



Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Fitur Mode Kertas Sebagai Media Asesmen Formatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS SD

Nur Andini

STKIP PGRI Sumenep

Aprilia Shelvi Assholehah

STKIP PGRI Sumenep

Choirun Nisa

STKIP PGRI Sumenep

Friska Suudiyah Arifiana

STKIP PGRI Sumenep

Alamat: Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep

Korespondensi penulis: dini84901@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the use of the Quizizz paper mode feature as a formative assessment medium in improving students' learning outcomes in the IPAS subject in grade V at SD Negeri Pamolokan 2. The Quizizz paper mode is applied to replace traditional paper tests and provide immediate feedback to students. This research uses a qualitative approach with a case study, involving observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The results show that the use of Quizizz paper mode increases student motivation and engagement in formative assessment. The main supporting factor is the availability of devices and a fun learning environment, while the main hindrance is the unstable internet connection. The use of this application simplifies the teacher's task in evaluating learning and providing quick feedback. Students' learning outcomes also improved, as they were more motivated to compete in completing the questions and achieving better scores. This study concludes that the Quizizz paper mode feature can be an effective medium for conducting formative assessments to improve student learning outcomes, although technical challenges such as internet connectivity need attention.*

Keywords: *Quizizz, Paper Mode Feature, Formative Assessment, Learning Outcomes, Educational Technology.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Quizizz fitur mode kertas sebagai media asesmen formatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Pamolokan 2. Quizizz fitur mode kertas diterapkan untuk menggantikan teknik paper test tradisional dan memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus, melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz fitur mode kertas mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pelaksanaan asesmen formatif. Faktor pendukung utama adalah ketersediaan perangkat dan suasana belajar yang menyenangkan, sementara faktor penghambatnya adalah jaringan internet yang tidak stabil. Penggunaan aplikasi ini mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran dan memberikan umpan balik secara cepat. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, karena siswa lebih termotivasi untuk berkompetisi dalam menyelesaikan soal dan memperoleh nilai yang lebih baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz fitur mode kertas dapat menjadi media yang efektif dalam pelaksanaan asesmen formatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun perlu perhatian terhadap kendala teknis seperti jaringan internet.

Kata kunci: Quizizz, Fitur Mode Kertas, Asesmen Formatif, Hasil Belajar, Teknologi Pendidikan.

LATAR BELAKANG

Penggunaan dan penerapan teknologi dalam lingkungan pembelajaran kini menjadi suatu keharusan untuk menghadapi perubahan di era globalisasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak signifikan pada dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran (Effendi & Wahidy, 2019). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bertujuan agar pembelajaran lebih efektif dan inovatif. Teknologi dapat dilibatkan oleh guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran atau penilaian (Ibad, 2023).

Guru melaksanakan evaluasi pembelajaran untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai kemampuan belajar siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas program pembelajaran serta memastikan bahwa tujuan pendidikan dan proses belajar mengajar dalam pengembangan ilmu pengetahuan telah terlaksana dengan baik. Selain itu, evaluasi juga berfungsi sebagai alat untuk mengidentifikasi kekurangan siswa dan menempatkan mereka dalam situasi belajar yang lebih sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing (Phafiandita et al., 2022). Dalam kurikulum merdeka evaluasi pembelajaran lebih dikenal dengan istilah asesmen. Salah satunya adalah asesmen formatif. Asesmen formatif biasanya dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya untuk mengawasi dan mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran dan hasil asesmen formatif dapat digunakan dalam perbaikan pembelajaran (Darwin et al., 2023).

Dalam pelaksanaan asesmen formatif diperlukan media atau alat tes berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sejumlah teknologi yang dapat membantu guru dalam pengolahan nilai untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Aplikasi yang dapat digunakan sebagai media asesmen formatif salah satunya adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu web dan aplikasi yang mudah digunakan dan sebagai sumber yang ideal bagi siswa yang berpartisipasi dalam proses pendidikan (Halimah et al., 2023).

Quizizz adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang mengedukasi mencakup beberapa bidang kehidupan khususnya pendidikan dengan membawa kegiatan multipemain di ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Zhao, 2019). Salah satu fitur dalam *Quizizz* adalah *paper mode*. Terdapat dua prinsip yang harus digunakan dalam *paper mode*. Pertama guru dapat berperan sebagai administrator dan harus memiliki aplikasi di perangkat *Smartphone*-nya, dengan tujuan untuk

memindai jawaban siswa yang tertera pada lembar kode *QR*. Prinsip yang kedua dimana guru harus mencetak lembar kode *QR* untuk siswa (Winarsih, 2019).

Berdasarkan observasi guru di kelas V SD Negeri Pamolokan II telah memanfaatkan teknologi sebagai alat atau media dalam pelaksanaan asesmen formatif. Guru tersebut menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan fitur *paper mode* yang berisi soal-soal untuk dikerjakan oleh siswa. Pada *Quizizz paper mode*, siswa tidak diharuskan untuk menggunakan *Smartphone* melainkan siswa menggunakan lembar kertas yang bergambar kode *QR* atau *Q-Cards*. Lembar kertas tersebut diberikan kepada setiap siswa untuk memilih opsi jawaban yang benar.

Objek penelitian ini berfokus pada analisis penggunaan *Quizizz paper mode* di dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wasilatul Ibad tahun 2023, dengan mengungkapkan bahwa *Quizizz* mampu mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada sekolah dasar. Penelitian yang lain dilakukan oleh Tenti dan Wasidi tahun 2021 mengungkapkan bahwa penerapan asesmen berbasis aplikasi *Quizizz* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Pagar Alam.

Berdasarkan latar belakang serta didukung oleh penelitian relevan, peneliti tertarik untuk mengkaji dan menganalisis bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz paper mode* sebagai media asesmen formatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS materi sifat-sifat cahaya di kelas V SD Negeri Pamolokan 2. Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap menjadi sebuah referensi bagi peneliti selanjutnya, maupun guru untuk mempermudah dalam melakukan evaluasi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

KAJIAN TEORITIS

Quizizz merupakan aplikasi *game* edukasi yang bersifat naratif. Kemudahan akses ke sumber belajar saat ini, guru dapat memanfaatkannya dan membuat sumber evaluasi menggunakan program *Quizizz* (Rosyid et al., 2019). *Quizizz* merupakan sebuah *website* yang dapat digunakan oleh guru untuk melakukan penilaian formatif dengan memberikan kuis untuk peserta didik dari segala usia (Dafit Pitoyo & Asib, 2019).

Quizizz adalah *platform* berbasis *website* yang digunakan untuk pembuatan kuis interaktif pembelajaran di kelas seperti penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir

semester. *Quizizz* memiliki keunikan yaitu pada kemudahan penggunaan, kuis yang dibuat dapat memiliki 4 atau lebih pilihan jawaban termasuk jawaban benar. Guru dapat menambahkan gambar ke daftar pertanyaan sesuai dengan keinginan. Selain itu, *Quizizz* juga menyediakan data dan statistik tentang kinerja peserta didik yang dapat diunduh dalam bentuk *excel* (Suhartatik, 2020).

Guru dapat membuat kuis menggunakan *Quizizz* yang disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan dan topik. Guru menyusun kuis yang berbeda untuk kelompok peserta didik dengan kemampuan yang berbeda, sehingga peserta didik yang cepat memahami materi dapat diberi pengayaan, sementara peserta didik yang membutuhkan bantuan dapat diberi latihan yang sederhana dan terarah. *Quizizz* juga memiliki fitur-fitur utama dan juga menjadi karakteristik pembeda dengan aplikasi lainnya diantaranya yaitu *real-time feedback*, *gamification*, aksesibilitas, bank soal, data analisis (Paling et al., 2024).

Penggunaan *quizizz* fitur mode kertas memiliki beberapa kelebihan diantaranya siswa tidak memerlukan *handphone* dan jaringan internet, guru dapat memindai *QR* yang berisi jawaban siswa dan langsung mengetahui jawaban siswa, lembar *QR* jawaban untuk siswa dapat digunakan berulang kali dengan materi yang berbeda, setiap siswa memiliki 1 lembar *QR* (Purba, 2019).

Asesmen formatif merupakan penilaian yang dilakukan di awal dan sepanjang proses pembelajaran (Mujiburrahman et al., 2023). Asesmen formatif bertujuan memberikan informasi dan umpan balik untuk memperbaiki proses belajar. Hasil asesmen formatif juga dijadikan sebagai dasar refleksi oleh guru terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Dalam dunia akademik sering dipahami bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai peserta didik yang tertera pada raport atau ijazah, melainkan untuk pengukuran keberhasilan bidang kognitif dapat dilihat melalui hasil belajar yang dicapai peserta didik (Dakhi, 2020). Hasil belajar adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam unit program pembelajaran (Harefa, 2023).

Hasil belajar adalah bentuk realisasi dari tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat bergantung kepada tujuan pendidikan. Guru seringkali menggunakan hasil belajar sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai bahan atau materi yang sudah diajarkan (Nainggolan et al., 2022; Purwanto, 2019).

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik seperti kondisi fisik dan psikologis. Sementara faktor eksternal berasal dari luar seperti lingkungan sekolah, kurikulum, metode pembelajaran, interaksi antar peserta didik, alat pembelajaran, kondisi ruang kelas, dan perpustakaan (Meliana et al., 2023).

Hasil belajar pada dasarnya mencakup tiga aspek atau ranah, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga ranah tersebut dikelompokkan dalam suatu sistem yang disebut taksonomi. Taksonomi diartikan sebagai klasifikasi atau pengelompokan sesuatu berdasarkan prinsip tertentu. Dalam pendidikan menggunakan taksonomi Bloom yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom (Munzenmaier & Rubin, 2013).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan menggunakan studi kasus. Studi kasus adalah penelitian terhadap suatu fakta yang ditemukan di lapangan untuk mengenai latar belakang, bagaimana kondisi, serta interaksi yang ada (Roosinda et al., 2021). Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V dan siswa kelas V di SD Negeri Pamolokan 2. Teknik triangulasi digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan alami dimana proses pembelajaran IPAS menggunakan *quizizz* fitur mode kertas dilakukan oleh guru kelas V dan peserta didik kelas V.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Penggunaan *Quizizz* Fitur Mode Kertas Sebagai Media Asesmen Formatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS SD

Di kelas V SD Negeri Pamolokan 2 telah menggunakan aplikasi *Quizizz* fitur mode kertas sebagai media asesmen formatif. *Quizizz* fitur mode kertas digunakan pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran khususnya pada asesmen formatif sebagai umpan balik untuk mengetahui perkembangan kognitif peserta didik dan memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara kepada guru kelas V yaitu Bapak Moh. Fendy, S. Pd. Mengenai penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas yang digunakan sebagai media asesmen formatif, yaitu:

(Wawancara pada tanggal 11 November 2024) “Pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran khususnya pada asesmen formatif dengan menggunakan instrumen tes menggunakan *Quizizz* fitur mode kertas sebagai pengganti teknik *paper test*”.

Adapun alasan guru kelas V Bapak Moh. Fendy, S. Pd. menggunakan *Quizizz* fitur mode kertas sebagai media asesmen formatif pada materi IPAS di kelas V SD Negeri Pamolokan 2 yaitu:

(Wawancara pada tanggal 11 November 2024) “Dengan menggunakan *Quizizz* fitur mode kertas sebagai media asesmen formatif peserta didik mudah untuk menggunakan *Quizizz* tanpa perlu menggunakan *smartphone*. Selain itu, *Quizizz* fitur mode kertas dapat memberikan umpan balik secara cepat dimana guru tidak perlu memeriksa jawaban peserta didik karena jawaban peserta didik terlihat secara langsung di papan peringat *Quizizz*. Adapun alasan lainnya penggunaan *Quizizz* ini menjadikan peserta didik tidak bosan dan semangat dalam mengerjakan soal”.

Dalam proses pelaksanaan asesmen formatif, guru memiliki peran penting untuk mempersiapkan soal kuis dengan matang. Hal ini sesuai dengan yang peneliti tanyakan kepada Bapak Moh. Fendy, S. Pd. mengenai persiapan guru dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* fitur mode kertas dalam pelaksanaan asesmen formatif IPAS.

(Wawancara pada tanggal 11 November 2024) “Dalam mempersiapkan pelaksanaan asesmen formatif, guru terlebih dahulu membuat kisi-kisi soal, kemudian membuat soal di aplikasi *Quizizz*, lalu mencetak *barcode* yang tersedia di aplikasi *Quizizz* dan mempersiapkan aplikasi *Quizizz* pada *smartphone* guru yang dapat di *install* di *play store*”.

Dalam menggunakan *Quizizz* fitur mode kertas, guru perlu memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

(Wawancara pada tanggal 11 November 2024) “Langkah-langkah menggunakan *Quizizz* fitur mode kertas sebagai media asesmen formatif adalah sebagai berikut:

- a) Buka aplikasi *Quizizz* menggunakan laptop
- b) *Log in* menggunakan akun guru
- c) Buka menu perpustakaan, klik kuis materi IPAS
- d) Klik fitur mode kertas
- e) Klik absensi peserta didik
- f) Klik mulai kuis
- g) Hubungkan *Quizizz* di *smartphone* dan *Quizizz* di laptop milik guru
- h) Siapkan proyektor untuk menampilkan soal
- i) Siapkan *Smartphone* untuk memindai *barcode*
- j) Klik pindai respon untuk membaca jawaban peserta didik.

Penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas di perkuat dengan wawancara kepada peserta didik yaitu Nabila mengenai pelaksanaan asesmen formatif menggunakan aplikasi *Quizizz* fitur mode kertas.

(Wawancara pada tanggal 11 November 2024) “Guru melaksanakan ulangan harian menggunakan *Quizizz* dengan *barcode* yang dipindai oleh hp guru. Dengan menggunakan *Quizizz* saya tertarik untuk mengerjakan soal dan mendapatkan nilai yang bagus”.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan *Quizizz* Fitur Mode Kertas Sebagai Media Asesmen Formatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS SD

Berdasarkan hasil wawancara Bapak Moh. Fendy, S. Pd. sebagai guru kelas V SD Negeri Pamolokan 2 mengenai faktor pendukung dan penghambat penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas.

(Wawancara pada tanggal 12 November 2024) “Faktor pendukung dari penggunaan aplikasi *Quizizz* seperti ketersediaan perangkat; contohnya laptop, *smartphone*, proyektor. Selain ketersediaan perangkat koneksi internet juga diperlukan untuk mengakses *Quizizz*, kertas *barcode* dapat memfasilitasi proses evaluasi, serta aplikasi *Quizizz* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat serta keterlibatan siswa secara aktif dalam pelaksanaan asesmen formatif”.

Selain itu peneliti juga bertanya kepada Bapak Moh. Fendy, S. Pd. mengenai faktor penghambat penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas.

(Wawancara pada tanggal 12 November 2024) “Faktor penghambatnya terletak pada jaringan yang sering kali tidak stabil dan menghambat berjalannya pelaksanaan asesmen formatif”.

Dari hasil wawancara di atas terdapat faktor pendukung dalam penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas dapat memudahkan guru dalam melaksanakan asesmen formatif sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses belajar. Namun, juga terdapat faktor penghambat dalam penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas yakni jaringan yang tidak stabil pada saat pelaksanaan asesmen formatif.

PEMBAHASAN

Penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas sangat mendukung dalam proses pelaksanaan asesmen formatif. *Quizizz* merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. *Quizizz* fitur mode kertas digunakan pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran sebagai umpan balik untuk mengetahui perkembangan pada kognitif peserta didik dan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Pada saat menerapkan aplikasi *Quizizz* fitur mode kertas pastinya menyiapkan perangkat yang akan digunakan, seperti *smartphone*, laptop, dan proyektor, lalu juga membuat soal-soal kuis, mencetak *barcode* untuk diberikan pada siswa, dan setelah selesai dapat dijadikan sebagai evaluasi dan umpan balik sebagai penguatan materi pada peserta didik. Penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas ini diterapkan pada materi IPAS di kelas V SD Negeri Pamolokan 2 sebagai media asesmen formatif dan bahan evaluasi bagi peserta didik.

Respon peserta didik terlihat jelas lebih semangat dan antusias dalam melaksanakan asesmen formatif dengan menggunakan *Quizizz* fitur mode kertas. Dengan menggunakan *Quizizz* fitur mode kertas, peserta didik lebih berkompetisi dalam menyelesaikan semua soal dengan harapan agar namanya tertera di papan peringkat teratas. Dengan penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas peserta didik jauh lebih termotivasi dalam belajar untuk mengikuti asesmen formatif khususnya pada materi IPAS.

Pada penggunaan *quizizz* fitur mode kertas terdapat beberapa faktor yaitu pendukung dan penghambat. Faktor pendukung penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas yang dimanfaatkan oleh guru sebagai media asesmen formatif dengan memberikan suasana belajar yang baru bagi peserta didik. Selain itu, penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas ini juga dapat memudahkan bagi guru dalam melaksanakan asesmen formatif sebagai umpan balik untuk dapat memperbaiki proses belajar. Namun juga terdapat faktor penghambat dalam penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas ini yakni jaringan yang sering kali tidak stabil dalam pelaksanaan asesmen formatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan *Quizizz* fitur mode kertas sebagai media asesmen formatif pada materi IPAS di kelas V SD Negeri Pamolokan 2 terbukti mampu membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Aplikasi *Quizizz* fitur mode kertas ini dapat mempermudah guru dalam melaksanakan evaluasi dan memberikan

umpan balik secara cepat tanpa perlu memeriksa secara manual atau satu per satu jawaban peserta didik. Namun, dalam pelaksanaannya masih menghadapi kendala berupa jaringan internet yang sering kali tidak stabil.

DAFTAR REFERENSI

- AR, M. M., Asmoni, A., Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1999-2011.
- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher Education)*, 1(1), 01-09.
- BSKAP, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*.
- Dafit Pitoyo, M., & Asib, A. (2019). Gamification Based assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform. *IJER*, 4(1).
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3).
- Darwin, D., Boeriswati, E., & Murtadho, F. (2023). Asesmen Pembelajaran Bahasa Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa SMA. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(2), 25. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i2.8639>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan*.

- Halimah, N., Nofitri, F., & Fitria, Y. (2023). Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4571>
- Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of field dependent and field independent cognitive styles in solving science problems in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Harefa, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking CHIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Junal Pendidikan Biologi*, 4(1).
- Ibad, W. (2023). Penilaian Formatif Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES*, 4(1), 28–37.
- Jamilah, J., AR, M. M., Fauzi, M., Ahmad, S., Arendra, A., Hidayat, K., & Dzulkarnain, I. (2025). Pengolahan Limbah Sabut Kelapa dan Siwalan Sebagai Produk Bernilai Tambah Di Desa Romben Barat Sumenep. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 5(2), 677-684.
- Meliana, M., Dedy, A., & Budilaksana, R. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Karang Ringin 1. *Journal on Education*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1742>
- Mujiburrahman, M., Kartiani, B. S., & Parhanuddin, L. (2023). Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.5019>
- Munzenmaier, C., & Rubin, N. (2013). Perspectives Bloom's Taxonomy: What's Old Is New Again. *The Elearning Guild Research*.
- Nainggolan, D. H., Sidabalok, N. E., & Aritonang, E. (2022). Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Elektriese: Jurnal Sains Dan Teknologi Elektro*, 12(01). <https://doi.org/10.47709/elektriese.v12i01.1552>
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., & Djamilah, S. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. TOHAR MEDIA. <https://books.google.co.id/books?id=avoXEQAQBAJ>
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2). <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>

- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: DOMAIN DAN TAKSONOMI. *Jurnal Teknodik*. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Roosinda, F. W., Lestari, N. S., Utama, A. A. G. S., Anisah, H. U., Siahaan, A. L. S., Islamiati, S. H. D., Astiti, K. A., Hikmah, N., & Fasa, M. I. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (1st ed.). Zahir Publishing.
- Rosyid, Moh. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). Ragam Media Pembelajaran. In *CV. Literasi Nusantara Abadi*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sani, R. A., Arafah, K., Aziz, I., Tanjung, R., & Suswanto, H. (2020). Evaluasi Proses Dan Penilaian Hasil Belajar. In P. Latifah (Ed.), *PT Remaja Rosdakarya* (1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Suhartatik, T. (2020). *BEST PRACTICE Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book. <https://books.google.co.id/books?id=jDP4DwAAQBAJ>
- Teresia, W. (2021). Asesmen Nasional 2021. In *Guepedia*. Guepedia.
- Winarsih, & Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 112–123.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>