

PELATIHAN PEMBUATAN KUIS INTERAKTIF DENGAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Ni Wayan Switrayni^{*}), I Gede Adhitya Wisnu Wardhana, Irwansyah, Qurratul Aini,
Salwa, Zata Yumni Awanis, Fariz Maulana

Program Studi Matematika FMIPA Universitas Mataram

Jalan Majapahit Nomor 62 Mataram

*Korespondensi : niwayan.switrayni@unram.ac.id

<i>Artikel history</i>	<i>Received</i> : 25 Oktober 2022
	<i>Revised</i> : 2 Januari 2023
	<i>Published</i> : 30 Januari 2023

ABSTRAK

Akhir-akhir ini pembelajaran dalam beberapa jenjang pendidikan dilakukan dengan sistem *blended learning* yaitu memadukan pembelajaran daring dan luring. Dalam kombinasi proses pembelajaran tersebut guru masih kesulitan memberikan materi dan evaluasi pembelajaran matematika yang interaktif dan menyenangkan. Masalah ini dialami pula oleh para guru di Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan para guru Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif khususnya untuk guru matematika dengan pembuatan slide pembelajaran dan kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Adapun metode yang digunakan adalah dalam bentuk pelatihan secara luring. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini sudah berjalan dengan cukup baik dan lancar. Para guru sangat antusias dalam proses pelatihan dan merasakan bahwa kegiatan ini bermanfaat bagi mereka dalam menyusun slide pembelajaran matematika yang interaktif. Dapat disimpulkan bahwa melalui pelatihan ini, para guru Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif sudah mengenal dan mampu menciptakan materi pembelajaran matematika dalam bentuk slide pembelajaran dan quiz interaktif dan menyenangkan bagi para siswa menggunakan aplikasi Quizizz.

Kata kunci: Kuis Interaktif; Aplikasi Quizizz; Pembelajaran Matematika.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 tidak kunjung berhenti melanda hampir di seluruh negara di dunia termasuk Indonesia. Akan tetapi situasi tersebut semakin membaik walaupun masih ada varian-varian covid lainnya yang penyebarannya semakin cepat namun dengan dampak yang tidak seberat berikutnya. Hal ini memberikan dampak terhadap dunia pendidikan di setiap jenjang yang karena akhir-akhir ini pembelajaran dalam beberapa jenjang pendidikan dilakukan dengan sistem *blended learning* yaitu memadukan pembelajaran daring dan luring.

Istiningsih dan Hasbullah (2015) mengemukakan bahwa *Blended learning* adalah pencampuran dua atau lebih strategi atau metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Strategi *blended learning* dalam pembelajaran memiliki 3 komponen (*online learning*, pembelajaran tatap muka, dan belajar mandiri) yang dicampur menjadi satu bentuk pembelajaran. Strategi *blended learning* tepat digunakan

dalam pembelajaran untuk pembelajaran masa depan mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia sangat memadai.

Pembelajaran secara online ini lebih dikenal dengan istilah e-learning. E-learning adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27). Dalam pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi seperti sekarang ini, e-learning kemungkinan akan memiliki porsi yang lebih dibandingkan system tatap muka dalam metode blended learning. Hal ini dapat disebabkan karena masih terjadinya fluktuasi kasus covid-19 atau adanya sarana teknologi yang cukup memadai sehingga semua materi dapat disampaikan secara online sehingga membutuhkan waktu yang lebih efisien dan cepat karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Hal ini kemudian berimplikasi pada jumlah pertemuan tatap muka yang relative sedikit yang hanya bertujuan untuk penguatan atau pembahasan bagian-bagian yang dirasa sulit oleh siswa.

Akan tetapi, hasil pengamatan menunjukkan bahwa dalam kombinasi proses pembelajaran tersebut guru masih kesulitan memberikan pembelajaran interaktif khususnya dalam proses evaluasi pembelajaran. Masalah ini dialami pula oleh para guru di Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif khususnya di mata pelajaran matematika. Akibatnya, guru dituntut untuk dapat menyediakan alat evaluasi pembelajaran yang relevan dan efektif untuk kombinasi pembelajaran tersebut. Sebagian besar guru hanya memanfaatkan lembar ujian atau latihan soal yang tentunya tidak interaktif untuk diberikan kepada siswa walaupun pembelajaran dilakukan dengan tatap muka langsung.

Dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat sebelumnya, tim pengabdian kami sudah memberikan beberapa alternatif metode pembuatan media pembelajaran online serta alat evaluasinya yakni berupa workshop pengenalan Google Classroom dan Google Form (Switrayni, dkk., 2020), Pelatihan Membuat dan Menggunakan Media Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi (Salwa, dkk., 2020), serta pembuatan e-modul interaktif menggunakan Canva (Switrayni, dkk., 2021). Dalam penggunaan Google Form, tentunya ada beberapa fitur yang masih terbatas khususnya yang melibatkan formula matematika. Alternatif yang lain adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang merupakan salah satu platform kuis interaktif belajar online. Adapun aplikasi ini dapat diakses di halaman resminya yaitu pada <https://quizizz.com/>.

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila, dkk., 2020). Menurut Sanga Lamsari dalam Supriadi, dkk. (2021), Quizizz merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam multimedia pembelajaran online yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, karena perangkat ini mengutamakan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif peserta didik dengan teman-temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi masalah yang dihadapi para guru Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif khususnya untuk guru matematika, maka melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini para guru tersebut akan dikenalkan dengan pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Adapun kegiatan pengabdian ini akan diselenggarakan dalam bentuk pelatihan.

METODE KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh kelompok bidang ilmu Matematika Murni program studi Matematika FMIPA Universitas Mataram dengan mengadakan pelatihan secara luring untuk guru-guru Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif khususnya untuk guru matematika dalam membuat slide pembelajaran dan kuis interaktif. Kegiatan ini meliputi 3 tahap yakni:

- 1) Tahap awal adalah menyiapkan materi pelatihan.
- 2) Tahap kedua adalah konfirmasi terkait jadwal pelaksanaan kegiatan ke Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif.
- 3) Tahap ketiga adalah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- 4) Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada 1 Oktober 2022 yang bertempat di Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif, Lombok Tengah. Adapun jumlah peserta adalah 12 orang guru. Dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif sebagai mitra berkontribusi dalam menyediakan fasilitas ruangan dan media LCD serta fasilitas lainnya. Dalam pelaksanaan kegiatan ini juga akan melibatkan 1 orang mahasiswa yang akan berperan sebagai teknisi lapangan.

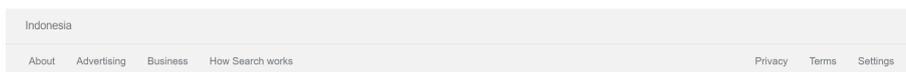
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Tim KPBI Murni yang berjudul "Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif dengan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika" telah dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 1 Oktober 2022. Peserta pelatihan terdiri dari guru-guru Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif sebanyak 12 orang.

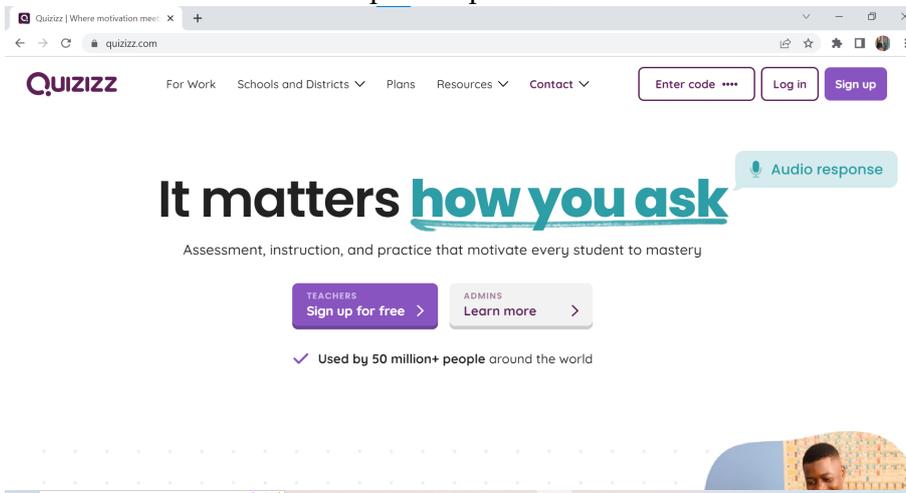
Pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, tim pengabdian melibatkan satu orang mahasiswa dalam hal persiapan kegiatan pelatihan seperti membuat famplet, spanduk, survey hasil kegiatan, dan MC. Peserta melakukan registrasi dengan mengisi Google Form. Kegiatan pelatihan quizizz dilaksanakan secara offline di pondok pesantren Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif yang dimulai pada pukul 10.00 Wita dengan diawali oleh sambutan dari Ketua Program Studi Matematika Universitas Mataram, Dr. Marwan, M.Si. dan Kepala Sekolah MA Manhalul Ma'arif.

Setelah itu dilanjutkan dengan acara inti yaitu tutorial pembuatan slide pembelajaran dan kuis interaktif menggunakan Quizizz. Adapun kegiatan ini diawali dengan "Pengenalan web aplikasi quizizz dan pembuatan akun quizizz". Pada bagian ini dipaparkan mengenai web aplikasi quizizz dan bagaimana cara membuat akun quizizz. Para guru dipandu membuat akun quizizz dengan menggunakan laptop dan para guru mengikuti dengan menggunakan smartphone mereka. Di awal pertemuan para guru ditanya apakah pernah mengenal atau menggunakan aplikasi quizizz, dan ternyata mereka belum mengenal aplikasi tersebut. Mereka hanya familiar dengan Microsoft Power point dalam pembuatan slide pembelajaran. Pada bagian ini dijelaskan bahwa quizizz tidak hanya dapat digunakan dalam pembuatan slide pembelajaran interaktif tetapi juga dapat dikombinasikan dengan game quiz yang menyenangkan dan dapat dilakukan dengan sangat mudah dan praktis. Adapun langkah-langkah pembuatan akun quizizz adalah sebagai berikut.

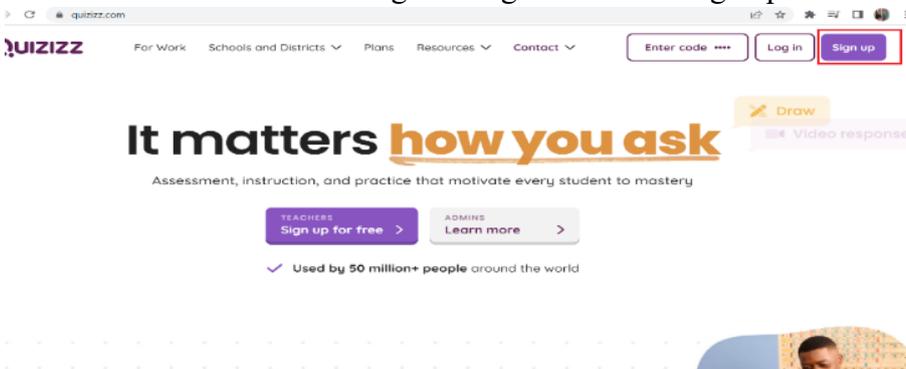
1. Buka laman “quizizz.com” dengan tampilan sebagai berikut.



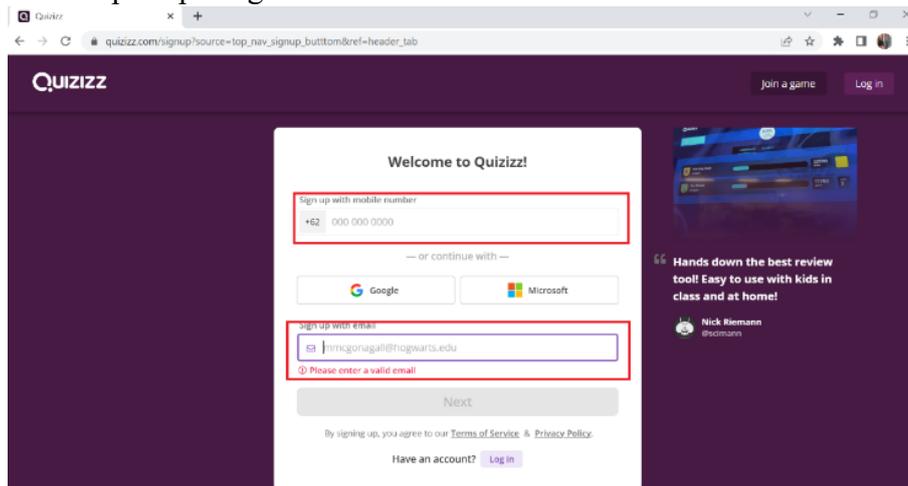
2. Setelah itu akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



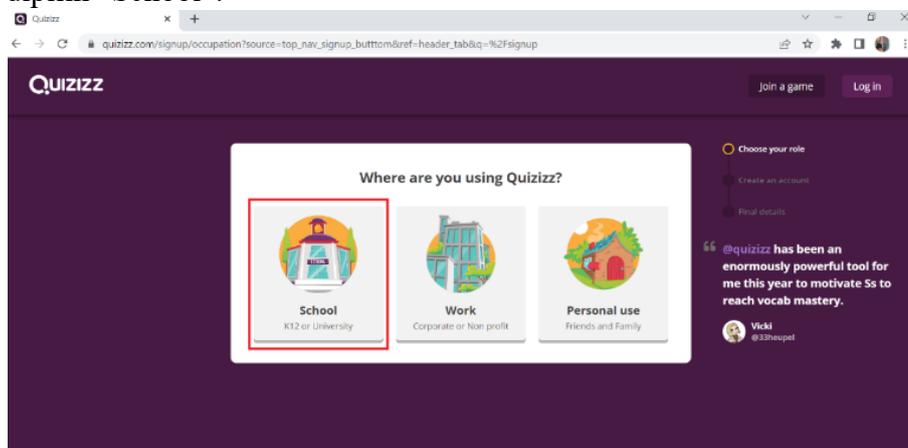
3. Buat akun terlebih dahulu dengan mengklik tombol “sign up”



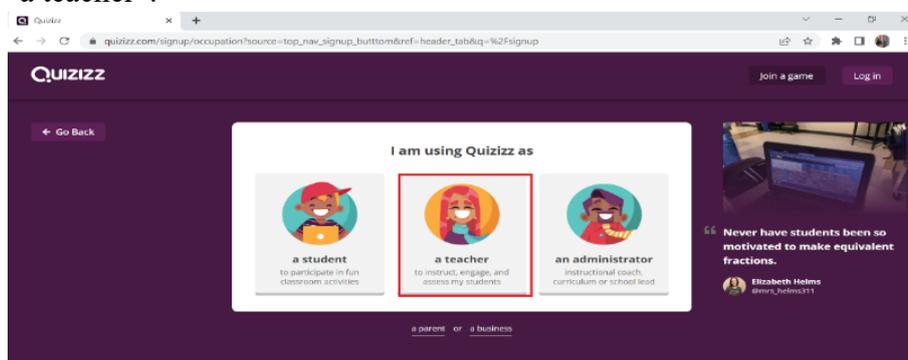
- 4. Membuat akun dapat dilakukan dengan mendaftarkan no hp atau menggunakan email seperti pada gambar di bawah ini.



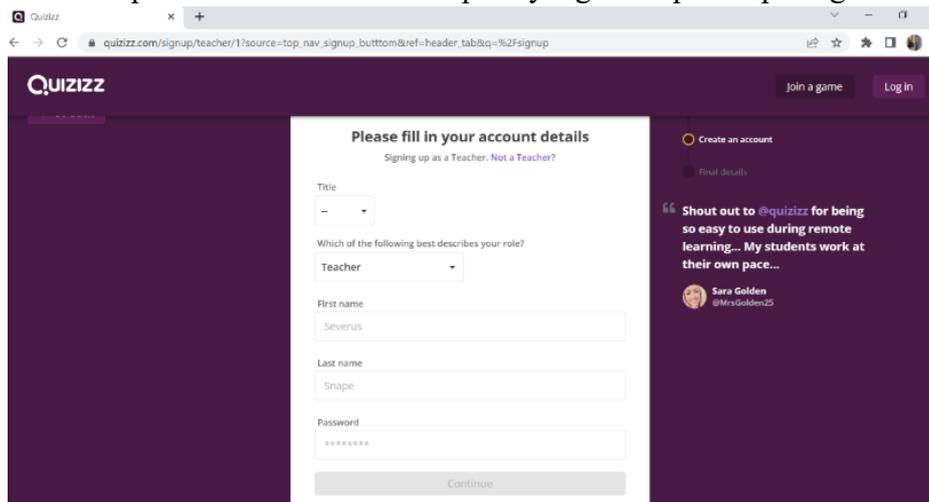
- 5. Setelah Langkah di atas, tentukan pilihan pada tampilan berikut. Misalkan dipilih "School".



- 6. Kemudian pilih peran Anda dalam membuat akun tersebut, contohnya sebagai "a teacher".

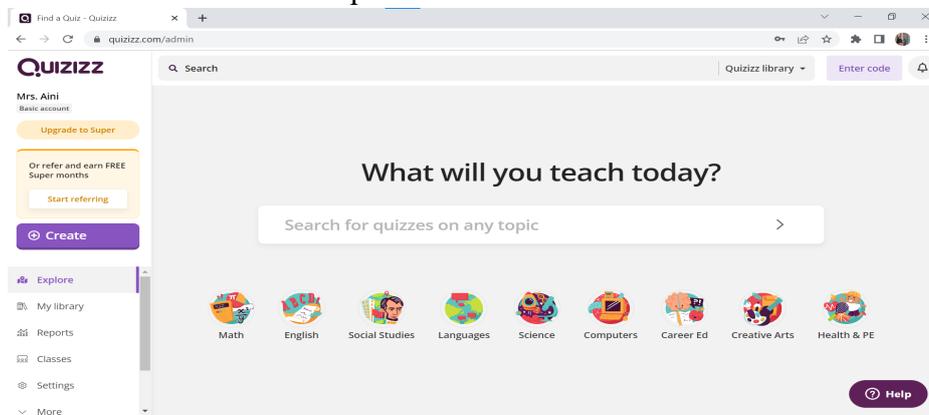


7. Isi beberapa detail isian identitas seperti yang ditampilkan pada gambar berikut.



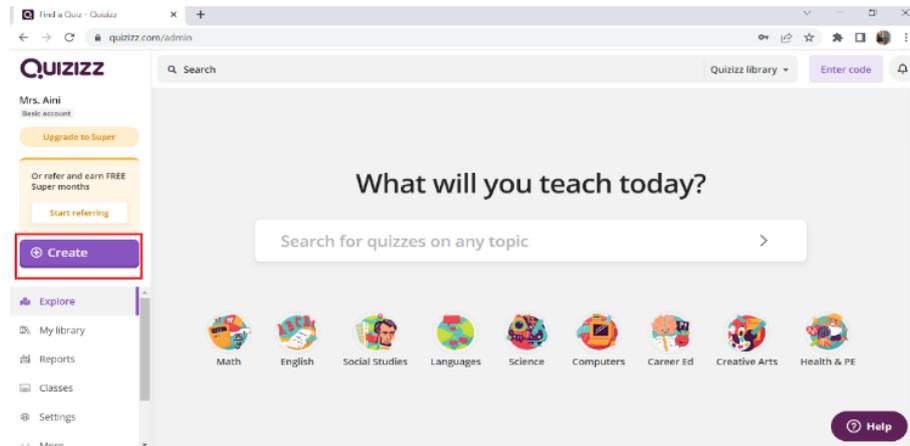
Jika sudah diisi, klik “continue”. Selanjutnya, lakukan konfirmasi pada email atau no hp yang didaftarkan.

8. Setelah itu akan muncul seperti di bawah ini.

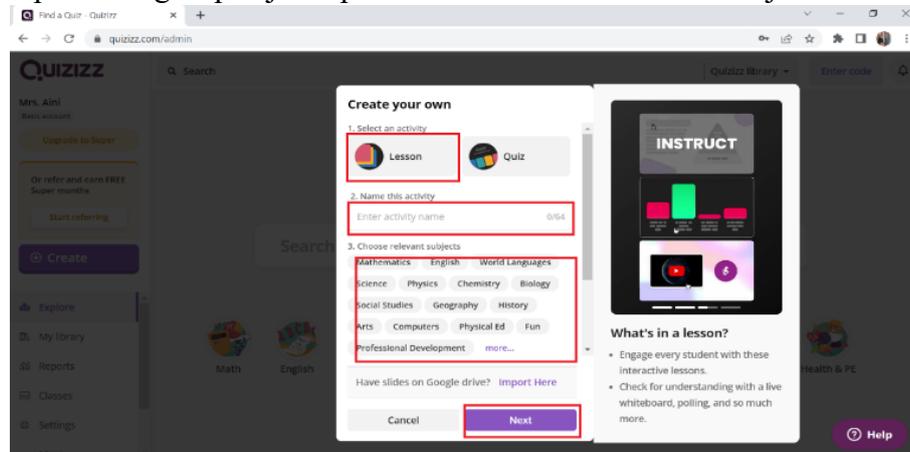


Setelah semua guru telah berhasil membuat akun quizizz, mereka kemudian dipandu untuk membuat slide pembelajaran matematika. Pada bagian ini, para guru dicontohkan membuat slide pembelajaran dengan materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat. Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat ini adalah salah satu materi matematika untuk kelas X. Guru dipandu membuat slide dengan memasukkan gambar-gambar atau pun link video pembelajaran yang relevan sehingga membuat pembelajaran semakin interaktif. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

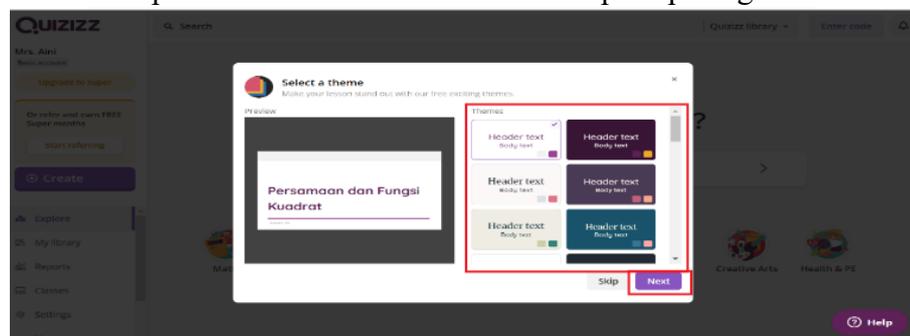
1. Untuk memulai klik tombol “create” seperti yang ditampilkan pada gambar berikut.



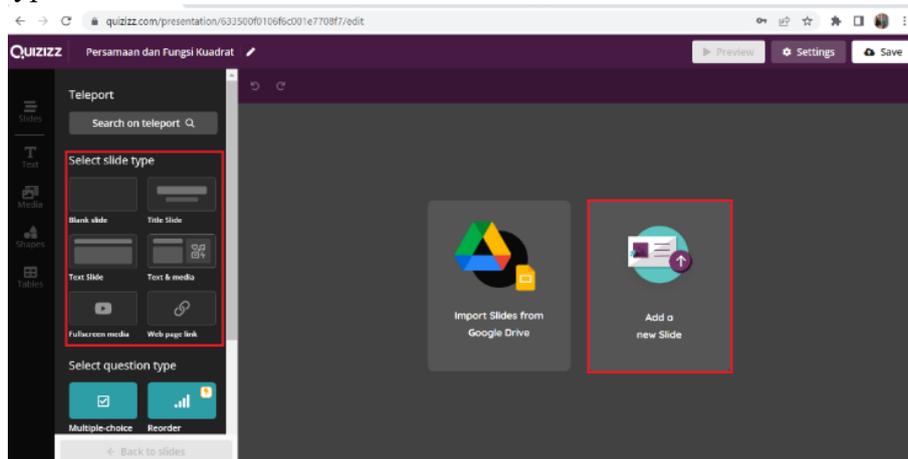
2. Kemudian Pilih “Lesson” → Isi judul materi pada kolom “Name this activity” → pilih kategori pelajaran pada kolom “choose relevant subject” → continue.



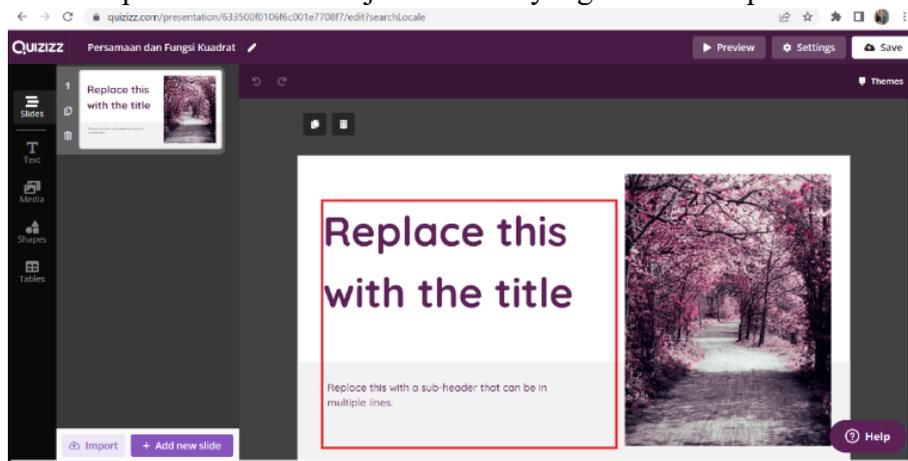
3. Setelah itu pilih tema kemudian klik “next” seperti pada gambar di bawah ini.



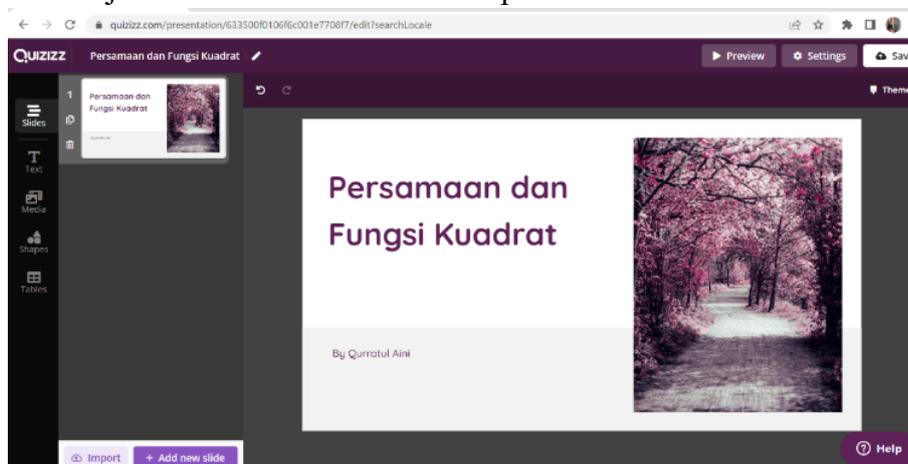
4. Kemudian pilih “add a new slide”, kemudian pilih tipe slide pada “select slide type”.



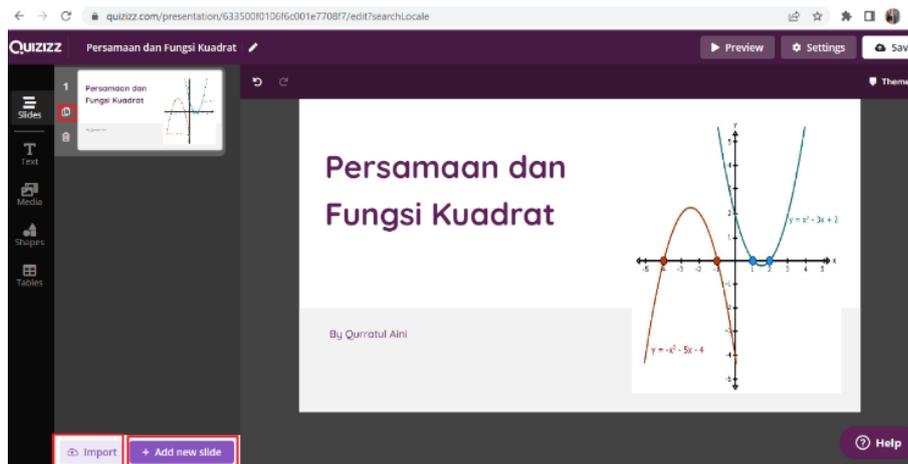
5. Pilih template dan ketikkan judul materi yang akan disampaikan.



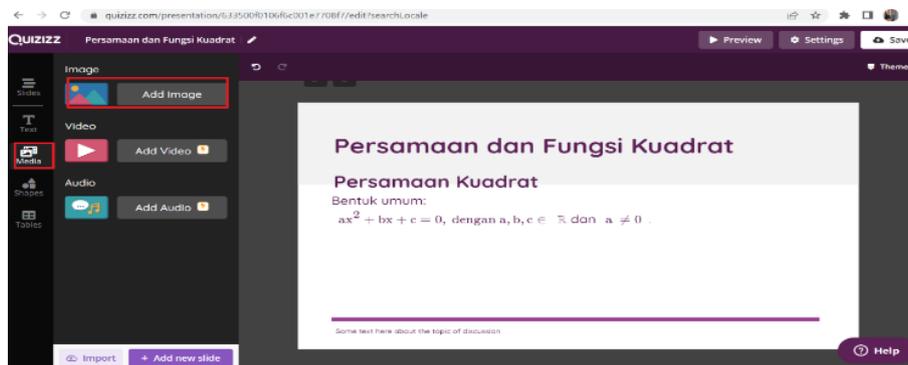
6. Setelah judul diketik akan muncul tampilan di bawah ini.



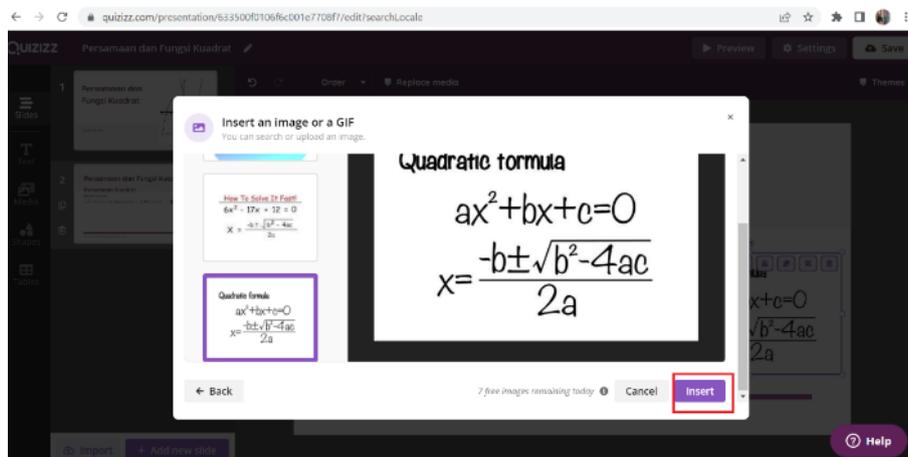
7. Untuk menambah slide baru, klik “add new slide”, sedangkan untuk mengandakan slide pilih “duplicate slide”. Dapat pula dengan cara mengimport jika slide sudah ada.



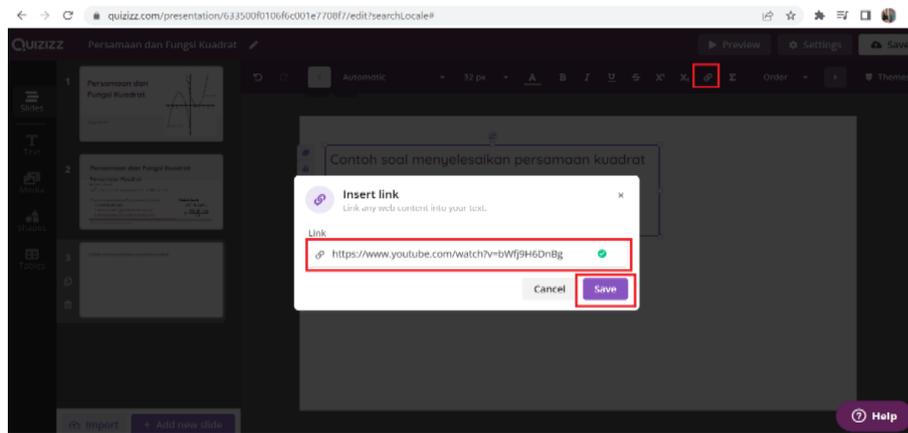
8. Untuk menambahkan gambar klik “media”→”add image”



9. Kemudian gambar dapat diambil dari laptop dengan klik tombol “upload” atau dapat melalui kolom pencarian, lalu pilih gambar yang diinginkan, kemudian klik “insert”.

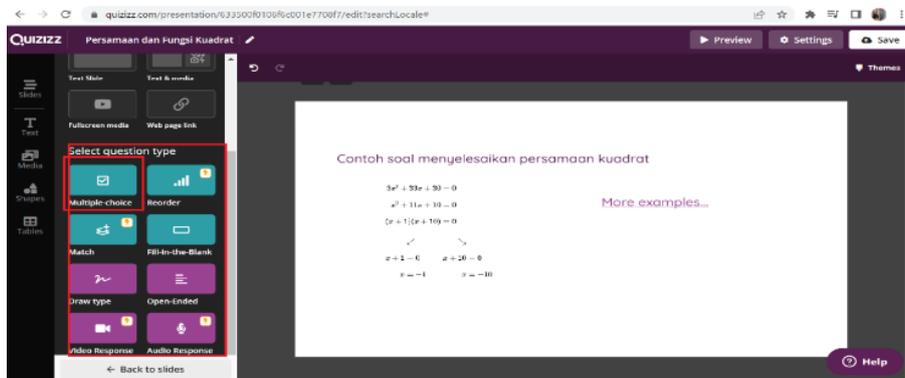


10. Untuk menambahkan link dapat dilakukan dengan memblok terlebih dahulu kalimat yang akan dilinkkan kemudian klik tombol “link”, kemudian copy link video atau link website yang akan ditautkan, lalu klik “save”.

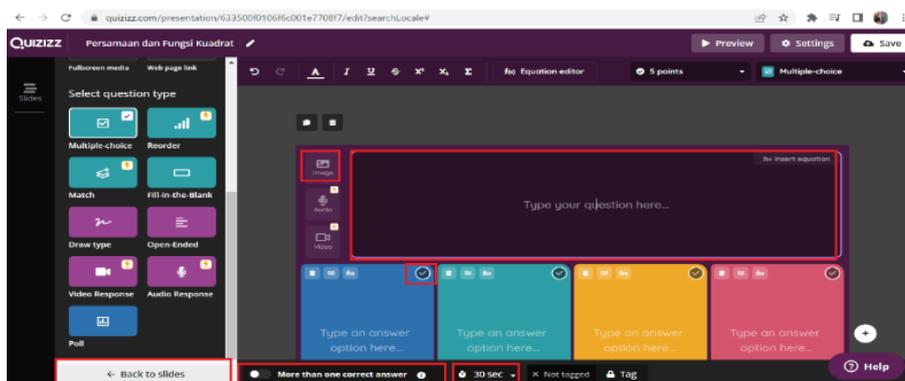


Untuk mengkombinasikan slide materi pembelajaran dengan evaluasi pembelajaran berupa latihan soal-soal interaktif dengan berbagai tipe soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, open ended, dll. Pada sesi ini, para guru sangat antusias karena mengetahui bahwa soal-soal latihan ternyata dapat dibuat semudah dan secepat itu dalam aplikasi quizizz. Selain itu, dengan beberapa tipe soal di atas, evaluasi pembelajaran dapat didesain dengan interaktif dalam bentuk game. Proses tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Tambahkan slide baru kemudian pada “select question type” pilih jenis soal/pertanyaan yang akan dibuat, contohnya “multiple choice”.



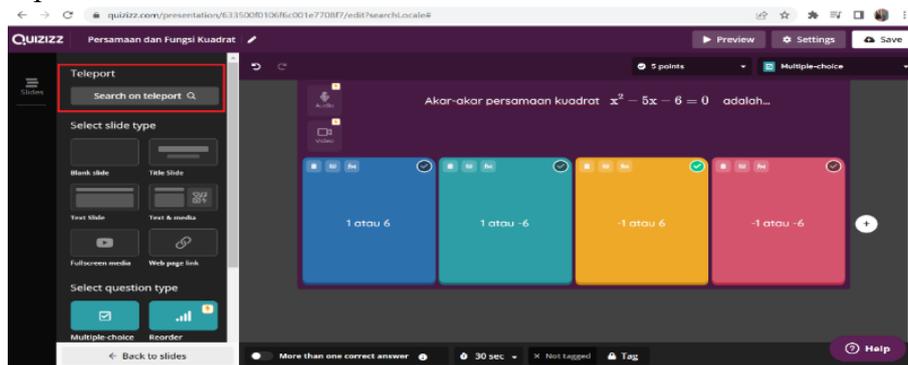
2. Setelah itu akan muncul tampilan sebagai berikut.



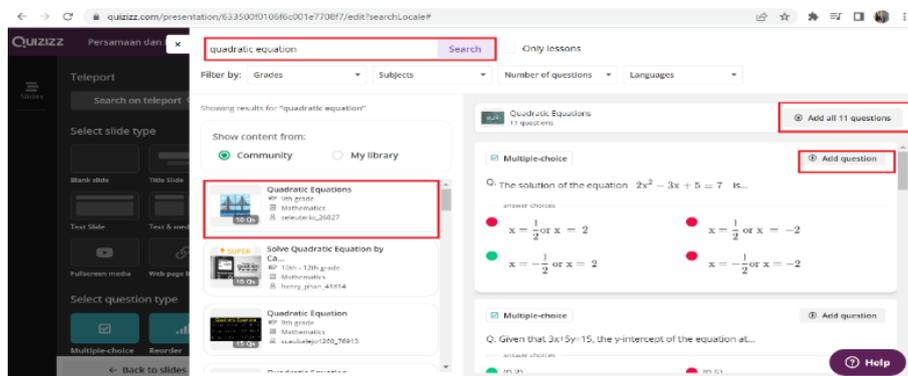
Isi pertanyaan dan pilihan jawaban pada kolom yang disediakan, serta centang jawaban benar. Jika jawaban benar lebih dari satu maka aktifkan tombol “more than one correct answer”, begitu pula waktu yang disediakan juga bisa diatur.

Materi berikutnya yaitu cara menambahkan slide pembelajaran dan quiz yang sudah ada dari jutaan slide dan quiz yang telah tersedia di aplikasi quizizz. Pada bagian ini, para guru dijelaskan dan dipandu untuk dapat mencari slide materi atau Latihan soal yang sudah tersedia di quizizz tanpa membuatnya dari awal seperti yang telah dijelaskan pada sesi sebelumnya. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan tab “search in teleport” dan mengetikkan kata kunci pencarian, maka selanjutnya akan muncul berbagai pilihan slide atau quiz sesuai dengan kata kunci tersebut. Para guru sangat senang setelah mengetahui hal ini karena merasa akan sangat dimudahkan. Berikut ini diberikan Langkah-langkahnya.

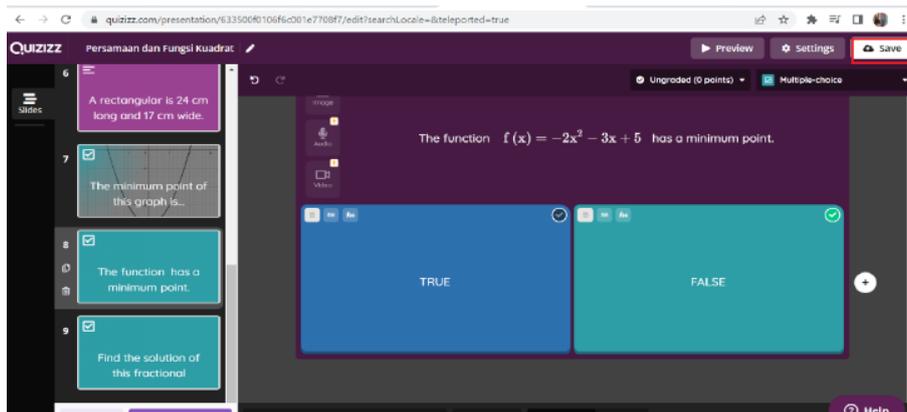
1. Soal/slide juga dapat diambil dari soal-soal yang sudah ada di aplikasi quizizz. Hal ini dilakukan dengan menambahkan slide baru kemudian pilih “search on teleport”.



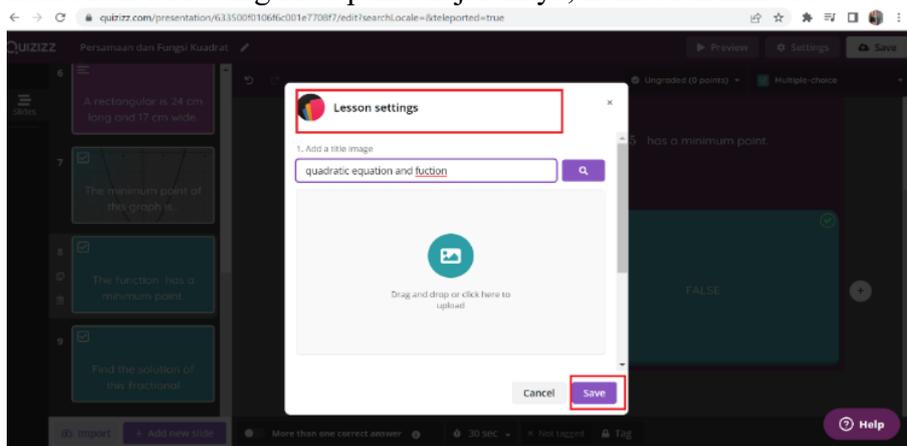
2. Kemudian ketikkan kata kunci soal yang diinginkan pada kolom pencarian dan klik quiz dari sekian banyak quiz yang tersedia. Lalu klik “add question” atau “add all question”.



3. Jika sudah selesai, klik tombol “save”.

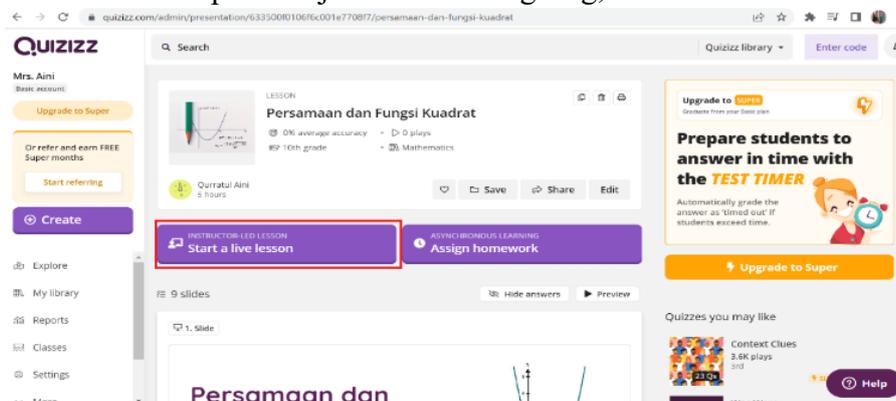


Kemudian isi setting slide pembelajarannya, kemudian klik “save”.

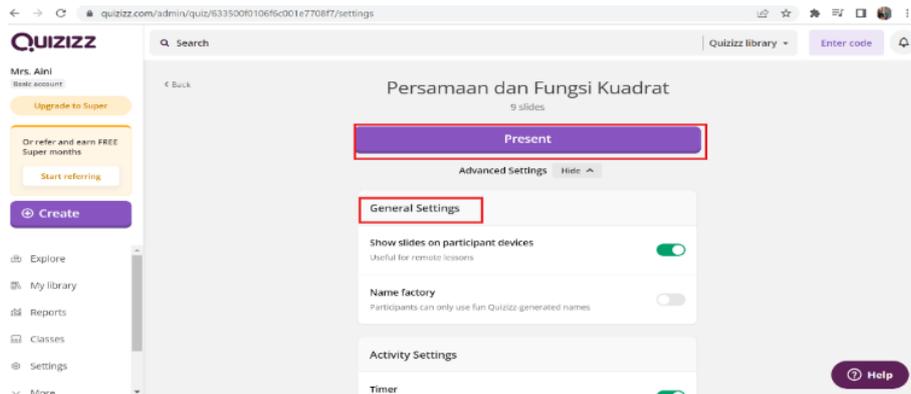


Berikutnya materi terakhir tentang cara share link materi slide dan quiz yang telah dibuat kepada siswa serta menjelaskan cara melakukan “live presentation”. Pada bagian ini, para guru dipandu cara melakukan presentasi langsung dan menggunakan fitur-fitur yang ada. Selain itu, para guru juga dijelaskan bagaimana mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran secara praktis melalui tab “report” sehingga hasil evaluasi/quiz yang telah dikerjakan para siswa dapat didownload dari quizizz. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

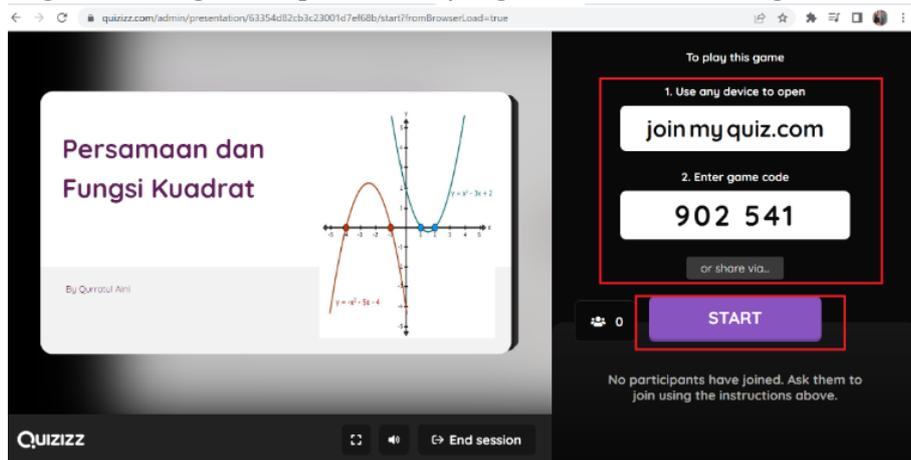
1. Untuk memulai pembelajaran secara langsung, klik “Start a live lesson”



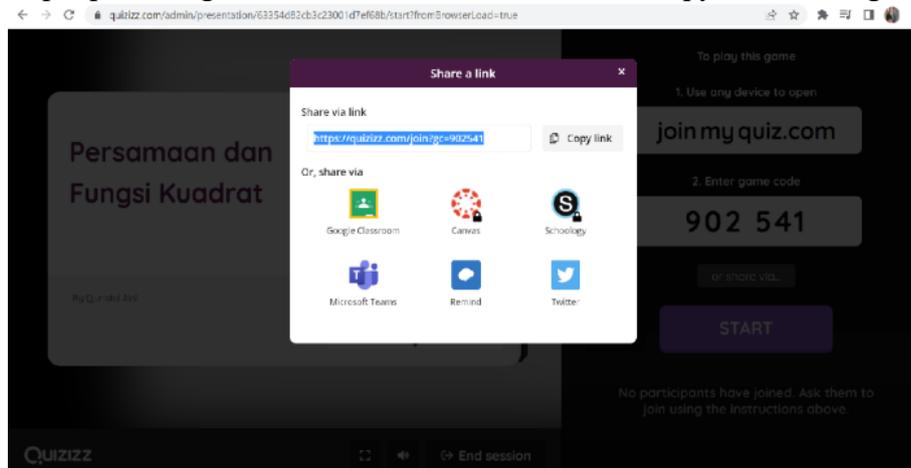
2. Lakukan pengaturan sesuai yang diinginkan lalu klik tombol “present”.



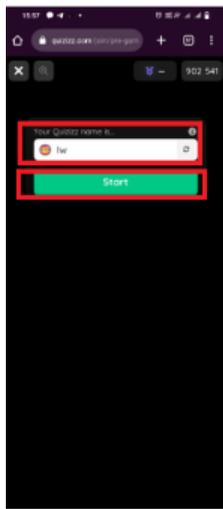
3. Bagikan kode game kepada siswa yang muncul setelah Langkah di atas.



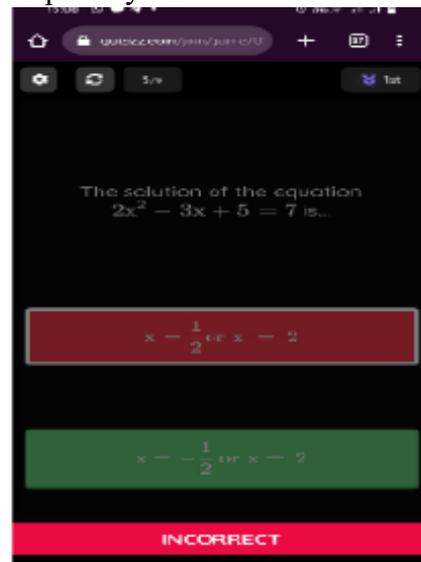
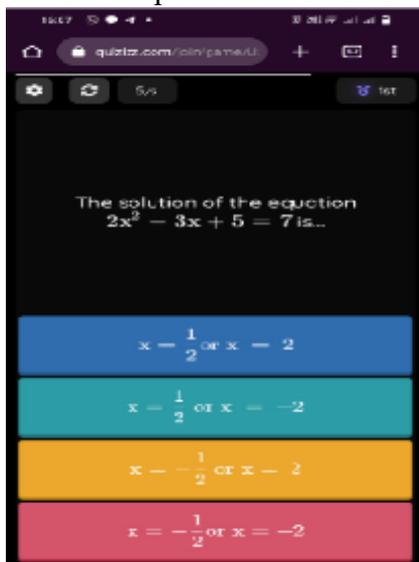
4. Dapat pula dengan klik tombol “or share via” dan copy link dan bagikan.



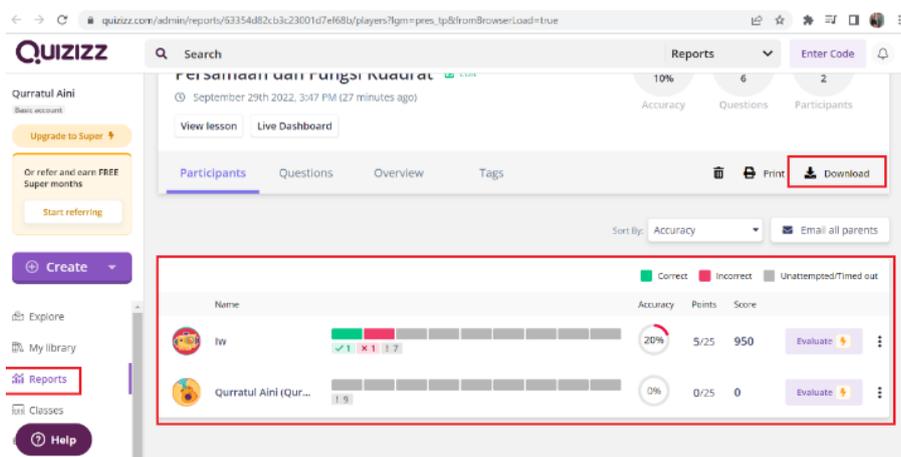
5. Siswa membuka laman quizizz.com dan pilih “enter code” untuk memasukkan kode atau dengan tinggal mengklik link yang telah dishare. Kemudian isi nama dan klik “start”.



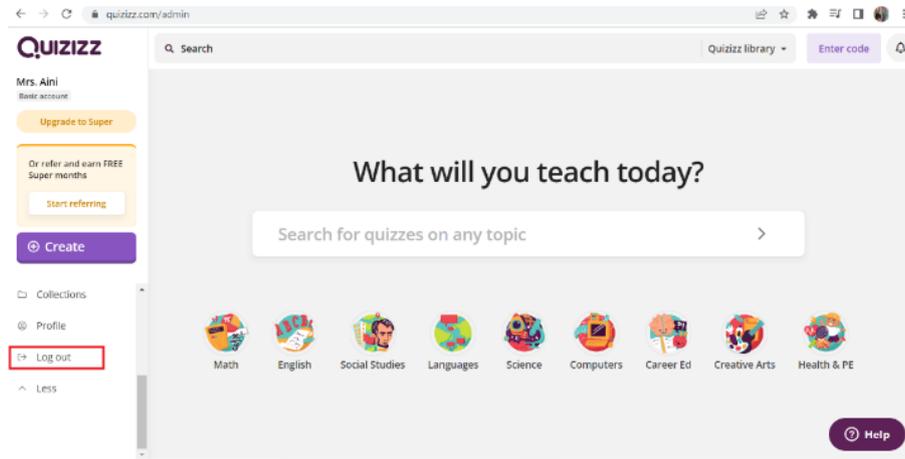
6. Contoh tampilan ketika siswa menjawab pertanyaan



7. Guru dapat melihat hasil dari Latihan/kuis pada “reports” pembelajaran tersebut dan juga dapat didownload dalam format .xls.



8. Untuk keluar aplikasi klik “logout”.



Setelah semua materi disampaikan, sesi berikutnya adalah sesi tanya jawab untuk para peserta dengan pemateri. Para guru antusias bertanya selama sesi ini. Berikut beberapa dokumentasi kegiatan PKM ini.



Gambar 1. Pembuatan Slide Pembelajaran Menggunakan Quizizz

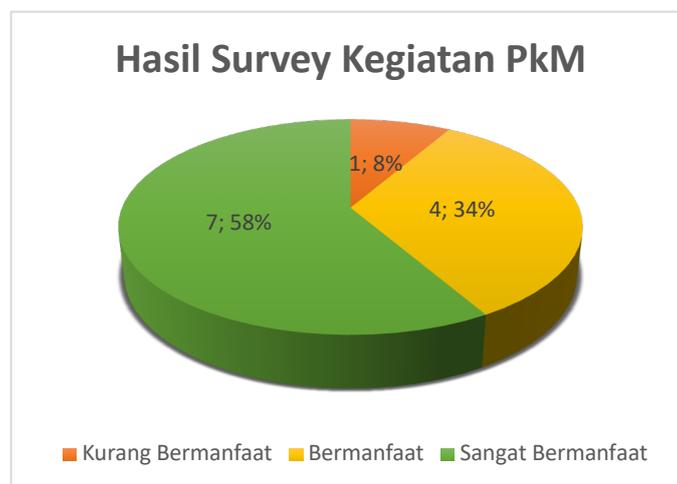


Gambar 2. Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Quizizz



Gambar 3. Sesi Tanya Jawab

Setelah semua pertanyaan terjawab, sesi ini diakhiri dengan pemberian link absensi+survey hasil kegiatan pelatihan aplikasi quizizz. Adapun hasil survey tingkat kebermanfaatan kegiatan Pk Mini ditunjukkan pada pie chart berikut.



Gambar 4. Hasil Survey Kegiatan PkM

Dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, terdapat beberapa faktor yang mendukung kesuksesan kegiatan ini, yaitu:

- 1) Dukungan dari Fakultas MIPA Unram yang telah menyediakan fasilitas berupa dana PNPB PKM.
- 2) Dukungan para guru Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif yang sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini.
- 3) Dukungan dari beberapa mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini sehingga kegiatan ini sukses dilaksanakan.

Berdasarkan paparan di atas, pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini sudah berjalan dengan cukup baik dan lancar. Melalui pelatihan ini, para guru Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif diberikan tutorial bagaimana menciptakan materi pembelajaran matematika dalam bentuk slide pembelajaran dan quiz interaktif dan menyenangkan bagi para siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan hasil pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, dapat disimpulkan beberapa hal:

- 1) Kegiatan "Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif dengan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika" telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Melalui pelatihan ini, para guru Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif dapat mengenal dan menciptakan materi pembelajaran matematika dalam bentuk slide pembelajaran dan quiz interaktif yang menyenangkan bagi para siswa.
- 2) Pihak mitra sangat kooperatif.
- 3) Masih terdapat kekurangan seperti masih terbatasnya akses internet.

Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya adalah tim PKM perlu memastikan terlebih dahulu ketersediaan jaringan internet yang stabil baik berupa WIFI atau kuota internet khususnya bagi para guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas MIPA Universitas Mataram yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini melalui dana PNBP universitas Mataram Tahun 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, M., 2013. Michael Allen's Guide to E-learning. John Wiley & Sons: Canada.
- Fitriyani, N., Hadijati, M., Harsyiah, L., & Baskara, Z. W. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint di MA Attamimy Lombok Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 3(2).
- Hadijati, M., Harsyiah, L., & Fitriyani, N. (2021). Peningkatan Pemahaman Statistika dan Perannya pada Era Revolusi Industri 4.0 di Madrasah Aliyah Hidayatul Muhsinin Labulia. *Jurnal Karya Pengabdian*, 3(1), 42-46.
- Harsyiah, L., Fitriyani, N., & Salwa, S. (2020). Peramalan Jumlah Siswa Baru Madrasah Aliyah (MA) Manhalul Ma'arif Darek-Lombok Tengah. *Eigen Mathematics Journal*, 110-117.
- Istiningsih, S., Hasbullah. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen* Vol. 1 No. 1, Januari 2015, hal. 49 – 56.
- 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* Volume 4 Nomor 2 Desember 2020.
- Salwa, Wardhana, I.G.A.W., Aini, Q., Irwansyah, I., & Switrayni, N.W. (2020). Pelatihan Membuat dan Menggunakan Media Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi. *Prosiding PEPADU* Vol 2, 246-248. <http://jurnal.lppm.unram.ac.id/index.php/prosidingpepadu/article/view/200/pdf>.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia* Vol.5, No.1, April 2021: P42-51.
- Syechah, B. N., Marwan, M., Bahri, S., Awalushaumi, L., & Alfian, M. R. (2021). Pengembangan Soal-Soal Berbasis Hots Di Pondok Pesantren Attamimy Brangsak Praya. *Prosiding PEPADU*, 3, 55-60.
- Switrayni, N.W., Wardhana, I.G.A.W., Irwansyah, Aini, Q., & Salwa. (2021). Webinar Pengenalan Google Classroom Dan Google Form Sebagai Media Dan Alat Evaluasi Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdi Insani*, 8 (1), 18-24. <http://doi.org/10.29303/abdiinsani.v8i1.366>.
- Switrayni, N. W., Wardhana, I. G. A. W., Irwansyah, I., Aini, Q., & Salwa, S. (2022). Workshop e-Modul Interaktif dengan Canva untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdi Insani*, 9(2), 390-399. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i2.435>.