Soal kedua hanya terjawab oleh 2 orang siswa dari 7 orang siswa yang mengikuti kuis tersebut.

Soal ketiga terjawab oleh 3 orang siswa, selanjutnya soal keempat terjawab oleh 1 orang. Terakhir soal kelima dan keenam terjawab oleh masing-masing 2 orang. Gambar 8(b) merupakan hasil jawaban kuis kelas V dengan jawaban yang berbeda-beda setiap siswanya.

Questions	Class Level			N. Karlina	Ahmad deni	DENI
	# Correct	# Incorrect	# Unattempted			
Daerah utama penghasil padi, kecuali...	0	7	2	Sumatera Utara	Sumatera Utara	Sumatera Utara
Gabah adalah bulir padi yang terbungkus dalam...	2	5	2	Sekam	Wadah	Wadah
Tumbuhan yang dapat dimanfaatkan sebagai makanan pokok, kecuali...	3	4	2	Sawit	Sawit	Sawit
Pantai yang landai biasanya digunakan untuk...	1	6	2	Objek wisata	Peristirahatan	Pemandangan
Dataran rendah banyak digunakan untuk berbagai keperluan, di antaranya, kecuali...	2	5	2	Industri	Perikanan	Pertanian
Cara untuk mempertahankan padi tetap dapat dinikmati masyarakat Indonesia, kecuali...	2	5	2	Penggunaan beras yang berlebihan	Menjaga kebersihan lingkungan sekitar	Penggunaan beras yang berlebihan
Total	10	32	12	3650	1360	1260

Player Level			
Amalia shela	Yuda	Alifia ainnisa h	Sherly
Jawa Barat	Sumatera Utara	Sumatera Utara	Jawa Barat
Sekam	Karung	Goni	Wadah
Beras	Singkong	Singkong	Sagu
Peristirahatan	Menangkap Ikan	Menangkap Ikan	Pemandangan
Pertanian	Perikanan	Pertanian	Pertanian
Menjaga lahan pertanian	Menjaga lahan pertanian	Menjaga bibit agar dapat ditanam kembali	Menjaga kebersihan lingkungan sekitar
700	600	600	0

(a)

Questions	Class Level				
	# Correct	Sherly oktaviani	DENI	Alifia ainnisa h	Yuda
Sebutkan faktor penyebab terjadinya banjir!	7	Hujan	jawa barat	Karna banyak orang yang membuang sampah sembarangan	Karena buangan Sem barangan
Sebutkan salah satu contoh akibat tidak adanya kesadaran warga masyarakat melaksanakan tanggung jawabnya!	7	Karena tidak mau salah	Di Indonesia	Karna banjir	Lupa adanya tanggung jawab
Bagaimanakah akibatnya jika tanggung jawab tersebut tidak dilaksanakan warga masyarakat?	7	Masyarakat akan tanggung jawab	Indoneia	Akan menimbulkan kebanjiran kalw warga tida	Akan resah
Total	21	3000	3000	3000	3000

Player Level		
N. Karlina	Amalia shela	Ahmad deni
Membuang sampah sembarangan ke sungai dapat menyebabkan sungai	Longsor	Bua
Akan mengakibatkan banjir	Menjaga bibit ditanam kembali	Neyusa
Akan mengakibatkan banjir	Karena tanaman itu penting	kahed
3000	3000	3000

(b)

Gambar 8. Hasil dari kuis Quizizz: (a) kuis kelas IV; (b) kuis kelas V

3.2 Evaluasi Program

Setelah pembelajaran selesai, maka dilaksanakan pengambilan data respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *online Linktree-Quizizz* dengan menggunakan *Google form* seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data respon siswa

No.	Nama Siswa	Kelas	Tanggapan siswa belajar menggunakan media tersebut	Tanggapan siswa belajar dengan menggunakan <i>handphone</i>	Tanggapan siswa apakah menyukai pembelajaran seperti ini	Pesan dan kesan yang disampaikan siswa
1.	D	IV	Sangat senang	Seru	Menyukai	-
2.	SO	IV	Aku Senang	Ramai dan senang	Menyukai	Mau belajar lagi bersama kakak
3.	AAH	IV	Senang dan semangat	Gugup	Sangat menyukai	Terima kasih sudah mengajak kami belajar bersama.
4.	Y	IV	Senang	Senang	Sangat menyukai	Terima kasih karena mengajar kita dengan telaten
5.	AD	IV	Senang	Senang	Menyukai	Pembelajaran yang awalnya membosankan jadi seru karena kakak
6.	M	IV	Senang	Sangat seru	Menyukai	Terima kasih
7.	AN	IV	Senang	Senang	Menyukai	Belajarnya seru
8.	SL	IV	Senang	Senang	Menyukai	Seru belajar sama kakak
9.	NK	V	Senang	Seru	Menyukai	Terima kasih sudah membimbing kita di masa pandemi

3.3 Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Program

Dari hasil pengambilan data respon siswa kelas IV dan V di SDN Dayeuhkolot II, ada beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor Pendukung program ini yaitu, ada yang membuat dan membimbing penggunaan media pembelajaran *online*, dan siswa kelas tinggi sudah mampu menggunakan serta mengoperasikan *gadget*. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu sangat klasik, tidak semua siswa mempunyai *gadget* sehingga beberapa siswa tidak dapat mengikuti dengan baik, dan tidak semua mempunyai kuota internet yang cukup sehingga beberapa siswa ketinggalan materi.

4. KESIMPULAN

Penggunaan dari media pembelajaran *online* dengan *Linktree*, *Google Formulir*, *Youtube* dan *Quizizz* di SDN Dayeuhkolot II selama masa adaptasi baru ini mendapatkan respon yang sangat baik. Mereka bahkan mengharapkan agar tetap belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Mereka tertarik karena aplikasi-aplikasi *online* tersebut merupakan kali pertama diperkenalkan di sekolah, yang awalnya memanfaatkan *WhatsApp* saja. Media tersebut bersifat menarik yang mampu membuat siswa tidak merasa bosan meskipun belajar dari rumah sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksana mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Pendidikan Indonesia, sekolah yang telah mengizinkan program pengabdian kepada masyarakat dibidang pendidikan melalui KKN Tematik PPD Covid-19 tahap II 2020. Terima kasih pula kepada media massa Pasundan Ekspres yang telah menerbitkan artikel berita tentang program KKN yang pelaksana lakukan pada program pendidikan. Berita mengenai kegiatan ini dapat

dilihat di koran Pasundan Ekspres yang terbit pada tanggal 22 Desember 2020, Edukasia halaman 7 dengan *headline*: Siswa Menyukai Media Pembelajaran Linktree-Quizizz. Dapat dilihat juga di link berikut: <https://www.pasundanekspres.co/jabar/siswa-menyukai-media-pembelajaran-linktree-quizizz/>

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Z. (2015). Penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran otomatisasi perkantoran di smkn 1 surabaya. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 3(3), 8-9.
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241-255.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Fazriyah, N., Cartonno, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2), 199-204.
- Darmalaksana, W., Hambali, R., Masrur, A., & Muhlas, M. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work from Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1-12.
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan Media Youtube Pada Saat Pandemi Covid 19 untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Vocabulary dan Pemahaman Siswa. *JUPENDIK: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 12-18.
- Majid, N. A., & Fuada, S. (2020). E-Learning for Society: A Great Potential to Implement Education for All (EFA) Movement in Indonesia. *Int. J. of Interactive Mobile Technologies*, 14 (2), 250-258.
- Majid, N. W. A., Fuada, S., Fajri, M. K., Nurtanto, M., & Akbar, R. (2020). Progress report of cyber society v1. 0 development as a learning media for Indonesian society to support EFA. *Int. J. Eng. Pedagogy*, 10(4), 133-145.
- MerdekaBelajar. (21 Sep 2020). *Cara Menggunakan Linktree sebagai Media Pembelajaran Daring* [Video File]. Dimuat dari <https://www.youtube.com/watch?v=GWcyflRzv8s>
- Pramudita, R., Fuada, S., & Majid, N. W. A. (2020). Studi Pustaka Tentang Kerentanan Keamanan E-Learning dan Penanganannya. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(2), 309-317.
- Risalah, A., Ibad, W., Maghfiroh, L., Azza, M. I., Cahyani, S. A., & Ulfayati, Z. A. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar di MI/SD (Studi Kbm Berbasis Daring Bagi Guru Dan Siswa). *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 10-16.
- Satrio, Y. D. (2020). *LKP: Rancang Bangun Aplikasi Tautan GNFI Berbasis Website pada Perusahaan Good News from Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Utami, R. (2019). Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika. In *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 498-502).