

# Penerapan aplikasi *quizizz* sebagai media penilaian hasil belajar ips pembelajaran daring kelas iv sekolah dasar

Adinda Azhri Salsabila<sup>1\*</sup>, Siti Istiyati<sup>2</sup>, Siti Kamsiyati<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

[\\*adinda\\_19\\_salsa@student.uns.ac.id](mailto:adinda_19_salsa@student.uns.ac.id)

**Abstract.** This study aims to describe the application of the Quizizz Application as a medium for assessing social studies learning outcomes in online learning according to the assessment procedure in the cognitive domain of fourth-grade students at SDN Sondakan No. 11 Academic Year 2021/2022. This research is a qualitative descriptive study. The research data source comes from interview transcripts and questionnaires for fourth-grade teacher, the fourth-grade student questionnaire, and document studies. Data collection techniques were carried out through interviews, questionnaires, and document studies. The data validity test technique used is technique triangulation and source triangulation. This study uses the data analysis model of Miles and Huberman which consists of data reduction, data presentation, and conclusion. The results of this study indicate that the implementation of the assessment using the Quizizz assessment media carried out by teacher at the planning stage of the assessment has not made a question grid and validation questions due to time constraints and the making of scoring guidelines are made at the assessment processing stage. At the stage of reporting and utilizing the results of the assessment, the teacher has not implemented remedial and enrichment due to the lack of time, then the teacher also has not made maximum use of the features contained in Quizizz, especially in the implementation of feedback.

**Keyword:** Assessment, Quizizz, Social studies, Learning Outcomes, Online learning, Elementary School

## 1. Pendahuluan

COVID-19 merupakan virus baru yang menginfeksi saluran pernapasan, bermula di Wuhan, China pada 31 Desember 2019 [1]. Kementerian Pendidikan Nasional [2] menerbitkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 yang mengatur pelaksanaan pendidikan dalam darurat penyebaran COVID-19. Pelaksanaan pendidikan yang dimaksud di dalam surat tersebut kegiatan belajar di rumah dalam jaringan (*online*) pada semua jenjang pendidikan. Pada pelaksanaannya ada beberapa faktor penting yang harus diperhatikan agar prosedur pembelajaran dalam jaringan dapat berjalan dengan baik, yaitu perhatian, guru yang percaya diri, pengalaman, kreatif menggunakan alat dan media, dan menjalin interaksi dengan pendidik [3]. Hal tersebut juga mencakup pada proses penilaian yang menjadi tantangan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam jaringan tersebut yang mencerminkan hasil belajar siswa.

Proses penilaian menggunakan tes kertas dan pensil atau secara konvensional merupakan proses yang rumit yang membutuhkan banyak waktu dan cenderung. Proses pemberian *feedback* kepada peserta didik juga sulit dilakukan terutama saat pembelajaran jarak jauh [4]. Prosedur penilaian hasil belajar oleh pendidik mencakup beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengolahan, dan pelaporan serta pemanfaatan hasil penilaian [5]. Hasil penelitian Febrianti, Isdania, Nadya dkk. [6] menunjukkan bahwa dalam melakukan penilaian secara *online* guru tidak bisa mengetahui secara

langsung pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Hal tersebut mendorong guru untuk mencari alat atau media penilaian baru yang dapat diimplementasikan ketika melakukan penilaian secara *online* sehingga penilaian tetap dapat dilaksanakan meskipun keterbatasan jarak. Terdapat beberapa aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media penilaian khususnya pada pembelajaran dalam jaringan yang saat ini sedang diimplementasikan. Aplikasi tersebut yaitu *Edmodo*, *Kahoot*, *Quizizz*, *Quizstar*, dan sebagainya.

*Quizizz* adalah aplikasi yang menyediakan kuis interaktif dan berbagai bentuk soal formatif menyenangkan bagi peserta didik yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat [7]. Menurut Akhtar, Nida, dan Istiqomah [8] *Quizizz is one of the game-based assessments that has many benefits, not only used to determine the increase in student engagement and determine student abilities*. Tidak seperti aplikasi lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik *game* seperti *avatars*, *theme*, *memes*, dan *music* yang dapat membuat proses penilaian menjadi menyenangkan. Selain itu, *Quizizz* juga dapat membuat peserta didik berkompetisi dengan temannya dan memotivasi mereka untuk belajar [9]. *Quizizz* memberikan analisis jawaban hasil peserta didik sehingga sebagai proses evaluasi, aplikasi ini tepat untuk digunakan oleh guru dan peserta didik [10]. Menurut hasil penelitian bentuk *Quizizz* yang seperti bermain *game* serta kepraktisannya dalam penggunaan membuat siswa merasa tidak bosan dalam melaksanakan penilaian menggunakan *Quizizz*. Siswa juga merasa bisa belajar mandiri sehingga cocok untuk kelompok besar maupun kelompok kecil [11]. Kemudahan akses dalam *Quizizz* yang hanya memasukkan kode angka menjadikan *Quizizz* mudah digunakan. Mutu teknis yang menarik membuat siswa ingin belajar serta adanya umpan balik dari siswa menjadikan *Quizizz* menarik perhatian siswa. Desain media penilaian dirancang sesuai dengan elemen berbasis *game* yang ditetapkan oleh Werbach and Hunter terdiri dari 3 elemen yaitu *dynamics*, *mechanics*, dan *component* [12].

Pada umumnya peserta didik mencari sesuatu yang menyenangkan pada saat melakukan pembelajaran tetapi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang dianggap peserta didik kurang 'menyenangkan'. Terlebih lagi guru hanya menggunakan aplikasi konvensional seperti *Whatsapp*, sehingga guru mencari media yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi peserta didik. *Quizizz* merupakan salah satu solusi efisien yang bisa digunakan guru dan peserta didik yang memiliki banyak manfaat dan kegunaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Purba mendapatkan hasil bahwa aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran bisa dimanfaatkan untuk menambah konsentrasi peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian hasil belajar IPS pada pembelajaran daring sesuai prosedur penilaian dalam ranah kognitif peserta didik kelas IV SD.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini yaitu guru kelas IV B, peserta didik kelas IV B, dan data hasil belajar IPS peserta didik tahun ajaran 2021/2022 dengan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan *sample* dengan kriteria dan pertimbangan tertentu [13]. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket, dan studi dokumen. Penelitian ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri atas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyusunan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan untuk mengecek keabsahan data dari satu sumber tetapi dengan berbagai teknik yang berbeda [14]. Triangulasi sumber dilakukan dalam pengecekan data yang diperoleh dari berbagai sumber tetapi dengan teknik pengambilan data yang sama. Hasil wawancara guru, angket guru, angket peserta didik, dan dokumen hasil belajar IPS peserta didik menggunakan *Quizizz* dibandingkan untuk memperoleh hasil yang valid dalam pelaksanaan prosedur penilaian menggunakan *Quizizz* dan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian berbasis *game* berdasarkan teori Werbach dan Hunter. Indikator penelitian ini menggunakan indikator perencanaan dan pelaksanaan prosedur penilaian menggunakan aplikasi *Quizizz* dan elemen media penilaian berbasis *game* yang terdiri dari *dynamics*, *mechanics*, dan *component*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil wawancara dan angket yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV B menunjukkan respon positif terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media penilaian IPS yang telah dilaksanakan. Wawancara menggunakan empat indikator yang perlu diperhatikan saat melakukan penilaian. Prosedur penilaian hasil belajar oleh pendidik mencakup perencanaan dan pelaksanaan penilaian.

*3.1. Perencanaan penilaian.* Prosedur penilaian meliputi menentukan tujuan penilaian, mengidentifikasi kompetensi yang akan dinilai, menentukan teknik tes, instrumen penilaian, menyusun lembar jawaban, membuat pedoman penskoran, dan menentukan frekuensi serta durasi kegiatan penilaian. Berdasarkan tahapan yang disebutkan di atas, guru kelas IV B belum melaksanakan tahapan menyusun kisi-kisi soal dan menguji validitas soal. Tahap tersebut belum dilaksanakan karena terbatasnya waktu yang dimiliki. Tahap membuat pedoman penskoran dilaksanakan oleh guru pada tahap pengolahan nilai karena menunggu hasil skor setelah pelaksanaan *Quizizz*. Setelah soal dibuat, guru masuk ke dalam akun *Quizizz* yang telah ada. Guru *login* ke dalam *Quizizz* menggunakan perangkat laptop dan mengakses [link https://Quizizz.com](https://Quizizz.com) dengan memasukkan *username* dan *password*. Guru memilih '*create a new quiz*' kemudian memasukkan judul kuis yaitu IPS Kelas 4 dan memasukkan subjek yang relevan yaitu *social studies*. Setelah itu, guru mengklik pilihan '*create a new question*' dan memilih bentuk penilaian *multiple choice*. Guru memasukkan pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat pada kolom '*write your question*' kemudian memasukkan 4 pilihan jawaban. Guru memilih satu jawaban yang benar dengan mengklik tanda centang di kolom jawaban hingga jawaban yang dipilih berubah menjadi warna hijau. Selain itu, guru juga menambahkan gambar pada pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan gambar tambahan sebagai stimulus. Setelah semua pertanyaan dimasukkan, guru menekan pilihan *save*. PIN dan *link* soal siap dibagikan kepada peserta didik saat pelaksanaan penilaian.

*3.2 Pelaksanaan Penilaian.* Guru melaksanakan penilaian menggunakan media penilaian *Quizizz* sesuai

dengan rencana yang telah disusun. Guru melakukan penilaian setelah proses pembelajaran satu pokok bahasan selesai sesuai dengan tujuan penilaian yaitu formatif. Pada materi IPS guru mengambil Capaian Pembelajaran (CP) peserta didik mampu memperoleh/menciptakan sesuatu dengan alat dan bahan yang ada di sekitarnya, peserta didik mengenali kebutuhan atau keinginannya, nilai mata uang, dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat yang dibutuhkan. Guru melaksanakan teknis tes dengan instrumen pilihan ganda/*multiple choice* pada fitur yang telah disediakan oleh *Quizizz*. Pelaksanaan penilaian yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas IV B menggunakan mode *homework* dengan mengklik *link* yang telah dibagikan oleh guru di *WhatsApp* grup. Penggunaan *Quizizz* dengan mode *homework* artinya peserta didik memiliki lebih banyak waktu untuk mengerjakan soal pada *Quizizz*. Guru kelas IV B mengatur waktu dalam *Quizizz* 3 hari untuk peserta didik mengerjakan soal tersebut. Mode ini tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya peserta didik lebih fleksibel dalam pengerjaannya karena banyak peserta didik yang terbatas dalam kepemilikan perangkat sehingga harus menunggu orang tua pulang terlebih dahulu jika ingin melaksanakan penilaian. Kekurangannya guru kelas IV B tidak bisa mengamati pekerjaan peserta didik secara *real time* sehingga besar kemungkinan peserta didik bisa bertanya kepada orang tua dan membuka buku.

Pengolahan penilaian dilaksanakan setelah seluruh peserta didik menjawab soal pada proses pelaksanaan selesai menggunakan media penilaian *Quizizz*. Guru mengunduh *spreadsheet* terlebih dahulu kemudian membuat kriteria berdasarkan skor peserta didik, setelah rentang skor sudah dibuat maka guru memasukkan nilai ke dalam daftar nilai. Pada proses pengolahan penilaian ini, guru melaksanakan tahap membuat penskoran yang seharusnya dilakukan pada tahap perencanaan. Hal tersebut dilakukan oleh guru karena hasil penilaian *Quizizz* sendiri yang berupa skor sehingga guru memilih membuat pedoman penskoran setelah semua skor peserta didik muncul.

Hasil nilai tersebut dimanfaatkan guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik sehingga dapat dilakukan tindak lanjut ke depan berupa remedi atau pengayaan. Namun, saat ini Guru Kelas IV B belum pernah melaksanakan remedi dan pengayaan hasil dari menggunakan media penilaian *Quizizz*

dikarenakan kurangnya waktu yang tersedia dan memilih untuk membahas materi lainnya setelah pelaksanaan penilaian Capaian Pembelajaran (CP) ini selesai. Guru Kelas IV B melakukan *feedback* berupa pembahasan soal tersebut setelah seluruh peserta didik melaksanakan penilaian menggunakan *Quizizz* menggunakan *google meet*. Sebagai guru, hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk mengambil keputusan dan melakukan tindak lanjut. Dengan demikian seluruh tahap penilaian dapat memberikan perubahan dan perbaikan untuk kedepannya. Hasil penilaian menggunakan *Quizizz* menjadi suatu inovasi bagi guru untuk melaksanakan penilaian yang lebih menyenangkan dan efektif. Namun, bagi guru kelas IV B berbagai hambatan yang ada pada saat pelaksanaan penilaian menggunakan *Quizizz* yaitu seperti jaringan dan keterbatasan perangkat yang juga menjadi alasan hanya 15 peserta didik kelas IV B yang mengikuti penilaian IPS menggunakan *Quizizz* sehingga menjadi alasan mengapa wali kelas IV B jarang menggunakan *Quizizz* sebagai media penilaian saat pembelajaran daring.

Aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian berbasis *game* menurut teori Werbach and Hunter berdasarkan hasil angket peserta didik disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Angket Siswa Indikator *Dynamics*

No.	Subindikator	Ya	Tidak	Presentase
1.	<i>Constrains</i>	15	0	100 %
2.	<i>Emotions</i>	13	2	86,7 %
3.	<i>Progression</i>	14	1	93,4 %
4.	<i>Relationship</i>	14	1	93,4 %

Tabel 1 menunjukkan *Quizizz* sebagai media penilaian pada indikator *dynamics* meliputi *constrains*, *emotions*, *progression*, dan *relationship*. *Constrains* sendiri menunjukkan bahwa sebanyak 100% peserta didik dapat masuk mengerjakan soal dalam *Quizizz*. *Emotions* menunjukkan bahwa sebanyak 86,7% peserta didik bersemangat dalam melakukan penilaian menggunakan *Quizizz*. *Progression* menunjukkan bahwa 93,4% peserta didik mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari soal sebelumnya. *Relationship* menunjukkan bahwa 93,4% peserta didik mengerjakan *Quizizz* secara mandiri sehingga tidak terjadi interaksi antar pemain.

**Tabel 2** Hasil Angket Siswa Indikator *Mechanics*

No.	Subindikator	Ya	Tidak	Presentase
1.	<i>Challenge</i>	13	2	86,7 %
2.	<i>Reward</i>	11	4	73,4 %
3.	<i>Competition</i>	9	6	60 %
4.	<i>Resource of Acquisition</i>	7	8	46,7 %
5.	<i>Feedback</i>	12	3	80 %
6.	<i>Cooperation</i>	1	14	7,1 %

Tabel 2 menunjukkan *Quizizz* sebagai media penilaian pada subindikator *mechanics* meliputi subindikator *challenge*, *reward*, *competition*, *resource of acquisition*, *feedback*, dan *cooperation*. *Challenge* menunjukkan 86,7% merasa tertantang untuk mendapatkan skor lebih tinggi dengan adanya durasi waktu pada setiap soal yang telah diatur dengan waktu 30 detik pada setiap soal. *Reward* menunjukkan 73,4% peserta didik menunjukkan bahwa mereka mendapatkan *power up* yang telah diatur oleh guru sebagai *reward* selama pengerjaan menggunakan *Quizizz*. Terdapat 9 *Power Up* dalam *Quizizz* yaitu *double jeopardy*, *X2*, *50-50*, *eraser*, *immunity*, *time freeze*, *power play*, *streak saver*, dan *glitch*. *Competition* menunjukkan 60% peserta didik mengaku bahwa mereka saling berkompetisi dengan teman yang lain untuk mendapatkan tempat tertinggi. Papan peringkat yang selalu berubah setiap satu soal dikerjakan membangkitkan kompetisi pada desain ini [15]. *Resource of Acquisition* menunjukkan 46,7 % peserta didik mengaku tidak mendapatkan suatu keuntungan dalam pelaksanaan *Quizizz* yang dapat digunakan untuk membuat peningkatan dalam proses penilaian. Hal

yang dimaksud dalam subindikator ini dapat berupa poin dan *virtual goods* yang dapat digunakan untuk menukarkan poin untuk keuntungan mereka. 80% peserta didik mengungkapkan mereka mendapatkan *feedback* setelah mengerjakan soal pada *Quizizz*. Hal ini dapat berupa penjelasan terhadap jawaban yang dapat berupa narasi, audio, video, dan gambar. Namun, dalam pelaksanaannya, guru kelas IV B tidak mengatur fitur *feedback* tersebut selama pelaksanaannya menggunakan *Quizizz* sehingga peserta didik tidak mendapatkan *feedback* melalui aplikasi *Quizizz*. *Cooperation* berarti usaha yang dilakukan bersama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam hal ini 7,1% peserta didik mengungkapkan bahwa mereka tidak bekerja sama dalam pelaksanaan penilaian menggunakan *Quizizz*.

**Tabel 3.** Hasil Angket Siswa Indikator *Component*

No.	Subindikator	Ya	Tidak	Presentase
1.	<i>Avatar</i>	7	8	46,7%
2.	<i>Levels</i>	9	6	60%
3.	<i>Content Unlocking</i>	10	5	66,7%
4.	<i>The Leader Board</i>	13	2	86,7%
5.	<i>Virtual Goods</i>	3	12	0,2%
6.	<i>Points</i>	13	2	86,7%
7.	<i>Team</i>	5	10	33,4%
8.	<i>Badges</i>	9	6	60 %
9.	<i>Achievement</i>	13	2	86,7%

Tabel 3 menunjukkan *Quizizz* sebagai media penilaian pada subindikator *mechanics* meliputi subindikator *avatar*, *levels*, *content unlocking*, *the leader board*, *virtual goods*, *points*, *team*, *badges*. 46,7% peserta didik mengungkapkan bahwa mereka dapat mengubah foto profil saat mengerjakan soal pada *Quizizz*. Namun, sebenarnya pada *Quizizz*, pemain tidak bisa mengubah foto profil mereka. 60% peserta didik mengungkapkan bahwa mereka menjawab soal dengan tingkatan soal yang berbeda-beda. Tingkatan soal yang dimaksud yaitu berdasarkan Taksonomi Blooms. Taksonomi Blooms yang telah direvisi digunakan untuk merancang *level* dan merumuskan pertanyaan [12]. Menurut guru kelas IV B beliau menggunakan 5 tingkatan Taksonomi Bloom yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. 66,7% peserta didik mengungkapkan dapat membuka tantangan baru saat menempuh *level* tertentu. Namun, pada *Quizizz* fitur seperti ini tidak ada, fitur *level* hanya dapat ditentukan oleh tingkat kesulitan soal seperti yang telah dibahas pada subindikator *level*. *The leader board* merupakan daftar *ranking* pemain berdasarkan skor yang mereka peroleh selama proses penilaian yang selalu *update* otomatis setiap soal dan dapat dipantau oleh pemain yang dapat meningkatkan kompetisi mereka. 86,7% pemain menunjukkan bahwa mereka dapat melihat papan peringkat pada saat proses penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa *the leader board* ada dalam fitur *Quizizz*. 0,2% peserta didik mengungkapkan bahwa mereka dapat menukar poin mereka untuk mendapatkan keuntungan. *Quizizz* tidak menyediakan fitur *virtual goods* ini karena poin yang didapat dalam *Quizizz* hanya dapat digunakan sebagai nilai akhir dalam proses penilaian. 86,7% peserta didik mengungkapkan bahwa mereka mendapat poin jika menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kocadere & Seyma [12] bahwa pemain mendapatkan poin jika jawaban mereka benar. Subindikator *teams* yang merupakan suatu *reward* yang memungkinkan peserta didik menjawab pertanyaan secara bersama-sama. 10 dari peserta didik mengungkapkan bahwa mereka mengungkapkan bahwa mereka tidak mendapatkan *reward* untuk bekerja sama dengan temannya yang lain. *Quizizz* tidak menyediakan fitur *reward* seperti ini tetapi *Quizizz* menyediakan pilihan proses penilaian dilaksanakan dengan individu atau secara kelompok. *Badges* yang merupakan suatu penghargaan atau *tittle* yang dapat diberikan kepada peserta didik. 60% peserta didik mengungkapkan bahwa mereka mendapatkan penghargaan yang diberikan *Quizizz* setiap menjawab pertanyaan dengan benar. Menurut guru kelas IV B penghargaan yang dimaksud yaitu *memes* karena beliau mengatur *memes* sebagai penghargaan yang muncul setiap peserta didik menjawab soal dengan benar.

#### 4. Kesimpulan

Pelaksanaan menggunakan media *Quizizz* menjadi sebuah proses penilaian dengan inovasi baru yang menyenangkan dan efektif tetapi tetap sesuai dengan prosedur penilaian serta desain penilaian berbasis *game*. Pelaksanaan penilaian menggunakan media penilaian *Quizizz* yang dilakukan oleh guru kelas IV B belum melaksanakan seluruh proses sesuai tahapan. Guru belum membuat kisi-kisi soal, memvalidasi soal dan serta tahap membuat pedoman penskoran dilaksanakan pada tahap pengolahan nilai serta pada tahap pelaporan dan pemanfaatan hasil penilaian belum dilaksanakan remedi dan pengayaan. Selain itu, guru juga belum memanfaatkan secara maksimal fitur yang terdapat dalam *Quizizz* terutama dalam pelaksanaan *feedback*. Implikasi teoretis penelitian ini berguna untuk menambah wawasan guru terkait penerapan Aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian IPS yang pelaksanaannya sesuai dengan prosedur penilaian serta menambah wawasan untuk peserta didik terkait fitur-fitur *Quizizz* yang dapat dimanfaatkan untuk media penilaian. Implikasi praktis penelitian ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru kelas IV agar dapat melaksanakan prosedur penilaian pada aplikasi *Quizizz* dengan urut dan lengkap serta lebih menjelajahi fitur-fitur dalam *Quizizz* sehingga dapat dimanfaatkan lebih maksimal.

#### 5. Referensi

- [1] Yuliana 2020 *Wellness and Healthy Magazine* **2(1)** 187
- [2] Mendikbud 2020 Surat Edaran No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (covid-19)
- [3] A G Prawiyogi, A Purwanugraha, G Fakhry, & M Firmansyah 2020 Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta *JPD (Jurnal Pendidikan Dasar)* **10(2)**
- [4] A. Ambiyar, W Waskito, R Efendi, & Y Irawati 2021 Designing the E-Authentic Assessment on Computer Networking Learning in The Revolution Industry 4.0 *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* **10(1)** 190
- [5] J I Siti & P Poerwanti 2017 Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar
- [6] E D Febrianti, Isdania, N Putri, & S Maghfiroh 2020 Alternatif Penilaian Evaluasi Pembelajaran Pasca Pandemi Covid – 19 pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar
- [7] H Pusparani 2020 Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon **2(2)** 269–279
- [8] H Akhtar & N Hasanati 2019 Game-based Learning: Teachers' Attitude and Intention to Use Quizizz in the Learning Process
- [9] R Irwansyah & M Izzati 2021 Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom
- [10] A Suharsono 2020 The Use of Quizizz and Kahoot! in the Training for Millennial Generation *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)* **4(2)** 332–342
- [11] M Sodik, H Mahfud, & F P Adi 2020 Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web 'Quizizz' sebagai media pembelajaran di sekolah dasar *Didaktika Dwija Indria* **9(5)**
- [12] D Zapata Rivera & M I Bauer 2012 Exploring the Role of Games in Educational Assessment
- [13] V W Sujarweni & P Endrayanto 2012 Statistika untuk Penelitian Graha Ilmu
- [14] Sugiyono 2015 Metode Penelitian Bandung: Alfabeta
- [15] S Arkün Kocadere Ş Çağlar Özhan, & S Arkün Kocadere Şeyma Çağlar 2015 The design and implementation of a gamified assessment *Article in Journal of E-Learning and Knowledge Society*