

PAPER NAME

MAS'UD ARTIKEL- PENGABDIAN.pdf

AUTHOR

MAS'UD B.

WORD COUNT

2571 Words

CHARACTER COUNT

16963 Characters

PAGE COUNT

7 Pages

FILE SIZE

910.3KB

SUBMISSION DATE

Oct 10, 2024 8:44 PM GMT+8

REPORT DATE

Oct 10, 2024 8:45 PM GMT+8

● 8% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 8% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 9 words)
- Manually excluded sources
- Manually excluded text blocks

Praktik Baik Pemanfaatan Quizizz sebagai Asesmen yang Menyenangkan dalam Menghadapi Era Digitalisasi

Mas'ud B¹
 Marwati Abd. Malik²
 Nelly Julia³
 Nurul Mujahidah⁴
 Putri Sasmita⁵
 Sarthicha Silmar⁶
 Sri Atira Yunus⁷
 Sri Satriyani^{8*}
 Taufiqul Khaliq Nurdin⁹
 Wulan Dari¹⁰

1,2,3,4,5,6,7,8*,9,10 Universitas Muhammadiyah Parepare, Parepare, Indonesia

Umpar.masud@gmail.com¹⁾
marwati.pare63@gmail.com²⁾
nellyjulia22@gmail.com³⁾
nurulmujahidah5@gmail.com⁴⁾
ppg.putrisasmita01830@program.belajar.id⁵⁾
sarthichasilmar57@gmail.com⁶⁾
ppg.sriyunus00330@program.belajar.id⁷⁾
srisatriyanilise@gmail.com^{8*)}
taufiqmoney@gmail.com⁹⁾
ppg.wulandari00128@program.belajar.id¹⁰⁾

Kata Kunci:

[Quizizz,
 Asesmen,
 Pelatihan Guru,
 Era Digital,
 Pembelajaran
 Interaktif]

Abstrak: Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen interaktif yang menyenangkan, khususnya dalam menghadapi tantangan era digitalisasi. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh mahasiswa Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Universitas Muhammadiyah Parepare dengan fokus pada pelatihan yang diselenggarakan bagi guru-guru di Kota Parepare. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi observasi kebutuhan, diskusi perencanaan, penyusunan materi, pelatihan secara tatap muka, dan pendampingan dalam penyusunan modul ajar berbasis Quizizz. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Quizizz, mulai dari pembuatan akun hingga analisis hasil kuis. Peserta juga menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan, dengan peningkatan signifikan dalam penguasaan keterampilan teknis dan penerapan strategi pembelajaran interaktif. Kontribusi dari kegiatan ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa, serta terbentuknya jaringan kolaborasi antara guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil mendukung transformasi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi di era digital.

Published by:



1

Copyright © 2024 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



<https://dmi-journals.org/jai/>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran semakin mendesak guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Salah satu inovasi teknologi yang menjanjikan dalam dunia pendidikan adalah munculnya berbagai platform pembelajaran berbasis game, seperti Quizizz (B et al., 2021). Platform ini menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, pemanfaatan teknologi pembelajaran secara efektif membutuhkan kompetensi yang memadai dari para pendidik (Rahmawati et al., 2024). Oleh karena itu, pelatihan yang berfokus pada pengembangan kemampuan guru dalam memanfaatkan Quizizz menjadi sangat penting untuk dilakukan.

Meskipun potensi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif sudah banyak diakui, implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu masalah utama adalah kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan fitur-fitur Quizizz secara optimal (Handoko et al., 2021). Banyak guru yang belum terlatih dalam merancang kuis yang efektif, menganalisis hasil kuis, dan mengintegrasikan Quizizz ke dalam rencana pembelajaran. Selain itu, kurangnya dukungan institusi dan ketersediaan sumber daya yang memadai juga menjadi kendala dalam pemanfaatan Quizizz secara meluas (Handoko et al., 2021). Akibatnya, potensi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar belum dapat terwujud secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan program pelatihan yang efektif bagi guru dalam memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran (Irnawati et al., 2022). Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam merancang kuis yang interaktif dan relevan dengan materi pembelajaran, mengelola kelas secara efektif menggunakan Quizizz, serta menganalisis data hasil kuis untuk memperbaiki proses pembelajaran. Secara lebih spesifik, tujuan pelatihan ini adalah:

1. Meningkatkan pengetahuan guru tentang fitur-fitur dan fungsi Quizizz yang relevan dengan konteks pembelajaran.
2. Membekali guru dengan keterampilan dalam membuat berbagai jenis kuis, seperti kuis pilihan ganda, isian singkat, dan kuis menjodohkan.
3. Mempersiapkan guru untuk mengintegrasikan Quizizz ke dalam berbagai model pembelajaran, seperti pembelajaran terbalik (*flipped classroom*) dan pembelajaran kolaboratif.
4. Membekali guru dengan kemampuan dalam menganalisis data hasil kuis untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa.

Meskipun sejumlah penelitian telah mengkaji efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, penelitian yang secara khusus fokus pada pelatihan guru dalam memanfaatkan Quizizz masih relatif terbatas (Kusuma & Arifudin, 2024). Penelitian yang ada cenderung lebih banyak membahas implementasi Quizizz di kelas tanpa memberikan perhatian yang cukup pada pengembangan profesional guru. Selain itu, penelitian oleh (Mayasari, 2023) yang mengukur dampak jangka panjang dari pelatihan guru dalam menggunakan Quizizz juga masih jarang ditemukan. Kebanyakan penelitian hanya mengukur dampak pelatihan dalam jangka pendek. Oleh karena itu, pelatihan ini berusaha mengisi kekosongan tersebut dengan memberikan perhatian

khusus pada pengembangan program pelatihan yang komprehensif dan pengukuran dampak jangka panjang dari pelatihan tersebut (Mayasari, 2023).

Keunikan dari pelatihan ini terletak pada pendekatan holistik dalam mengembangkan program pelatihan guru. Selain membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan teknis dalam menggunakan Quizizz, pelatihan ini juga akan menekankan pada aspek pedagogis seperti strategi pembelajaran aktif, diferensiasi pembelajaran, dan penilaian autentik. Novelitas lain dari pelatihan ini adalah pengukuran dampak pelatihan secara jangka panjang melalui pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif (Pare & Sihotang, 2023). Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan gambaran tentang efektivitas pelatihan dalam jangka pendek, tetapi juga memberikan bukti empiris tentang keberlanjutan dampak pelatihan terhadap praktik pembelajaran guru. Justifikasi dari pelatihan ini sangat kuat mengingat pentingnya pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Subagio & Limbong, 2023). Selain itu, hasil pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan dan program pelatihan guru di bidang teknologi pendidikan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini merupakan bagian dari pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Universitas Muhammadiyah Parepare, dengan focus pada praktik baik pemanfaatan media pembelajaran Aplikasi Quizizz sebagai asesmen yang menyenangkan. Metode pelatihan ini mencakup beberapa tahap sebagai berikut:

12 Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 1 – 2 Agustus 2024 di UPT SDN 62 Kota Parepare. Peserta kegiatan ini adalah semua guru yang tergabung pada Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus X.

Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim dari Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Universitas Muhammadiyah Parepare dan meliputi 3 tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan.

1. Tahap Persiapan
 - a. Observasi: Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan guru di kota Parepare, terkait pemanfaatan media pembelajaran sebagai asesmen yang menyenangkan.
 - b. Diskusi: Diskusi dengan dosen penanggungjawab dilakukan untuk merancang kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan.
 - c. Proposal: Menyusun proposal kegiatan yang mencakup tujuan, metode dan jadwal pelaksanaan.
 - d. Persuratan dan Perizinan: Mengurus surat menyurat dan perizinan yang diperlukan untuk pelaksanaan kegiatan.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pembuatan Materi Kegiatan: Pembuatan materi kegiatan disusun oleh salah satu anggota kelompok sebagai narasumber, meliputi: pembuatan akun dan mengubah pengaturan akun, eksplorasi kuis public, pengenalan quizizz AI, dan pengenalan mode game di quizizz.

- b. Pelaksanaan Kegiatan: Kegiatan dilaksanakan secara luring (tatap muka) dengan metode, ceramah, diskusi dan praktik langsung. Pendampingan diberikan dalam penyusunan modul ajar oleh peserta.



Gambar 1. Aktivitas Pemaparan Materi Quizizz oleh Narasumber

3. Tahap Pelaporan
 - a. Penyusunan Laporan Kegiatan: Laporan hasil kegiatan disusun dalam bentuk jurnal pengabdian masyarakat yang mencakup proses dan hasil dari pelatihan yang dilakukan.
 - b. Publikasi: Laporan kegiatan dipublikasikan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas terkait hasil dan manfaat dari kegiatan pelatihan ini.

Hasil dan Pembahasan

Teknis Kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz

Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz yang diadakan oleh Mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Parepare dalam tugas Proyek Kepemimpinan ini diadakan pada tanggal 01-02 Agustus 2024 hari Kamis-Jumat pada pukul 13.30 sampai dengan pukul 15.00. dengan peserta guru-guru SD yang tergabung dalam KKG (Kelompok Kerja Guru) wilayah IX Kec. Ujung, juga peserta eksternal dari luar yang membutuhkan informasi dan bimbingan terhadap pemanfaatan media pembelajaran Quizizz.

Pelatihan ini akan memandu guru untuk menguasai penggunaan Quizizz secara efektif. Mulai dari membuat akun dan kuis interaktif, mengelola kelas dan peserta, hingga menganalisis hasil kuis. Guru akan belajar cara membuat kuis yang menarik dengan berbagai jenis soal, mengatur mode permainan yang seru, dan mengintegrasikan Quizizz dengan platform pembelajaran lainnya. Selain itu, guru juga akan mempelajari cara memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta berdasarkan hasil kuis. Dengan mengikuti pelatihan ini, guru dapat memanfaatkan Quizizz untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mengukur pemahaman materi, dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Materi yang dibahas meliputi:

1. Membuat akun dan mengubah pengaturan akun

Membuat akun Quizizz dan mengelola pengaturan akun adalah langkah awal yang penting untuk memulai petualangan belajar yang interaktif. Untuk membuat akun, guru hanya perlu menyediakan alamat email dan kata sandi yang kuat. Setelah berhasil mendaftar, guru dapat menyesuaikan pengaturan akun sesuai dengan preferensi guru, seperti mengubah nama profil, foto profil, dan mengatur notifikasi. Selain itu, guru juga dapat memilih paket berlangganan yang sesuai dengan kebutuhan guru untuk mengakses

fitur-fitur tambahan yang lebih lengkap. Dengan akun Quizizz, guru dapat membuat kuis interaktif, mengelola kelas, dan melacak kemajuan belajar siswa (Pakudu & Rizal, 2024); (Ervianti, 2024).

2. Eksplorasi Kuis Publik

Kuis Publik di Quizizz adalah fitur yang memungkinkan siapa saja untuk mengakses dan memainkan kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain secara gratis. Ini seperti perpustakaan kuis online yang berisi berbagai topik dan tingkat kesulitan. Fitur ini sangat bermanfaat bagi guru, siswa, atau siapa pun yang ingin belajar atau menguji pengetahuan mereka (Sitorus & Santoso, 2020). Dengan menjelajahi Kuis Publik, guru dapat menemukan kuis yang sesuai dengan minat dan kebutuhan belajar guru. Selain itu, guru juga bisa mendapatkan inspirasi untuk membuat kuis sendiri dengan melihat contoh-contoh kuis yang sudah ada. guru bisa menemukan kuis tentang berbagai mata pelajaran, mulai dari matematika dan sains hingga bahasa dan sejarah (Utami, 2023). Fitur ini tidak hanya memudahkan proses belajar, tetapi juga mendorong kolaborasi antara pengguna Quizizz dari seluruh dunia.

3. Pengenalan Quizizz AI

Quizizz AI adalah fitur canggih yang ditambahkan ke platform Quizizz untuk membantu pengguna, terutama para pendidik, dalam membuat konten pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan, Quizizz AI dapat secara otomatis menghasilkan soal-soal baru berdasarkan topik yang diberikan. Fitur ini sangat berguna untuk menghemat waktu dan tenaga dalam proses pembuatan kuis, terutama jika guru perlu membuat banyak soal dalam waktu singkat (Deby Fauzi Asidiqi, 2024). Selain itu, Quizizz AI juga mampu menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif. Dengan Quizizz AI, Anda dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, serta mendapatkan data yang lebih akurat tentang pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

4. Pengenalan Mode Game di Quizizz

Mode Game di Quizizz adalah fitur yang mengubah proses belajar menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan mengaktifkan mode game, kuis yang tadinya terasa seperti ujian biasa akan berubah menjadi permainan yang seru dan kompetitif. Fitur ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bersenang-senang, sehingga motivasi belajar mereka pun akan meningkat (Handoko et al., 2021). Quizizz menawarkan berbagai macam mode permainan, seperti mode klasik, mode tim, dan mode live game. Setiap mode memiliki karakteristik dan tantangan yang berbeda-beda, sehingga guru dapat memilih mode yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran dan gaya belajar siswanya. Selain itu, mode game juga dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti papan peringkat, power-up, dan efek suara yang membuat pengalaman bermain semakin seru.

5. Analisis Laporan

Analisis laporan Quizizz adalah proses mengkaji data yang dihasilkan dari kuis yang telah dilakukan. Laporan ini memberikan wawasan yang sangat berharga bagi pendidik untuk memahami sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran. Melalui laporan Quizizz, guru dapat melihat persentase siswa yang menjawab benar setiap soal, waktu rata-rata yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kuis, dan bahkan tingkat kesulitan setiap soal. Dengan menganalisis data ini, guru dapat mengidentifikasi topik yang belum

dipahami dengan baik oleh siswa, serta menyesuaikan strategi pembelajaran mereka agar lebih efektif. Selain itu, laporan Quizizz juga dapat digunakan untuk memantau perkembangan belajar siswa dari waktu ke waktu dan mengukur keberhasilan suatu program pembelajaran. Dengan kata lain, laporan Quizizz adalah alat yang sangat berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memastikan bahwa setiap siswa mencapai potensi terbaiknya.

Hasil Kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz

Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz yang diselenggarakan pada tanggal 01-02 Agustus 2024 telah berjalan dengan sukses. Kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman yang komprehensif kepada para guru mengenai penggunaan Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.

a. Capaian Pelatihan

1. Peningkatan Pemahaman: Peserta pelatihan, baik dari KKG wilayah X Kec. Ujung maupun peserta eksternal, menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan mengenai fitur-fitur Quizizz, mulai dari pembuatan akun hingga analisis laporan.
2. Penguasaan Keterampilan: Peserta mampu membuat akun Quizizz, membuat kuis interaktif dengan berbagai jenis soal, mengelola kelas, dan menganalisis hasil kuis secara mandiri.
3. Antusiasme Peserta: Terdapat antusiasme yang tinggi dari peserta dalam mengikuti pelatihan. Hal ini terlihat dari aktifnya peserta dalam sesi tanya jawab dan praktek langsung.
4. Jaringan Kolaborasi: Terjalin jaringan kolaborasi yang baik antar peserta, sehingga mereka dapat saling berbagi pengalaman dan pengetahuan.

b. Evaluasi Peserta

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, peserta memberikan respon positif terhadap pelatihan ini. Mayoritas peserta menyatakan bahwa materi pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan mereka sebagai pendidik. Selain itu, peserta juga merasa bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Pelatihan ini telah mencapai tujuannya yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Ucapan Terimakasih

Kami ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada Pengelola Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Universitas Muhammadiyah Parepare, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Parepare, dan Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 10 atas dukungan dan kontribusi dalam kesuksesan kegiatan pelatihan ini.

Referensi

- B, S. D. N., Wahyuni, S., & Elfina, H. (2021). *The Effectiveness of Quizizz Application as a Learning Evaluation Instrument Towards 5. 0 Society Era in the Set and Logic Course* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-020-6>
- Deby Fauzi Asidiqi, D. K. A. (2024). *Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap Implementasi Quizizz sebagai Media Kuis Interaktif Berbasis Artificial Intelligence*. 8(1), 568–575.
- Ervianti. (2024). *Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa*. 13, 1–8.
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., & Eska, J. (2021). *Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>
- Irnawati, Arsana, I. W., Zaman, A. Q., Maya, M. T. I., Anugraheni, & Salma, J. A. (2022). *PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN: PELATIHAN GURU DI SIDOARJO* Irnawati *, I Wayan Arsana , A Qomaru Zaman , Melania Tesa Iana Maya Anugraheni , Jihan Aulia Salma. II(2), 404–411.
- Kusuma, R. L., & Arifudin. (2024). *PELATIHAN DAN PENGENALAN PLATFORM QUIZIZZ BAGI GURU DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN (STUDI KASUS: SMP MUHAMMADIYAH 4 KERTANEGARA)*. 5(2), 3610–3616.
- Mayasari. (2023). *Analisis Penerapan Teknologi dalam Pendidikan dan Dampaknya terhadap Kesehatan di Lingkungan Sekolah*. 06(01), 93–100.
- Pakudu, R., & Rizal. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME QUIZIZ DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON*. 04.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). *Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital Program Studi Magister Administrasi Pendidikan , Universitas Kristen Indonesia*. 7, 27778–27787.
- Rahmawati, H., Zauri, A. S., Azami, Moh. I., & Ilmi, Y. I. N. (2024). *Pelatihan Pembuatan Asesmen Digital Dengan Aplikasi Quiz-Maker I-Spring Bagi Guru-Guru Sma*. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 2292. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i2.21104>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2020). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada*. 81–88.
- Subagio, I. K. A., & Limbong, A. M. N. (2023). *DAMPAK TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP AKTIVITAS PENDIDIKAN*. 2(1), 43–52. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5844>
- Utami, S. F. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan*. 1(3).

● **8% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 8% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	dmi-journals.org Internet	1%
2	berotak.com Internet	<1%
3	sefidvash.net Internet	<1%
4	perpusteknik.com Internet	<1%
5	beritasampit.com Internet	<1%
6	jurnal.unimed.ac.id Internet	<1%
7	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet	<1%
8	diggerspub.net Internet	<1%
9	Mochammad Syafiuddin Shobirin, Mujamil Qomar, Abd Aziz. "Kebijaka... Crossref	<1%

10	dev.perpusnas.go.id Internet	<1%
11	fe.budiluhur.ac.id Internet	<1%
12	journal.poltekkes-mks.ac.id Internet	<1%
13	journal.uny.ac.id Internet	<1%
14	magelangekspres.com Internet	<1%
15	repository.uksw.edu Internet	<1%

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Cited material
- Manually excluded sources
- Quoted material
- Small Matches (Less than 9 words)
- Manually excluded text blocks

EXCLUDED SOURCES

comserva.publikasiindonesia.id

3%

Internet

dmi-journals.org

1%

Internet

EXCLUDED TEXT BLOCKS

Kegiatan Pengabdian

comserva.publikasiindonesia.id