

QUIZIZZ APPLICATION AS A MEDIA FOR INDONESIAN LEARNING ASSESSMENT TEXT REPORT OBSERVATION RESULTS

Fachrunnisa Asshidiq¹ , Laili Etika Rahmawati²

¹ Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

² Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

 a310200046@student.ums.ac.id, Laili.Rahmawati@ums.ac.id

Abstract

This research aims to describe the application of the Quizizz application as a medium for assessing observation report texts in high school classes. Describe the advantages and disadvantages of implementing the use of the Quizizz application as a medium for assessing observation report texts in high school. This research is a type of qualitative research. The data collection technique is an observation technique by observing the assessment process in class using Quiizz. The data analysis technique is to record the results of observations, then group and analyze them according to the problem in question. The results obtained by using the Quizizz application as a medium for assessing observation report texts in high school are very effective. The advantages of Quizizz include being able to increase dexterity and determination in answering quizzes, being calm and fun. The material is easier to understand, simpler for assignments, more effective for understanding the material. However, there are also several disadvantages when using Quizizz, namely difficult internet access which can hinder taking quizzes. Another weakness is the time duration which makes students less likely to understand the material so that students become confused in answering.

Keywords: *observation report text; evaluation; quiz*

APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA ASESMEN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media asesmen teks laporan hasil observasi di kelas SMA. Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media asesmen teks laporan hasil observasi di SMA. penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan teknik observasi dengan mengamati proses penilaian dikelas yang menggunakan *quiizz*. Teknik analisis data yaitu dengan mencatat hasil observasi atau pengamatan, lalu mengelompokkan dan menganalisis sesuai dengan permasalahan yang dipertanyakan. Hasil yang didapatkan penerapan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media asesmen teks laporan hasil observasi di SMA sangatlah efektif. Adapun kelebihan *quizizz* sendiri diantaranya dapat menambah ketangkasan dan tekad dalam menjawab kuis, tenang dan menyenangkan. Materi lebih mudah dipahami, lebih simple untuk dijadikan penugasan, lebih efektif untuk memahami materi. Namun juga terdapat beberapa kelemahan saat menggunakan *quizizz* yaitu akses internet yang sulit dapat menghambat pengerjaan kuis. Kelemahan yang lain terdapat pada durasi waktu yang membuat siswa kurang memahami materi sehingga siswa menjadi kebingungan dalam menjawab.

Kata kunci: teks laporan hasil observasi ; asesmen; *quizizz*

1. Pendahuluan

Laporan hasil Observasi atau LHO merupakan teks yang berisi informasi suatu hal yang didapatkan dengan cara mengamati langsung kelapangan. Teks hasil observasi ini biasanya diajarkan pada jenjang SMA di kelas X. Teks tersebut menuntut siswa untuk melakukan observasi kepada suatu objek tertentu secara langsung agar mendapat informasi yang aktual, hingga selanjutnya dapat disusun sebagai teks LHO. Namun, seringkali siswa belum memahami betul tentang materi teks LHO tersebut, hingga siswa terkadang hanya asal-asalan dalam membuat sebuah teks LHO. Guru yang kurang memperhatikan pemahaman siswa terhadap suatu materi dapat mempengaruhi kurangnya pemahaman siswa pada suatu pembelajaran.

Kegagalan suatu proses pembelajaran dapat terlihat dari kurangnya tingkat pemahaman siswa pada suatu materi yang disampaikan guru pada saat itu juga. Hal ini dapat disebabkan dari ketidak efektifan penggunaan media asesmen pembelajaran. Media asesmen pembelajaran yang kurang menarik, kreatif, serta tidak sesuai dengan karakter siswa sebagai alat penilaian kemampuan siswa dapat berpengaruh juga pada pemahaman siswa. Maka dari itu guru perlu mengembangkan media asesmen pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif agar dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga siswa mampu menguasai materi yang disampaikan.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat akhir-akhir ini bisa memberikan pengaruh pada kehidupan manusia salah satunya di bidang pendidikan. Teknologi mempunyai pengaruh positif yang sangat nyata untuk pembelajaran di dalam dunia pendidikan. Siswa memperoleh kemudahan ketika melakukan akses informasi bisa lebih cepat serta lebih banyak dari bermacam-macam sumber. Selain itu, terdapat beberapa aplikasi yang bisa dipakai guru misalnya *YouTube*, *PowerPoint*, maupun sistem dengan basis *e-learning* yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Proses belajar mengajar akan lebih inovatif dan menyenangkan ketika memanfaatkan teknologi yang ada (Solikah,2020)

Asesmen diartikan sebagai satu diantara beberapa bagian penting pada suatu pembelajaran. Kumano (2001) berpendapat bahwasanya asesmen didefinisikan sebagai suatu bentuk penilaian dari kegiatan belajar siswa. Sejalan dengan pendapat itu, Harsiati (2013) juga menerangkan bahwasanya asesmen adalah sebuah rancangan proses belajar mengajar yang mempunyai tujuan guna melakukan pengukuran sejauh apa kemampuan siswa dari sebelum hingga sesudah proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Sementara itu, Hikmah (2021) berpendapat bahwasanya asesmen dipakai guru guna mendapatkan informasi mengenai tingkat kompetensi siswa yang telah dicapainya. Asesmen dijadikan sebagai satu diantara beberapa sistem pendukung yang dipakai guna penentuan berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran.

Asesmen yang dilakukan guru di dalam pembelajaran sebelumnya menggunakan tes soal-soal yang berada dalam buku pedoman saja. Siswa mengerjakan tes yang tersedia di dalam buku tersebut lalu guru menilai kemampuan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan melalui hasil tes tersebut. Hal tersebut menurut peneliti kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa karena kurang membuktikan kemampuan siswa secara spesifik dalam memahami materi. Maka peneliti berniat mengembangkan model asesmen dengan menggunakan aplikasi *quizizz* yang dipercaya lebih efektif meningkatkan hasil asesmen siswa secara spesifik. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dibuat oleh Agustina dan Rusmana bahwasanya *Quizizz* adalah suatu aplikasi yang layak dipakai untuk menjadi aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 sebab pemakaian yang cenderung mudah serta proses penilaiannya sangat cepat (Amany,2020).

Salah satu pemanfaatan media asesmen yaitu dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Melalui *Quizizz*, guru bisa mengetahui tingkat penguasaan materi dari seorang siswa. *Quizizz* merupakan multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dipakai ketika proses belajar mengajar di mana di dalamnya bukan hanya bisa dibuat kuis soal-soal akan tetapi juga ada beberapa fitur satu diantaranya yakni membuat presentasi materi (Oktaviani, dkk., 2022).

Quizizz menjadi aplikasi yang punya kemudahan akses dan dioperasikan, hal ini juga dikarenakan panduan pemakaiannya bisa disesuaikan menggunakan bahasa Indonesia. Guru bisa menghimpun materi ajar serta kuis secara mudah dan bisa menyisipkan gambar dengan diunggah sendiri ataupun dari internet dengan otomatis. *Quizizz* juga bisa memberikan laporan siswa dengan lebih rinci pada tiap-tiap kuis yang guru berikan, serta

bisa diunduh sebagai kumpulan data dalam bentuk excel (Muliya, 2022). Dengan menggunakan media *quizizz* tersebut dapat diharapkan lebih efektif sebagai media pembelajaran yang mana akhirnya siswa bisa dengan mudah paham atas materi yang guru berikan.

Dari latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah yaitu Bagaimana penerapan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media asesmen teks laporan hasil observasi di SMA dan Bagaimana kelebihan dan kekurangan implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media asesmen teks laporan hasil observasi di SMA. Tujuan dari penelitian ini yaitu Mendeskripsikan penerapan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media asesmen teks laporan hasil observasi di kelas SMA. Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media asesmen teks laporan hasil observasi di SMA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif.

2. Metode

Penelitian ini memakai penelitian kualitatif. Metode ini memfokuskan pada data penelitian kualitatif yang dilaksanakan melalui setting tertentu yang ada pada kehidupan nyata (rill/alamiah) dengan maksud guna melakukan investigasi serta memahami fenomena-fenomena: apa yang terjadi, bagaimana proses terjadinya, serta mengapa hal itu terjadi? Artinya sebuah penelitian kualitatif memakai basis konsep *going exploring* yang di dalamnya terlibat *indepth and case-oriented study* atau kasus tunggal atau sejumlah kasus (Chariri dalam Adlini, dkk., 2022). Jadi penelitian ini akan menghasilkan data berupa deskripsi hasil observasi dan wawancara mengenai penerapan *quizizz* dalam asesmen pembelajaran LHO. Tempat penelitian ini dilakukan di SMA dan melibatkan siswa Kelas X.

Objek dari penelitian ini adalah aplikasi *quizizz* sebagai media asesmen Bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi di SMA. Penelitian ini memakai sumber data yakni dari siswa kelas X SMA, serta dari yang diperoleh ketika melakukan observasi secara langsung, dan juga kuesioner melalui *google form*. Penelitian ini memakai teknik pengumpulan data yakni teknik observasi dengan mengamati proses penilaian di kelas yang menggunakan *quizizz* sebagai media asesmen teks laporan hasil observasi, lalu diperkuat dengan wawancara bersama guru dan siswa mengenai kelebihan dan kekurangan *quizizz*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan mencatat hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan saat proses penilaian LHO dikelas berlangsung. Lalu memberikan angket/kuesioner melalui *google form* sebagai alat wawancara pada guru dan siswa mengenai kelebihan atau kekurangan dalam penerapan *quizizz* sebagai media asesmen LHO dikelas X. Dari data tersebut peneliti dapat mengidentifikasi data, lalu mengelompokkan dan menganalisis sesuai dengan permasalahan yang dipertanyakan. Kemudian peneliti dapat mendeskripsikan dan menuliskan hasil dari analisis data tersebut, setelah itu peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penerapan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media asesmen teks laporan hasil observasi di SMA.

Quizizz menjadi sebuah aplikasi pendidikan dengan basis game yang dapat dipergunakan untuk menjadi media evaluasi proses belajar mengajar (Citra & Rosy, 2020). *Quizizz* sendiri, adalah suatu aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya adalah fleksibel serta naratif, di mana selain dapat digunakan untuk menjadi sarana

guna menyampaikan materi, Quizizz juga bisa dipakai guna menjadi media evaluasi kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan serta menarik (Salsabila, dkk., 2020).

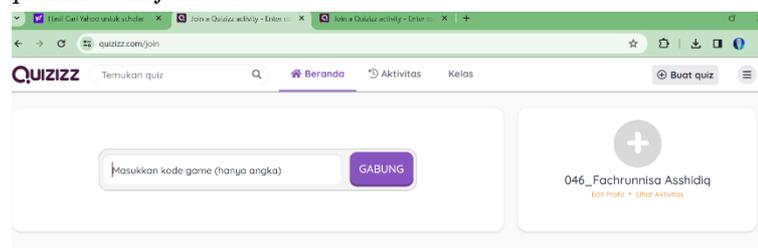
Melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz ini, guru bisa membuat atmosfer pada kegiatan belajar mengajar menjadi lebih hidup, sehingga bisa memudahkan untuk tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar tersebut (Rahmawati, dkk., 2022). Jadi quizizz tersebut merupakan media pembelajaran dengan basis game yang dapat dipakai untuk menjadi media evaluasi atau asesmen t dalam suatu pembelajaran, serta memiliki sifat yang fleksibel dapat digunakan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

Henry (2010) menerangkan bahwasanya satu diantara beberapa pengaruh positif dari pemakaian game ialah game bisa menciptakan suasana menghibur dan menyenangkan serta game bisa melatih untuk memecahkan permasalahan serta logika. Game Quizizz merupakan sebuah aplikasi pendidikan dengan basis game, di mana di dalamnya terdapat kegiatan multi permainan ke ruang kelas serta membuatnya di kelas latihan menyenangkan dan interaktif. Implementasi dari pemakaian Game Quizizz ialah siswa bisa berlatih di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik masing-masing.

Game Quizizz mempunyai karakteristik permainan misalnya tema, avatar, musik, dan meme yang memberikan efek menarik dan menyenangkan ketika kegiatan belajar mengajar. Quizizz akan memberikan kemungkinan para siswa saling memotivasi dan bersaing ketika belajar yang akhirnya membuat hasil belajar bisa mengalami peningkatan. Siswa yang mengerjakan kuis secara bersama-sama di dalam kelas bisa melihat peringkatnya secara langsung dari papan peringkat (Purba, 2019).

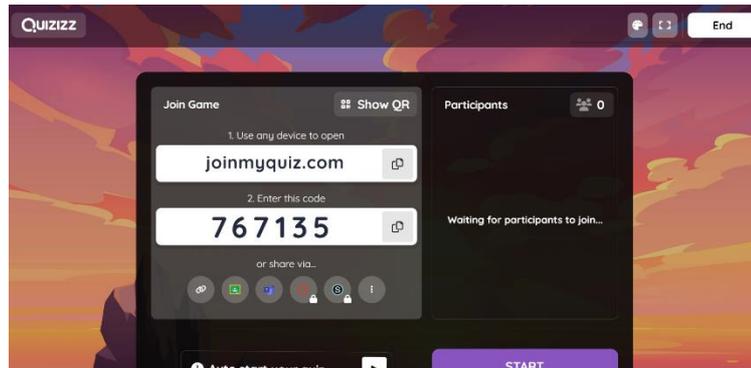
Quizizz bisa dijadikan sebagai media yang mendukung proses pembelajaran yang relevan, mulai dari tingkat Sekolah Menengah sampai pada perguruan tinggi. Quizizz mempunyai dua alamat website yakni <https://Quizizz.com/> yang khusus diperuntukkan para pengajar guna menjadi tempat diskusi, merancang kuis online, maupun survei. Kemudian yang kedua yakni <https://Quizizz.it/> merupakan halaman website yang dipakai peserta didik guna mengikuti game-based learning, perangkat Quizizz dapat diunduh dengan mudah pada smartphone masing-masing (Tazkiyah, Dkk., 2021). Pada aplikasi Quizizz, soal-soal yang disajikan akan mempunyai batasan waktu, hal ini bertujuan guna memberi pengajaran pada siswanya supaya bisa berpikir dengan cepat dan tepat ketika mengerjakan soal-soal menggunakan media Quizizz (Pamungkas, 2020).

Asesmen yang dilakukan peneliti ini diikuti oleh 31 siswa kelas 10 C SMA Negeri 1 Widodaren. Siswa dapat menggunakan quizizz dalam proses asesmen pembelajaran dengan sangat mudah. Sebelum menggunakan aplikasi tersebut atau mengakses laman *quizizz*, siswa perlu diarahkan masuk ke jaringan internet dan mengakses laman <https://quizizz.com/join> tersebut.



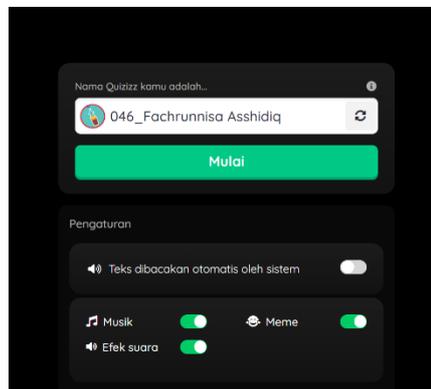
Gambar 1. Tampilan website *quizizz*

Selanjutnya akan muncul tampilan untuk dapat menambahkan kode game untuk bergabung mengerjakan soal yang sudah disediakan guru, siswa dapat memasukkan kode yang sudah disediakan oleh guru.



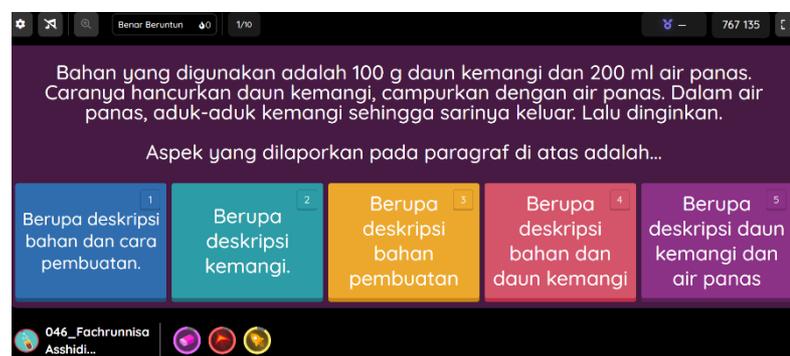
Gambar 2. Tampilan kode *quizizz*

Saat akan dimulai kegiatan evaluasi atau mengerjakan kuis yang terdapat dalam laman tersebut melalui *smartphone* masing-masing. Kemudian siswa harus memasukkan kode atau dapat juga masuk menggunakan *barcode* yang sudah tersedia di *quizizz* yang sudah disediakan guru.



Gambar 3. Tampilan sebelum memulai *game quizizz*

Setelah, dapat masuk dalam *quizizz* siswa perlu memasukkan nama sesuai dengan ketentuan yang tertera dalam *quizizz* tersebut. Lalu, siswa dapat memulai permainan atau kuis yang sudah disediakan dan mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam *quiz* tersebut.



Gambar 4. Tampilan *game quizizz*

Siswa diwajibkan untuk memilih jawaban yang tepat pada setiap soal yang mempunyai durasi waktu tertentu. Ketika siswa berhasil menjawab dengan waktu paling cepat dan benar maka akan memperoleh nilai yang tinggi. Dalam *quizizz* tersebut peneliti memberikan 10 soal yang dianggap sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dari 31 siswa yang ikut serta mengerjakan tes terdapat 5 siswa yang

masih kesulitan dalam mengerjakan dikarenakan sinyal yang tidak stabil dan tidak memiliki kuota untuk mengakses internet.

Dalam proses pengerjaan tes tersebut dari 31 peserta terdapat 26 peserta yang mendapat skor 80-100, yang artinya banyak siswa yang memahami materi teks laporan hasil observasi yang telah diajarkan oleh guru. Dengan menggunakan *quizizz* tersebut asesmen dapat dilakukan secara objektif pada kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dan pada akhir kuis, guru bisa menyimpan hasil perolehan nilai pada tiap-tiap siswa memakai cara diunduh pada komputer atau perangkat yang digunakan maupun disimpan di Google Drive. Dari perolehan tersebut dapat dijadikan acuan untuk pemberian penilaian siswa atas tingkat kephahaman siswa terhadap materi teks laporan hasil observasi tersebut.

3.2. Kelebihan dan kekurangan implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media asesmen teks laporan hasil observasi di SMA.

Quizizz memiliki berbagai kelebihan salah satunya seperti yang dijelaskan pada penelitian Zhao (2019) yang menyebutkan bahwasanya *they (student) agree that Quizizz helps them concentrate in class and reduces their test anxiety*. Penelitian itu menjabarkan bahwasanya media *Quizizz* bisa memfokuskan siswa ketika proses belajar mengajar serta mengurangi kecemasan siswa pada ujian. Pemakaian aplikasi kuis bisa dipakai menjadi media pemberian kuis pada siswa yang hasilnya sangat signifikan mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa tersebut (Rahman, Kondoy, & Hasrin, 2020).

Kelebihan menggunakan aplikasi *Quizizz* ialah hasil belajar bisa dilihat secara langsung saat siswa selesai mengerjakan soal-soal. Guru juga bisa melihat hasil belajar siswa dan memiliki rekap nilai sendiri. Siswa bisa melihat hasil belajar secara langsung yakni berupa skor serta bisa melihat hasil dari peringkatnya (Haddar & Juliano, 2021).

Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan Salsabila (2020) bahwasanya dengan memakai aplikasi *Quizizz*, hasil belajar bisa diunduh serta dilihat secara langsung. Kemudian kelebihan dari pemakaian media belajar *Quizizz* ialah bisa melakukan evaluasi pada siswa dengan mandiri serta siswa bisa mendapatkan remedial secara langsung. Guru akan memberi soal melalui aplikasi *Quizizz* serta memberi jawaban benar saat siswa menjawab pertanyaan salah.

Kelebihan dari aplikasi *Quizizz* lainnya yaitu memberi kemudahan ketika membuat soal, hal ini disebabkan dari sajian tampilan yang menarik, menyenangkan, dan juga terdapat musik yang bisa menjadi pengiringnya. Memberi kemudahan pada siswa ketika memahami materi serta saat mengerjakan bisa tahu jawabannya salah (sebab terdapat pemberitahuan). Hal ini juga akan mendorong siswa guna lebih teliti ketika mengerjakan soal-soal (Mujahidin, Dkk., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas 10 SMA yang telah melaksanakan kuis menggunakan *quizizz* terdapat berbagai kelebihan diantaranya dapat menambah ketangkasan dan tekad dalam menjawab kuis, tenang dan menyenangkan. Materi lebih mudah dipahami, lebih simple untuk dijadikan penugasan, lebih efektif untuk memahami materi dan tidak membuat bosan pada saat pembelajaran dilaksanakan.

Namun terdapat juga beberapa kelemahan saat menggunakan aplikasi *Quizizz*, satu diantaranya yakni *Quizizz* sangat ketergantungan pada jaringan internet yang stabil atau bagus. Hal ini menjadi permasalahan utama ketika proses belajar mengajar online dilaksanakan, sebab ada beberapa daerah yang mempunyai jaringan internet kurang stabil. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara online mempunyai kekurangan ialah pada ketidakstabilan jaringan (Handayani, 2020).

Kelemahan dari pemakaian media *Quizizz* yang selanjutnya ialah pada tiap-tiap pertanyaan di dalam kuis mempunyai durasi waktu masing-masing yang akhirnya membuat siswa terburu-buru Dan panik ketika mengerjakan (Amany, 2020). Alokasi waktu menjadi salah satu kekurangan atau kelemahan dari pemakaian media *Quizizz*

sebab pada tiap-tiap pertanyaan yang mempunyai durasi waktu tersendiri membuat siswa yang kurang pandai manajemen waktu merasa kurang nyaman (Rerung & Junita, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tentang pembelajaran teks laporan hasil observasi menggunakan quizizz, diantaranya kelemahan yang ditemukan adalah pada akses internet yang sulit dapat menghambat pengerjaan kuis. Hal ini menyebabkan ada beberapa siswa tidak dapat masuk ke dalam Quizizz karena hambatan pada internet tersebut. Kelemahan yang lain terdapat pada durasi waktu yang membuat siswa agak kurang memahami materi sehingga siswa menjadi kebingungan dalam menjawab atau kurang fokus untuk memahami maksud dari soal yang diberikan.

4. Kesimpulan

Didasarkan dari penelitian yang sudah dibuat bisa ditarik kesimpulan bahwasanya penerapan pemakaian aplikasi Quizizz menjadi media asesmen teks laporan hasil observasi di SMA sangat efektif. Dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz menyimpulkan suasana pembelajaran yang sangat menghibur serta menyenangkan dan bisa menjadi bentuk latihan guna memecahkan permasalahan serta logika pada peserta didik. Quizizz juga bisa dijadikan sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran yang sangat relevan, mulai dari tingkat SMA sampai pada perguruan tinggi. Quizizz juga berpeluang membuat siswa saling memberi motivasi dan bersaing ketika belajar yang akhirnya membuat peningkatan pada hasil belajar mereka.

Adapun kelebihan *quizizz* sendiri diantaranya dapat menambah ketangkasan dan tekad dalam menjawab kuis, tenang dan menyenangkan. Materi lebih mudah dipahami, lebih simple untuk dijadikan penugasan, lebih efektif untuk memahami materi dan tidak membuat bosan pada saat pembelajaran dilaksanakan. Namun juga terdapat beberapa kelemahan saat menggunakan *quizizz* yaitu akses internet yang sulit dapat menghambat pengerjaan kuis. Hal tersebut menyebabkan ada beberapa siswa tidak dapat mengerjakan *quizizz*. Kelemahan yang lain terdapat pada durasi waktu yang membuat siswa kurang memahami materi sehingga siswa menjadi kebingungan dalam menjawab.

Referensi

- Adinda, A. H., Siahaan, H. E., Raihani, I. F., Aprida, N., Fitri, N., & Suryanda, A. (2021). Summative assessment and formative assessment of online learning. *Report of Biological Education*, 2(1), 1-10.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.
- Al Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794-4801.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2).
- Barokah, M. (2019). Manajemen Penilaian Sumatif pada Ranah Kognitif Pembelajaran PAI Kelas X Semester Ganjil di SMA Negeri 2 Pontianak Tahun Pelajaran 2017/ 2018. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 9 (2): 159-179.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.

- Handayani, L. (2020). Keuntungan , Kendala dan Solusi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19 : Studi Ekploratif di SMPN 3 Bae Kudus. *Journal Industrial Engineering & Management Research (Jiemar)*, 1(2), 15–23.
- Harsiati, T. (2013). *Asesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Harsiati, T. (2013). *Asesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hikmah, S. N. A. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 2(01), 59-69.
- Hikmah, S. N. A. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 2(01), 59-69.
- Kumano, Y. (2001). *Authentic Assessment and Portofolio Assessment-Its Theory and Practice*. Japan: Shizuoka University.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizizz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65-78.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Nurjanah, F., & Faznur, L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media Quizizz. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 45-51.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68.
- Purba, L. S. L. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stray (TS-TS) terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Mahasiswa pada Pokok Bahasan Koloid. *EduMatSains*, 1(2), 137-152
- Putri, M. F., & Wirawati, D. (2022). Penerapan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 285-300.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66
- Rerung, M. K. T., & Junita. (2020). Digital-Based Language Testing Implementation Designed For EFL Learners. *Acitya : Journal of Teaching & Education*, 2(2), 129–140.
- 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 | JIITUJ |*, 4(2), 163-173.
- Setiawan, A. B., Degeng, I. N. S., & Susilaningsih, S. (2022). Tes Berbasis Web Tool Quiz Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA Di Masa Pandemi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3), 284-294.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Supriyadi, G. (2011). *Pengantar & Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Malang: Intimedia.

- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42-51.
- Utami, N. R., Wulandari, W., & Juanda, J. (2023). Analisis Asesmen Kurikulum 2013. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 21-23.