

Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam Mendesain Asesmen Adaptif dan Inklusif bagi Guru Sekolah Luar Biasa Kota Jambi

Utilizing Artificial Intelligence (AI) to Design Adaptive and Inclusive Assessments: Empowering Special Education Teachers in Jambi City

Anzu Elvia Zahara¹⁾, Hedia Rizki²⁾, Susy Pransiska³⁾, Meirisa Sahanata⁴⁾, Fitri Kumala Dewi⁵⁾

^{1,2,3,4,5}UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

²Email: hediarizki@uinjambi.ac.id

Received: May 13, 2026

Accepted: June 03, 2026

Published: July 09, 2026

Abstrak: Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) membuka peluang untuk meningkatkan kualitas asesmen dalam pendidikan khusus. Namun, guru Sekolah Luar Biasa (SLB) masih menghadapi kendala dalam merancang asesmen yang adaptif dan inklusif. Berdasarkan survei awal, 56,5% responden menyatakan bahwa asesmen konvensional membutuhkan waktu yang lama, 34,8% menyebutkan soal kurang sesuai dengan kemampuan siswa, serta masing-masing 26,1% responden mengalami kesulitan dalam memberikan variasi media dan melakukan koreksi serta pemberian umpan balik secara cepat. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberdayakan guru SLB melalui pemanfaatan AI dalam mendesain asesmen adaptif dan inklusif. Kegiatan dilaksanakan melalui workshop, pelatihan praktik, dan pendampingan penggunaan perangkat berbasis AI untuk pengembangan instrumen asesmen bagi 15 guru dari enam SLB di Kota Jambi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 92,9% peserta menyatakan materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan, 100% menilai materi disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami, serta 86,7% menyatakan materi relevan dengan kebutuhan pembelajaran di SLB. Selain itu, 70% peserta berkomitmen untuk menerapkan asesmen berbasis AI dalam pembelajaran, baik segera maupun dalam 1–2 bulan ke depan. Program ini menunjukkan bahwa pemanfaatan AI efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru serta mendukung pengembangan praktik asesmen inklusif di pendidikan khusus.

Kata Kunci: Asesmen Adaptif, *Artificial Intelligence*, Asesmen Inklusif, Guru SLB.

Abstract: The rapid development of *Artificial Intelligence* (AI) offers significant opportunities to improve the quality of assessment in special education. However, Special School (SLB) teachers still face challenges in designing assessments that are adaptive and inclusive. Based on a preliminary survey, 56.5% of respondents reported that conventional assessments are time-consuming, 34.8% indicated that assessment items are not well aligned with students' abilities, and 26.1% reported difficulties in providing varied media as well as in conducting scoring and delivering timely feedback. This Community Service Program (Pengabdian kepada Masyarakat) aimed to empower Special School teachers through the utilization of AI in designing adaptive and inclusive assessments. The program was implemented through workshops, hands-on training, and mentoring on the use of AI-based tools

for assessment development, involving 15 teachers from six Special Schools in Jambi City. Evaluation results showed that 92.9% of participants agreed that the training content was relevant to their needs, 100% rated the material as systematically delivered and easy to understand, and 86.7% found it relevant to their teaching context in special education settings. Furthermore, 70% of participants committed to implementing AI-based assessment in their classrooms, either immediately or within the next one to two months. This program demonstrates that the utilization of AI is effective in enhancing teachers' professional competence and supporting the development of inclusive assessment practices in special education.

Keywords: *Adaptive Assessment, Artificial Intelligence, Community Service, Inclusive Assessment, Special Education Teachers.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa dampak yang signifikan di semua sektor, termasuk pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi adalah pengembangan *Artificial Intelligence* (AI). Penggunaan kecerdasan buatan dapat memberikan dukungan bagi guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih sesuai dengan sifat dan kebutuhan individu siswa, sembari juga memperbaiki efektivitas pengelolaan pendidikan (Ariannor, 2025).

Meningkatnya urgensi untuk menerapkan AI dalam penilaian berawal dari keterbatasan penilaian tradisional. Penilaian konvensional sering gagal melibatkan siswa, yang menyebabkan kurangnya motivasi dan minat dalam belajar (Supianto, 2023). Metode tradisional juga berjuang untuk mengakomodasi beragam gaya belajar dan kebutuhan individu, menghasilkan pendekatan satu ukuran yang cocok untuk semuanya (Parmar, K. J., *et. al.*, 2025). Selain itu, persiapan dan koreksi penilaian tradisional dapat padat karya, menunda umpan balik dan menghambat intervensi tepat waktu (Mahamuni, & Tonpe, 2024).

AI hadir sebagai solusi inovatif dalam mendukung guru menyusun asesmen yang lebih efektif, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan individual siswa. AI dapat menyesuaikan penilaian dengan gaya belajar individu, meningkatkan keterlibatan dan efektivitas (Agrawal, A., *et. al.*, 2026). Sistem AI dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penyesuaian tepat waktu dalam strategi pengajaran dan pendekatan pembelajaran (Mahamuni, & Tonpe 2024).

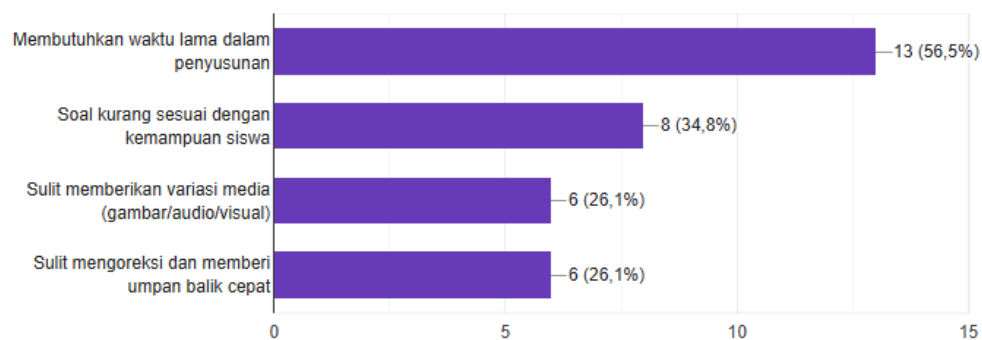
Integrasi AI dalam penilaian menawarkan banyak manfaat, penting untuk mempertimbangkan implikasi etis dan memastikan bahwa AI berfungsi sebagai alat yang mendukung daripada pengganti penilaian manusia (Supianto, 2023). Lebih dari itu, AI memungkinkan guru untuk merancang soal yang variatif, memberikan umpan balik secara instan, serta menyesuaikan tingkat kesulitan soal berdasarkan kemampuan siswa. Dua aplikasi yang relevan dalam konteks ini adalah *Quizizz AI* dan *QuestionWell*. *Quizizz AI* telah terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa berkebutuhan khusus.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu membantu anak dengan autisme maupun tunarungu memahami konsep matematika lebih baik karena tampilannya yang interaktif, gamifikasi yang menyenangkan, serta adanya umpan balik langsung (Julia, *et. al.*, 2025; Silalahi & Marlina, 2024; Sugiman & Cahyani, 2023; Wardany & Ulfa, 2022). Misalnya, penelitian di SLB menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan operasi hitung nilai uang siswa autisme setelah menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran (Silalahi & Marlina, 2024). Hal ini memperlihatkan bahwa asesmen berbasis AI dengan elemen permainan (*game-based assessment*) dapat menjawab permasalahan motivasi dan keterlibatan siswa berkebutuhan khusus.

Sementara itu, *QuestionWell* merupakan aplikasi berbasis AI yang memudahkan guru dalam menyusun soal asesmen dengan cepat dan variatif. Hasil pengabdian masyarakat di Banyumas memperlihatkan bahwa pelatihan *QuestionWell* mampu meningkatkan pemahaman guru tentang teknologi pembelajaran hingga 90%, dan mayoritas guru merasa terbantu dalam menyusun soal penilaian yang lebih efektif (Pinandita, *et. al.*, 2024). Aplikasi ini sangat potensial digunakan di SLB karena guru dapat menghasilkan berbagai tipe soal sesuai karakteristik siswa, kemudian mengeksport soal tersebut ke platform lain seperti *Quizizz* untuk dibuat lebih interaktif.

Urgensi pemanfaatan AI dalam asesmen di SLB semakin kuat karena asesmen konvensional cenderung monoton, sulit diadaptasikan, dan membutuhkan waktu lama dalam proses penyusunan maupun koreksi. Hal ini berdasarkan *survey*

yang telah dilakukan oleh tim pengabdian. Menurut 56,5% responden bahwa kendala menggunakan asesmen konvensional adalah membutuhkan waktu yang lama. Bagi 34,8% responden soal kurang sesuai dengan kemampuan siswa. Persentase yang sama 26,1% menjawab sulit memberikan variasi media dan sulit mengoreksi serta memberi umpan balik dengan cepat.



Gambar 1. Hasil *survey* analisis kebutuhan

Adanya kendala tersebut, dengan bantuan AI, guru tidak hanya dimudahkan dalam membuat instrumen asesmen, tetapi juga dapat melakukan personalisasi soal yang lebih inklusif sesuai dengan profil kemampuan siswa. Selain itu, asesmen berbasis AI membantu meningkatkan literasi digital guru SLB yang masih menjadi tantangan di berbagai daerah (Hakeu, *et., al.*, 2023). Fokus utama dari pengabdian ini adalah pelatihan aplikasi *QuestionWell*, yang dirancang untuk membantu guru dalam meninjau dan mengevaluasi pekerjaan siswa. Guru-guru SLB dipilih sebagai subjek pengabdian karena adanya kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis.

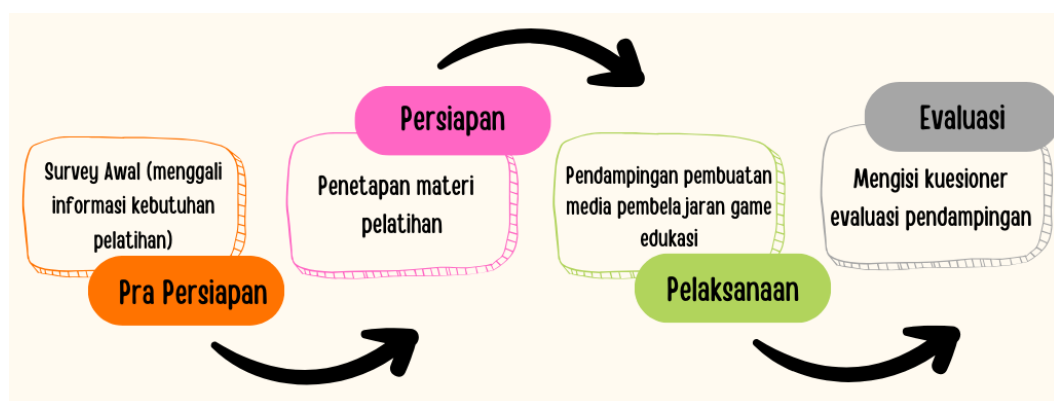
Meningkatnya urgensi untuk menerapkan AI dalam penilaian di SLB berasal dari keterbatasan metode penilaian tradisional, yang seringkali monoton, tidak fleksibel, dan memakan waktu. Teknologi AI menghadirkan alternatif yang menjanjikan, mengatasi tantangan ini secara efektif. Dengan demikian, pemanfaatan *Quizizz AI* dan *QuestionWell* sebagai alat bantu dalam mendesain asesmen adaptif dan inklusif sangat relevan untuk diterapkan dalam pengabdian kepada masyarakat. Program pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru SLB dalam mengintegrasikan teknologi berbasis AI, menciptakan

lingkungan pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa, serta pada akhirnya mendukung tujuan pendidikan inklusif di Indonesia.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara 3 tahap dengan metode *blended learning*. Pendampingan pada pertemuan pertama dan kedua, yaitu pada hari Jumat 14 November 2025 dan 15 November 2025 secara tatap muka. Kegiatan ini dilaksanakan di aula Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang beralamat di Jalan Arif Rahman Hakim No. 111, Simpang IV Sipin, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi. Tahap ketiga dilakukan secara daring melalui *zoom meeting*, yaitu tahap presentasi pada Hari Selasa 09 Desember 2025 pada pukul 12.00 – 17.00 WIB. Tahap keempat dilakukan secara *daring* melalui *zoom meeting*, yaitu tahap evaluasi yang dilaksanakan pada hari Kamis 11 Desember 2025.

Sasaran pengabdian adalah guru SLB se-Kota Jambi baik negeri maupun swasta. Adapun sekolah yang terlibat adalah SLB Negeri 1 Kota Jambi, SLB Negeri 2 Kota Jambi, SLB Harapan Mulia, SLB Bungong Jeumpa, SLB Buah Hati, dan SLBIT Al Muiz. Jumlah peserta dari enam SLB tersebut adalah 15 orang. Metode yang diterapkan dalam pendampingan pembuatan media pembelajaran *game* edukasi ini adalah dengan menerapkan *Participatory Action Research* (PAR) dalam bentuk presentasi, praktik, dan evaluasi. Metode partisipasi ini merupakan metode dengan melibatkan secara aktif mitra binaan dalam kegiatan (Suryani & Purwanti, 2019). Adapun alur pengabdian dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

Kegiatan pra persiapan dilakukan untuk menggali informasi kebutuhan pendampingan dan melihat kesenjangan (*gap analysis*). Sehingga pendampingan yang dibuat memang dibutuhkan dan menjadi tindakan solutif melalui pengabdian berbasis penelitian (riset). *Survey* awal dilaksanakan secara *online* dengan memberikan link google form kepada guru dan sekolah yang direncanakan akan menjadi peserta pengabdian.

Tahap selanjutnya adalah tahap persiapan. Pada tahap ini ditentukan bentuk pelaksanaan, sasaran kegiatan pengabdian, dan penetapan materi pendampingan. Kemudian, tahap pelaksanaan yang dilakukan meliputi, memberikan pendampingan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam mendesai asesmen secara tatap muka. Lalu, memberikan tugas kepada peserta untuk mendesain asesmen tersebut sesuai dengan ketunaan peserta didik atau kelas yang diajarkan oleh guru tersebut. Selanjutnya, setiap peserta mempresentasikan hasil karyanya secara *online* melalui *zoom meeting*. Setiap peserta yang menampilkan hasil desain game interaktif, akan diberikan umpan balik atau saran untuk perbaikan selanjutnya.

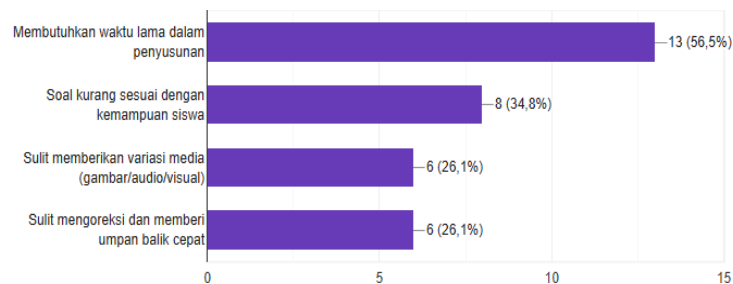
Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan setelah kegiatan pendampingan dan presentasi peserta dengan cara peserta mengisi instrument yang telah disiapkan. Instrument tersebut dibagikan secara *online* dengan memberikan *link google form*. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat tanggapan peserta terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kecakapan digital guru Sekolah Luar Biasa (SLB) se-Kota Jambi melalui pendampingan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam mendesain asesmen adaptif dan inklusif menggunakan platform *Quizizz AI* dan *QuestionWell*. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahap utama, yaitu survei awal, pendampingan tatap muka, presentasi hasil, dan evaluasi.

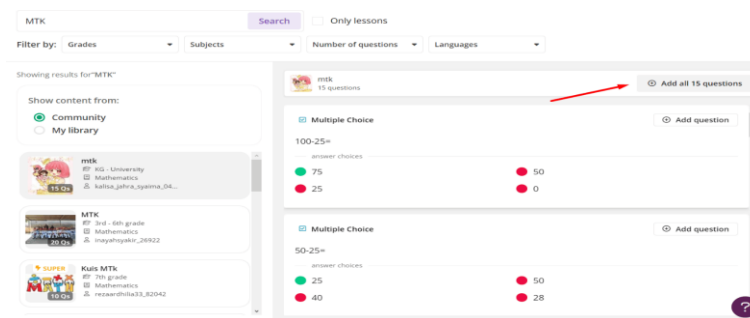
Hasil survei awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru SLB mengalami kendala dalam penyusunan asesmen konvensional. Sebanyak 56,5% responden

menyatakan bahwa asesmen konvensional membutuhkan waktu yang lama, 34,8% menyatakan soal kurang sesuai dengan kemampuan siswa, serta masing-masing 26,1% menyatakan kesulitan dalam memberikan variasi media dan umpan balik secara cepat. Temuan ini menegaskan perlunya inovasi asesmen yang lebih adaptif, efisien, dan inklusif.

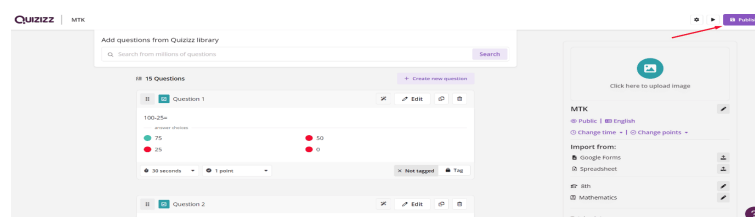


Gambar 3. Hasil *survey* analisis kebutuhan

Pada tahap pelaksanaan, sebanyak 15 guru dari enam SLB di Kota Jambi mengikuti pendampingan secara aktif. Guru-guru diberikan materi konseptual mengenai AI dalam pendidikan, dilanjutkan dengan praktik langsung pembuatan asesmen menggunakan *Quizizz AI* dan *QuestionWell*. Hasil praktik menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu membuat akun, mengelola fitur utama, serta menghasilkan produk asesmen yang disesuaikan dengan karakteristik dan hambatan peserta didik masing-masing, seperti tunagrahita, autisme, dan tunarungu.



Gambar 4. Tampilan menu *add all question*



Gambar 5. Tampilan menu *publish*

Pada tahap presentasi hasil, guru-guru mempresentasikan asesmen adaptif yang telah dirancang. Hasil penilaian pemateri menunjukkan bahwa peserta telah mampu memanfaatkan fitur AI untuk menghasilkan variasi soal, menyesuaikan tingkat kesulitan, serta memadukan unsur visual dan interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknis guru dalam mendesain asesmen berbasis AI.

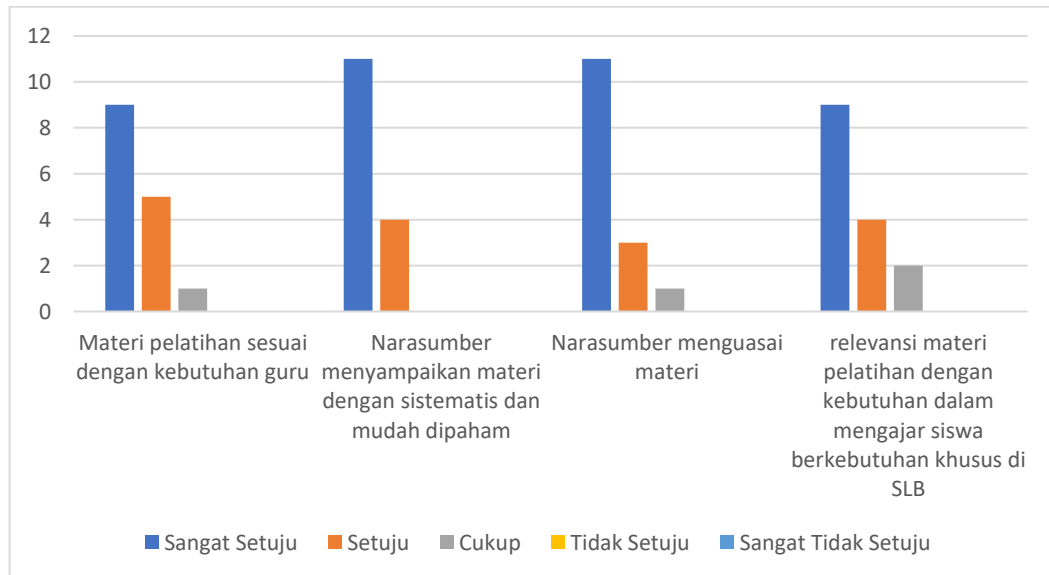
Evaluasi dilakukan dengan memberikan link *google form* kepada guru-guru. Moderator memberikan arahan dan penjelasan bagaimana mengisi angket evaluasi tersebut. Adapun pertanyaan dalam angket evaluasi meliputi tujuan pendampingan, materi pendampingan, dan instruktur pendampingan. Angket evaluasi diberikan skor penilaian dengan *rating scale* 5= sangat setuju, 4= setuju, 3=cukup, 2= tidak setuju, 1= sangat tidak setuju sesuai dengan tabel 1.

Tabel 1. Angket evaluasi

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan guru					
2.	Narasumber menyampaikan materi dengan sistematis dan mudah dipahami					
3.	Narasumber menguasai materi					
4.	Menurut Anda, seberapa relevan materi pelatihan ini dengan kebutuhan Anda dalam mengajar siswa berkebutuhan khusus di SLB?					
5.	Apakah Anda berencana menerapkan AI (QuestionWell dan Quizizz AI) dalam menyusun asesmen untuk siswa Anda?					
6.	Apa kendala utama yang Anda perkirakan akan dihadapi dalam menerapkan asesmen berbasis AI di kelas? (Dapat memilih lebih dari satu)					

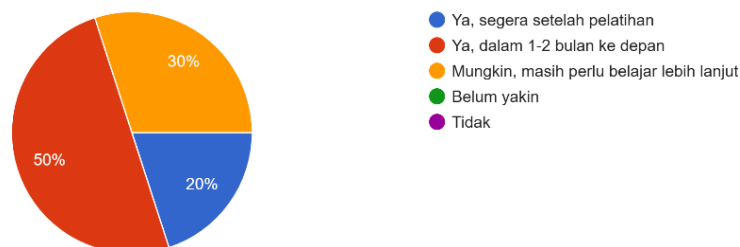
Adapun hasil dari angket evaluasi akan dijabarkan berikut ini. Hasil pernyataan pertama mengenai materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan guru, sebanyak 9 orang menjawab sangat setuju, 4 orang menjawab setuju, dan 1 orang menjawab cukup. Pernyataan kedua mengenai penyampaian materi disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami, sebanyak 11 orang menjawab sangat setuju dan 4 orang menjawab setuju. Pernyataan ketiga tentang penguasaan materi oleh narasumber, sebanyak 11 orang menjawab sangat setuju, 3 orang menjawab setuju,

dan 1 orang menjawab cukup. Pernyataan keempat tentang relevansi materi pelatihan ini dengan kebutuhan dalam mengajar siswa berkebutuhan khusus di SLB, sebanyak 9 orang menjawab sangat setuju, 4 orang menjawab setuju, dan 2 orang menjawab cukup. Hasil lengkapnya dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 6. Hasil evaluasi pendampingan pembuatan asesmen adaptif berbasis AI

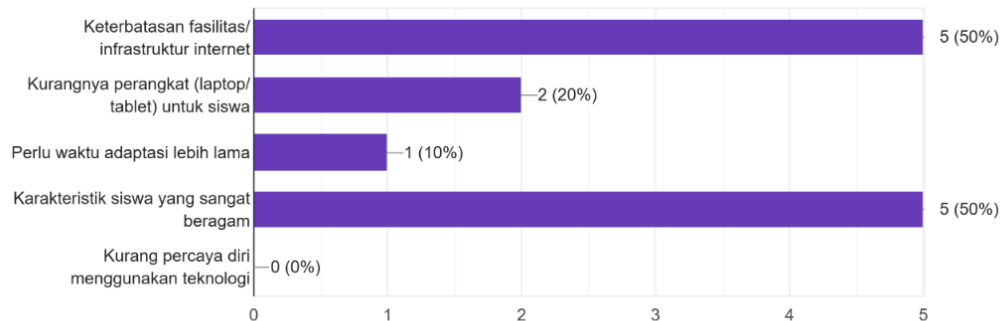
Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 20% peserta menyatakan akan segera menerapkan AI (*Quizizz AI* dan *QuestionWell*) dalam menyusun asesmen untuk siswa setelah pelatihan, 50% menyatakan akan menerapkannya dalam 1–2 bulan ke depan, dan 30% menyatakan masih perlu belajar lebih lanjut sebelum menerapkannya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki motivasi yang tinggi untuk beralih dari asesmen konvensional menuju asesmen berbasis digital.



Gambar 7. Hasil evaluasi pendampingan pembuatan asesmen adaptif berbasis AI

Selanjutnya, pertanyaan mengenai perkiraan kendala yang akan dihadapi oleh guru dalam menerapkan asesmen adaptif berbasis AI ini di kelas adalah

keterbatasan fasilitas/infrastruktur internet dan karakteristik siswa yang sangat beragam, dipilih oleh 50% guru. Sedangkan 20% menjawab kurangnya perangkat, seperti laptop/tablet untuk siswa. Sisanya 10% perlu waktu adaptasi lebih lama.



Gambar 8. Hasil evaluasi pendampingan pembuatan asesmen adaptif berbasis AI

Setelah pengisian evaluasi yang dilakukan oleh peserta. Pada sesi selanjutnya, semua peserta diberikan sertifikat sebagai tanda apresiasi telah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan. Sesi ini di tutup dengan dokumentasi bersama peserta yang sangat antusias dan semangat. Harapan mereka, semoga sinergi antara guru-guru dengan dosen sebagai ilmuwan dan pendidik profesional tetap terjalin demi memajukan pendidikan bangsa.

KESIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengenai pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam mendesain asesmen adaptif dan inklusif bagi guru Sekolah Luar Biasa (SLB) se Kota Jambi, dapat disimpulkan secara efektif terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SLB dalam menyusun asesmen yang lebih adaptif, variatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa berkebutuhan khusus. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta menilai materi pendampingan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di SLB, disampaikan secara sistematis, serta didukung oleh penguasaan materi yang baik dari narasumber. Selain itu, adanya komitmen guru untuk menerapkan asesmen berbasis AI dalam pembelajaran menunjukkan bahwa program ini berkontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital dan motivasi guru dalam

mengembangkan inovasi pembelajaran.

Dengan demikian, pengabdian ini dapat disimpulkan berhasil memberikan solusi atas permasalahan asesmen konvensional di SLB, khususnya dalam hal efisiensi penyusunan soal, personalisasi asesmen, dan pemberian umpan balik. Program ini juga memiliki potensi keberlanjutan yang kuat untuk dikembangkan melalui pendampingan lanjutan dan diseminasi praktik baik guna mendukung terwujudnya pendidikan inklusif berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang telah memberikan dana bantuan pengabdian kepada masyarakat tahun anggaran 2025 lewat Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sehingga pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik, sesuai dengan SK Rektor Nomor 1835 Tahun 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrawal, A., Banerjee, A. R. S., Jhariya, M. K., Garg, N., Hashmi, I., Brar, V., Gupta, D., & Mishra, D. (2026). AI-Powered Student Assessment in Higher Education. *Innovating Assessment and Evaluation in Higher Education: Inclusive Practices and Technological Advancements*, 177–202. <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-2130-1.ch006>
- Ariannor, W. (2025). Potensi ai dalam pembelajaran inklusif di pendidikan dasar. *Jurnal Al Ulum*, 03(01), 49–55.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, M. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Mohuyula : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 36. <https://doi.org/10.31314/mohuyula.2.2.36-49.2023>
- Julia, S., Garbita, K. D., Akbar, S., & Rahim, B. (2025). *Efektivitas Aplikasi Eduktif Quizziz dalam Mengoptimalkan Kemampuan Mengenal Mata Uang Peserta Didik Tunagrahita di SLB Harapan Mulia Kota Jambi*. 138–150.
- Mahamuni, A. J., & Tonpe, S. S. (2024). Enhancing educational assessment with artificial intelligence: Challenges and opportunities. In *2024 International Conference on Knowledge Engineering and Communication Systems (ICKECS)* (Vol. 1, pp. 1-5).

10.1109/ICKECS61492.2024.10616620.

- Parmar, K. J., Palaniappan, D., Premavathi, T., & Jain, R. (2025). Revolutionizing Educational Assessments With AI Technology. *Advances in Computational Intelligence and Robotics Book Series*, 227–252. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-9062-7.ch011>
- Pinandita, T., Fauzan, A., & Sugiyanto, S. (2024). Pelatihan Quisionwell untuk Peningkatan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar 1 Kedungwuluh Patikraja Kabupaten Banyumas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JUDIKA)*, 5(2), 15–18.
- Silalahi, Y. A., & Marlina, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Nilai Uang pada Anak dengan Autisme melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(2), 247–253. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v24i2.2225>
- Sugiman, & Cahyani, H. N. (2023). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Tunarungu dalam Pembelajaran Interaktif Berbantuan Media Aplikasi Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6(1), 217–228. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Supianto. (2023). Opportunities and Challeges of Using Artificial Intelligence in Assessment. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(2), 113–124. <https://doi.org/10.30734/jpe.v10i2.3199>
- Suryani, E., & Purwanti, K. Y. (2019). Pengenalan Game Edukasi Android Sebagai Penunjang Perkembangan Kognitif Anak. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 148. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i2.1486>
- Wardany, O. F., & Ulfa, D. A. (2022). Efektivitas Game Quizziz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Jam pada Siswa Tunarungu. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 8(1), 19. <https://doi.org/10.17977/um031v8i12022p19-26>