
MENGUATKAN HATI, MENGASAH PIKIRAN: *DEEP LEARNING* DAN *QUIZZIZ* DALAM PEMBELAJARAN *MODERN* DI SMK ISLAM ANDALUS JAKARTA

Irna Kumala¹, Ufiya Putri Adhiyati², Rosalina Dewi Heryani³

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia¹⁻³

irnakumala@yahoo.com¹, ufhiya@yahoo.com², rosalina.dewi7@gmail.com³

ABSTRAK

Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk dapat mengajarkan konsep *deep learning* dalam pembelajaran, sekaligus memberikan pelatihan penggunaan *Quizizz* sebagai media interaktif untuk membangun suasana kelas yang dinamis bagi para guru. Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kompetensi tersebut adalah memberikan pelatihan terhadap para guru di SMK Islam Andalus, Jakarta. Target yang ingin dicapai pada kegiatan ini antara lain yaitu untuk memberikan pemahaman tentang peran emosi dalam mendukung *deep learning* dengan menyelipkan materi pengelolaan emosi dan komunikasi efektif, serta memberikan ilmu dan pengetahuan kepada guru mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Pokok bahasan yang disajikan dalam pelatihan ini adalah bagaimana guru dapat mengelola emosinya dalam konsep *deep learning* serta juga dapat lebih kreatif dalam menyusun media belajar dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*. Penyajian materi dilakukan dalam dua sesi, yaitu diawali pembahasan tentang pengelolaan emosi guru dan komunikasi efektif dalam konsep *deep learning*, lalu dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Metode yang digunakan dalam pemaparan materi adalah metode presentasi, ceramah serta diakhiri dengan diskusi dua arah. Hasil kegiatan ini ditemukan bahwa masih banyak guru yang membutuhkan penyuluhan semacam ini untuk mengatasi emosinya dalam KBM dan membutuhkan keragaman ide dalam membuat media pembelajarannya masing-masing.

Kata Kunci: *Deep Learning*, *Quizizz*, Emosi Guru, Pembelajaran *Modern*

Received: September 2025	Accepted: Oktober 2025	Published: Oktober 2025
------------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Kompleksitas tantangan pendidikan yang semakin meningkat di era *digital* ini menuntut pendekatan inovatif untuk melibatkan peserta didik secara efektif. Integrasi metodologi pembelajaran berbasis teknologi yang memberdayakan peserta sangatlah vital. Salah satu alasan fundamental mengapa kegiatan pengabdian masyarakat ini mendesak untuk segera dilakukan adalah karena adanya pengakuan yang semakin luas tentang efektivitas teknologi dalam

meningkatkan hasil belajar. Misalnya, Asy'Ari et al. menyoroti bagaimana pelatihan dalam *Problem-Based Learning* (PBL) dan modul pengajaran berbasis TPACK dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pengalaman belajar bagi pendidik dan peserta didik (Asy'ari et al., 2023). Penggunaan *platform* seperti *Quizizz*, yang memanfaatkan gamifikasi untuk mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan kognitif, dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pengajaran. Susanti dkk. juga menemukan bahwa kegiatan pelayanan masyarakat dapat memberikan

MENGUATKAN HATI, MENGASAH PIKIRAN: *DEEP LEARNING* DAN *QUIZZIZ* DALAM PEMBELAJARAN *MODERN* DI SMK ISLAM ANDALUS JAKARTA

Kumala, Adhiyati & Heryani (2025)

manfaat signifikan bagi mitra yang terlibat, meningkatkan kesadaran dan pemahaman mereka tentang alat dan strategi yang relevan, meskipun fokus penelitian mereka spesifik pada persiapan laporan keuangan (Susanti et al., 2021).

Selain itu, perkembangan pesat alat *digital* dan *platform* pendidikan *online* menuntut dilakukannya pelatihan tentang implementasi hal ini menjadi kritis bagi pendidik. Irawan dkk. menekankan pentingnya memperkuat pengetahuan guru tentang diferensiasi pembelajaran, yang semakin relevan saat mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang beragam ke dalam lingkungan pendidikan (Irawan et al., 2023). Saat pendidik mengadopsi metodologi baru ini, mereka harus dilengkapi dengan pengetahuan untuk mengelola dan memanfaatkan teknologi ini secara efektif.

Hal ini menunjukkan kebutuhan mendesak akan inisiatif pelatihan komprehensif yang mencerminkan praktik terbaik dan memberikan pengalaman praktis dengan alat-alat kontemporer seperti *Quizizz*. Selain itu, dampak literasi *digital* terhadap pemberdayaan komunitas tidak dapat diabaikan. Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pelatihan teknologi mendorong kemajuan akademik dan inklusi sosial. Ambarwati dkk. menggambarkan bagaimana program layanan masyarakat dapat meningkatkan sumber daya lokal, memungkinkan komunitas untuk mengatasi tantangan melalui keterlibatan dan dukungan yang lebih baik (Ambarwati et al., 2024).

Dalam kaitannya dengan pemangku kepentingan lainnya, maka komunitas dapat memperoleh manfaat yang signifikan dari partisipasi dalam kegiatan pelatihan ini. Penerapan pendekatan *deep learning* secara praktis mencakup berbagai sektor, termasuk pendidikan. Meskipun Tabelessy dkk. lebih fokus pada strategi pemasaran dalam inisiatif layanan masyarakat, temuan mereka menunjukkan bahwa inisiatif semacam itu dapat secara efektif menyampaikan pengetahuan yang relevan (Tabelessy et al., 2023). Seiring dengan meningkatnya

kesadaran dan keterampilan pemangku kepentingan dalam menggunakan alat Pendidikan kontemporer, mereka dapat berkontribusi positif pada bidang masing-masing, memperkuat kemajuan komunitas secara keseluruhan. Urgensi program pelatihan ini semakin diperkuat oleh prinsip pembelajaran seumur hidup dan pengembangan profesional berkelanjutan. Perubahan paradigma pendidikan menuntut agar pendidik dan anggota komunitas tetap adaptif dan tangguh, memanfaatkan strategi inovatif untuk menghadapi tantangan baru. Irawan dkk. mendukung gagasan bahwa pengembangan profesional berkelanjutan sangat penting untuk implementasi model pembelajaran dan teknik pedagogis baru (Irawan et al., 2023)

Studi terbaru menyoroti pentingnya mengintegrasikan pendekatan *deep learning* dalam kegiatan layanan masyarakat dan pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa memperkenalkan konsep kecerdasan buatan dan *deep learning* kepada siswa sekolah menengah dapat meningkatkan keterampilan literasi digital dan pemikiran kritis (Kareviati et al., 2025). Demikian pula, penerapan metode *deep learning* di sekolah telah terbukti meningkatkan kualitas pendidikan dan inklusivitas (Asmara et al., 2025). Integrasi teknologi pembelajaran dalam desain kurikulum memainkan peran krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, interaktif, dan efektif (Nurmawati et al., 2025). Selain itu, lokakarya yang berfokus pada prinsip-prinsip *deep learning* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar, terutama di tingkat sekolah dasar (Sutinah et al., 2025).

Oleh karena itu, tema pengabdian masyarakat yang berfokus pada pendekatan *deep learning* sangat dianjurkan untuk dilakukan untuk mendorong pertumbuhan berkelanjutan. Meskipun fokus akademis tetap penting, penting untuk mengakui implikasi sosial yang lebih luas dari kegiatan pengabdian masyarakat yang berpusat pada teknologi dan *deep learning method*.

Dengan demikian, manfaat kolektif dari kegiatan pengabdian Masyarakat ini diharapkan mampu melampaui tujuan pelatihan langsung. Dengan adanya urgensi ini, maka diperlukan keterlibatan aktif anggota komunitas dalam kegiatan pendidikan yang berdampak positif pada kohesi sosial dan kolaborasi antar berbagai pemangku kepentingan (van Goethem et al., 2014). Pendidik berperan sebagai agen perubahan, memfasilitasi koneksi dan dialog yang meningkatkan pengalaman belajar dan berkontribusi positif pada kemajuan sosial.

Pada akhirnya, urgensi pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat dengan fokus pada pelatihan dan penerapan pendekatan *deep learning* yang menggunakan *tools* seperti *Quizizz* didasarkan pada perpaduan antara efektivitas pendidikan, pemberdayaan sosial, dan pengembangan komunitas. Hal ini dilakukan demi mengatasi tantangan pendidikan modern dan menciptakan komunitas yang inklusif dan sejahtera.

Permasalahan Mitra

Salah satu permasalahan utama adalah penggunaan media ajar yang masih monoton dan membosankan, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah tradisional tanpa memanfaatkan media interaktif seperti *Quizizz*, yang sebenarnya dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.

Selain itu, permasalahan lain yang muncul adalah kurangnya pengendalian emosi guru terhadap anak didik. Guru terkadang menunjukkan sikap yang kurang sabar dan kurang adaptif terhadap perilaku siswa, yang menunjukkan perbedaan karakteristik antara anak-anak zaman sekarang dan generasi sebelumnya.

Dengan demikian, diperlukan intervensi berupa pelatihan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang konsep *deep learning*, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan penggunaan *Quizizz* sebagai *tools* pembelajaran interaktif.

Solusi

Untuk memberikan penyuluhan dalam meningkatkan pemahaman guru tentang konsep *deep learning*, dan membekali mereka dengan keterampilan penggunaan *Quizizz* sebagai *tools* pembelajaran interaktif, kami menawarkan solusi berikut:

1. Memberikan ilmu dan pengetahuan tentang pengendalian emosi guru.
2. Memberikan ilmu dan pengetahuan kepada guru mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.
3. Menyediakan solusi dan memungkinkan pelatihan.
4. Memberikan output produk, yaitu keterampilan.

METODE

Metode Kegiatan

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah penyuluhan tentang pengelolaan emosi guru dan komunikasi efektif dalam konsep *deep learning* serta pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Metode yang akan dilakukan dalam kegiatan ini terdiri dari: pra perencanaan, perencanaan, dan pelatihan.

1. Pra Perencanaan. Pada titik ini, masalah mitra SMK Islam Andalus Jakarta diidentifikasi oleh tim abdimas. Tim pengabdian masyarakat datang ke lokasi secara langsung untuk mengidentifikasi masalah yang secara nyata terjadi pada mitra abdimas. Ini dilakukan sebelum kegiatan. Pertama kali kami meminta izin secara tidak formal kepada Bapak Kepala Sekolah, yang difasilitasi oleh Ibu Rosalina Dewi, untuk menentukan target peserta yang akan diberikan pelatihan serta untuk memastikan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat itu akan sangat berguna bagi calon peserta pelatihan.
2. Perencanaan. Proses persiapan, yang akan direncanakan antara tim pelaksana PKM dan mitra, merupakan tahap kedua dari pelaksanaan Program Pengabdian.

MENGUATKAN HATI, MENGASAH PIKIRAN: *DEEP LEARNING* DAN *QUIZZIZ* DALAM PEMBELAJARAN *MODERN* DI SMK ISLAM ANDALUS JAKARTA

Kumala, Adhiyati & Heryani (2025)

3. Pelatihan, yaitu: tim memberikan pelatihan kepada Guru di SMK Islam Andalus Jakarta yang dilakukan secara Tatap muka. Dalam penyuluhan ini diberikan beberapa kegiatan yang meliputi penyajian materi pengendalian emosi guru dalam konsep *Deep Learning* serta memberikan pelatihan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Partisipasi Mitra

Tim pengusul memfasilitasi, mendampingi, dan membina mitra dari awal hingga akhir program. Mitra menyediakan tempat dan sumber daya manusia yang akan dilatih untuk program pelatihan yang akan dilaksanakan oleh tim pengusul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan abdimas dilaksanakan pada hari Senin, 30 Juni 2025 di SMK Islam Andalus. Acara ini diawali dengan mengisi presensi dan dihadiri oleh 17 orang guru sebagai peserta kegiatan.



Gambar 1.
Kegiatan Peserta

Ibu Irna Kumala, S.E., M.Pd. selaku MC dan moderator mulai membuka acara tepat waktu pada jam 08.00 pagi, yang dilanjutkan dengan sambutan oleh Bapak Muhammad Irfan, S.Pd. selaku Kepala Sekolah. Hal ini terlihat dalam gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2.
Pembukaan Acara oleh Perwakilan Tim Abdimas dan Sambutan Kepala Sekolah

Acara inti pemaparan materi oleh Ibu Dr. Rosalina Dewi Heryani, M.Pd selaku narasumber yang membahas materi dengan tema pengelolaan emosi dalam kerangka *deep learning* dengan diawali dengan kegiatan refleksi singkat mengenai emosi masing-masing guru dalam menghadapi para siswanya.



Gambar 3.
Penyampaian Materi 1

Dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi singkat. Para guru diajak mengetahui fakta lapangan mengenai kondisi Pendidikan yang terjadi saat ini dan diperkenalkan pendekatan *Deep learning* agar pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna untuk guru dan peserta didik. Para guru diberikan strategi konkret dalam mengelola sejumlah emosi yang mungkin dialami selama proses pembelajaran. Sehingga dalam sesi pertama ini, pemateri terbilang sukses dalam mengajak para guru untuk mengelola emosi dengan cara merenung lebih dalam, menemukan makna, bertumbuh secara emosional maupun intelektual yang hal ini merupakan bagian dari profesionalisme guru itu sendiri.

Selanjutnya pemateri kedua yaitu Ibu Ufiya Putri Adhiyati, M.Pd mempresentasikan materi dengan tema pembelajaran *modern* melalui *Quizizz*.



Gambar 4.
Penyampaian Materi 2

Pemateri kedua ini memulai presentasi dengan menjelaskan secara detail mengenai aplikasi *Quizizz* yaitu sebuah *platform* pembelajaran yang berbasis gamifikasi yang memungkinkan para guru untuk dapat membuat kuis interaktif dan menyenangkan bagi para siswanya. Pemateri kedua mulai memandu Langkah demi langkah dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*. Para guru diajarkan membuat kuis dengan tipe pilihan ganda, esai, benar salah, maupun multi pilih. Para guru mengikuti setiap langkah dengan seksama, dan sesi pelatihan ini ditutup dengan sesi latihan membuat kuis untuk masing-masing guru.

Secara keseluruhan, program Pengabdian pada Masyarakat berjalan dengan baik. Beberapa komponen pendukung yang dapat dimanfaatkan selama penyuluhan dan pelatihan adalah:

1. Kegiatan refleksi dalam materi pengelolaan emosi guru dalam penyampaian materi pertama membuat guru menyadari akan pentingnya kemampuan dalam mengelola emosinya dalam konsep *deep learning* dan mencapai kesuksesan kegiatan belajar mengajar.
2. Guru baru memahami bahwa aplikasi berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* sangat menarik dan memiliki manfaat yang cukup

banyak, sehingga dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang jauh lebih menarik untuk siswa.

3. Peserta penyuluhan terlihat antusias dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab maupun pada sesi pelatihan.
4. Kepala sekolah dan guru SMK Islam Andalus Jakarta menyambut sangat baik kegiatan penyuluhan dan pelatihan ini. Mereka berharap kegiatan seperti ini berlanjut dan berkesinambungan agar guru-guru di SMK Islam Andalus selalu bisa mendapat ide-ide segar dalam kegiatan belajar mengajarnya di setiap semesternya.

Beberapa tantangan yang dihadapi selama penyuluhan adalah:

1. Adanya keterbatasan waktu pelaksanaan yang sangat singkat dan dirasa belum optimal bagi guru dalam memahami dan mengimplementasikan fitur-fitur aplikasi *Quizizz* yang belum banyak diketahui guru tersebut.
2. Pelaksanaan kegiatan ini bersamaan dengan liburan semester siswa, sehingga suasana kurang kondusif, dan ada beberapa guru yang berhalangan datang ke sekolah.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat mengenai penyuluhan pengelolaan emosi dalam konsep *deep learning* dan pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran modern ini dilakukan oleh tim yang berjumlah 3 orang dosen dari universitas Indraprasta PGRI.

Berdasarkan penyuluhan dan pelatihan yang telah dilaksanakan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Angket Pre & Post Kegiatan

Indikator	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan	Persentase Peningkatan
Pemahaman konsep <i>deep learning</i>	40%	85%	+45%
Kemampuan mengelola emosi	50%	88%	+38%

MENGUATKAN HATI, MENGASAH PIKIRAN: *DEEP LEARNING* DAN *QUIZZIZ* DALAM PEMBELAJARAN *MODERN* DI SMK ISLAM ANDALUS JAKARTA

Kumala, Adhiyati & Heryani (2025)

Penguasaan aplikasi <i>Quizizz</i>	30%	90%	+60%
Kepuasan terhadap kegiatan pelatihan	-	88% (puas/sangat puas)	-

1. Guru telah mampu memahami materi yang diberikan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan pemahaman guru secara keseluruhan indikator sesudah kegiatan abdimas dilaksanakan.
2. Guru mampu merefleksikan kondisi emosinya selama ini dalam mengajar dan mengetahui cara mengelola emosinya dengan baik dalam kerangka konsep *deep learning*. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan pada indikator pemahaman konsep *deep learning* sekitar 45 persen.
3. Guru kini mampu memotivasi diri dan dapat membuat strategi dalam mengelola emosinya masing-masing saat kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan dalam indikator kemampuan pengelolaan emosi sekitar 38 persen.
4. Guru kini telah memahami bahwa ada aplikasi gamifikasi bernama *Quizizz* yang dapat membantu mereka untuk mengembangkan bahan ajar dan mampu mengaplikasikan berbagai fitur di dalam aplikasi *Quizizz* sehingga mereka bisa membuat kuis untuk peserta didik dengan lebih beragam. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan indikator penguasaan aplikasi *Quizizz* sekitar 60 persen.
5. Keberhasilan kegiatan ini juga dapat diukur dari indikator kepuasan terhadap kegiatan pelatihan yang mencapai hingga 88%.

Jumlah peserta yang hadir dalam kegiatan ini mencapai 17 dari total 20 guru yang diundang, sehingga tingkat partisipasi mencapai 85%. Selama kegiatan ini berlangsung, terlihat lebih dari 90% peserta aktif mengikuti sesi diskusi dan tanya jawab, sehingga sesi diskusi dan tanya jawab sangat hidup dan menjadi forum yang baik untuk guru bertukar ilmu dan pandangan. Pencapaian guru dalam mengelola emosi ini sejalan dengan teori

kecerdasan emosional Goleman dalam (Maslikha et al., 2019) yang menyatakan bahwa kemampuan mengenali dan mengelola emosi diri sangat memengaruhi efektivitas dalam mengajar.

Para peserta juga berhasil membuat minimal satu kuis interaktif menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan tema quiz yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Selain itu, dari kuesioner sederhana yang diberikan setelah kegiatan sebagai bahan evaluasi tim, terlihat bahwa 88% peserta menyatakan materi yang disampaikan oleh tim abdimas sangat relevan dengan kebutuhan mereka saat ini, sementara didapatkan hasil 92% peserta yang menyatakan siap menerapkan *Quizizz* dalam proses belajar mengajar di kelas.

Teori konstruktivisme, menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan. Hal ini sejalan dengan tujuan penggunaan *Quizizz* melalui pendekatan gamifikasi yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan sesuai dengan prinsip *active learning*. Vygotsky menjelaskan konsep *zone of proximal development* yang menekankan peran pendampingan dalam mengangkat kemampuan potensial peserta didik (Vygotsky, 1985). Istilah *scaffolding* yang kemudian digunakan untuk menggambarkan dukungan sementara tutor atau guru diperkenalkan dan dijabarkan oleh (Wood et al., 1976), sehingga peran teknologi seperti *Quizizz* lebih tepat dipandang sebagai alat bantu untuk memperkuat keterlibatan dan motivasi siswa daripada sebagai pengganti fasilitator manusia.

Tingginya angka partisipasi dan respon positif ini menunjukkan bahwa program pengabdian masyarakat telah memberikan dampak nyata bagi peningkatan kompetensi guru.

PENUTUP Simpulan

Kami menemukan beberapa hal dari kegiatan Program Pengabdian Masyarakat di SMK Islam Andalus Jakarta, yaitu:

1. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan lancar dengan tingkat partisipasi 85% (17 dari 20 guru hadir). Sebagian besar peserta aktif mengikuti diskusi dan praktik, dengan lebih dari 90% berhasil membuat kuis interaktif melalui *Quizizz*. Berdasarkan evaluasi, 88% peserta menilai materi sangat bermanfaat dan 92% menyatakan siap menerapkannya dalam pembelajaran, sehingga capaian program dapat dikategorikan sangat berhasil.
2. Respon positif yang ditunjukkan sekolah dan guru tercermin dari antusiasme serta interaksi dua arah yang terjalin selama kegiatan, sehingga pihak SMA Islam Andalus sangat mendukung adanya keberlanjutan program serupa di masa depan.
3. Materi pengelolaan emosi dalam kerangka deep learning serta pelatihan penggunaan *Quizizz* terbukti relevan dengan kebutuhan guru, karena mampu memberikan wawasan baru sekaligus keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran.
4. Keterbatasan waktu pelaksanaan menjadi tantangan utama, namun hal tersebut tidak mengurangi manfaat kegiatan karena guru tetap dapat memahami konsep utama dan berkomitmen mengembangkan kompetensinya lebih lanjut.

Saran

Terbatasnya waktu yang tersedia menjadi tantangan tersendiri bagi tim mengingat cakupan materi yang beragam. Ruang diskusi antar guru juga dirasa perlu diperbanyak oleh Kepala sekolah. Oleh karena itu, tim abdimas menyarankan agar Kepala Sekolah sebagai pihak yang bertanggung jawab untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia SMK Islam Andalus Jakarta untuk melakukan kegiatan pendalaman yang lebih terfokus pada topik pengelolaan emosi

guru dalam konsep *Deep Learning*, serta memberikan intensifikasi secara reguler kepada guru untuk bisa memakai aplikasi lainnya selain *Quizizz* yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Diharapkan dengan penyuluhan dan pelatihan ini, para guru dapat mengelola emosinya dalam konsep *Deep Learning* lebih baik lagi. Serta, diharapkan pula para guru juga dapat menerapkan suasana belajar yang lebih menarik dan modern dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, R., Alif, W., Othavia, R., & Wijayanti, P. N. R. (2024). Empowering and Improving the Quality of Potential Village Resources in Candiwates. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 78–86. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v8i1.6527>
- Asmara, A., Hidayat, T., & Santoso. (2025). Sosialisasi Akreditasi Sekolah dan Pembelajaran Mendalam Mewujudkan Sekolah Bermutu di Kabupaten Mukomuko. *Setawar Abdimas*, 04(02), 75–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.36085/sa.v4i2.8051>
- Asy'ari, M., Samsuri, T., Firdaus, L., Prayogi, S., Azmi, I., Mujriah, M., Hunaepi, H., Juliansyah, A., Kurnia, N., Aziza, I. F., & Rahmawati, H. (2023). Enhancing the Quality of Learning Through Training in PBL and TPACK-Based Teaching Module. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 5(4), 889–897. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i4.1723>
- Irawan, A., Febriyanti, C., & Muchbarak, A. (2023). Strengthening Differentiate Learning Using Ethnomathematics in the Implementation of the Independent Curriculum. *Abdimas Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v6i4.38>

MENGUATKAN HATI, MENGASAH PIKIRAN: DEEP LEARNING DAN QUIZZIZ DALAM PEMBELAJARAN MODERN DI SMK ISLAM ANDALUS JAKARTA

Kumala, Adhiyati & Heryani (2025)

96

- Kareviati, E., Rachmijati, C., & Yugafiati, R. (2025). Pengenalan Artificial Intelligence dan Deep Learning pada Siswa SMAN 2 Padalarang sebagai Bentuk Literasi Digital. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(3), 402–410. <https://doi.org/10.59025/6891wr76>
- Maslikha, N. M., Lie, W. H., & Olinda, T. M. (2019). Jurnal Tata Kelola Pendidikan URGENSI PENGEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL GURU BAGI EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN. *Jurnal Tata Kelola Pendidikan*, 1(2), 1–6. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jtkp>
- Nurmawati, F., Prihatmojo, A., Hikmah Nailil, A., & Rahma Kamila, A. (2025). Desain dan Pengembangan Serta Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 6(1), 116–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jppm.v6i1.2807>
- Susanti, E., Azwar, K., Nainggolan, C. D., Astuti, A., & Grace, E. (2021). Assistance in Preparing Financial Statements on Umkm Sahabat in Nagori Karang Bangun Huta Iv, Siantar District, Simalungun Regency. *International Journal of Community Service*. <https://doi.org/10.51601/ijcs.v1i2.21>
- Sutinah, C., Dwi Puspita, R., & Fitria, A. (2025). Deep learning for deep learners: Integrasi dalam perangkat ajar. *Abdimas Siliwangi*, 8(2), 466–478. <https://doi.org/10.22460/as.v8i2.27148>
- Tabelessy, W., Ralahallo, F. N., Loppies, L. S., Pattinaja, E. M., & Siahaan, M. H. (2023). Implementation of the 7P Marketing Mix Principles as a Marketing Strategy for Business People: Application to the Business Community of KP. Ambon CU. Hati Amboina, Ambon, Indonesia. *Indonesian Community Empowerment Journal*. <https://doi.org/10.37275/icejournal.v3i2.51>
- de Castro, B., & van Aken, M. A. G. (2014). Quality is Key - The Impact of Community Service, Community Service Quality, and Reflection on Adolescents' Volunteering Intentions. *International Journal of Developmental Science*, 8(3–4), 137–147. <https://doi.org/10.3233/DEV-14145>
- Vygotsky, L. . (1985). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. In *Harefuah* (Vol. 108, Issues 3–4, pp. 101–103). <https://doi.org/10.3928/0048-5713-19850401-09>
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). the Role of Tutoring in Problem Solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(2), 89–100. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x>
- Van Goethem, A. A. J., van Hoof, A., Orobio