



## **Pengembangan Asesmen Digital Berbasis *Game Edukatif Quizizz* pada Mata Pelajaran Marketing**

### **The *Quiz Educational Game* Based Digital Assessment Development for Marketing Class**

**Nofa Nur Azizah\*, Rachmad Hidayat**

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: nofa.nur.1804116@students.um.ac.id

Paper received: 30-03-2024; revised: 22-04-2024; accepted: 27-05-2024

#### **Abstrak**

Penelitian ini didorong oleh pandemi COVID-19 yang mengharuskan pemerintah Indonesia melakukan perubahan ekstrem dengan menerbitkan Surat Edaran Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 2 Tahun 2022 yang mengatur Panduan Pelaksanaan Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19. Kebijakan ini disertai dengan petunjuk pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas atau pembelajaran daring. Selain itu, di abad ke-21, siswa dituntut untuk menguasai kompetensi 4C, yaitu kreativitas dan inovasi, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan asesmen digital berbasis permainan edukatif Quizizz yang dapat mengukur pencapaian kompetensi siswa dan mengembangkan keterampilan abad ke-21, menguji kelayakan, serta menentukan tanggapan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D yang diadaptasi dari Borg dan Gall yang dimodifikasi. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner validasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi dan kuesioner tanggapan siswa. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 98 persen (sangat valid) dan hasil validasi oleh ahli asesmen memperoleh persentase 91 persen (sangat valid). Sementara itu, tanggapan siswa terhadap asesmen digital berbasis permainan edukatif Quizizz memperoleh persentase 86 persen (sangat menarik). Dengan demikian, asesmen digital yang telah dikembangkan layak digunakan. Penelitian ini menunjukkan bahwa asesmen digital berbasis permainan edukatif tidak hanya efektif dalam mengukur kompetensi siswa, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Implementasi asesmen digital seperti ini dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di masa pandemi dan di era digital saat ini.

**Kata kunci:** asesmen digital; permainan edukatif; Quizizz

#### **Abstract**

This research was motivated by the COVID-19 pandemic, which required the Indonesian government to make significant changes by issuing the Circular Letter of the Minister of Education and Culture, Research and Technology Number 2 of 2022. This letter provides guidelines for the implementation of learning during the COVID-19 pandemic, with instructions for limited face-to-face or online learning. Additionally, in the 21st century, students are required to master the 4C competencies: creativity and innovation, critical thinking, communication, and collaboration. This study aims to develop a digital assessment based on the educational game Quizizz, which can measure student competency achievement and enhance 21st-century skills, test its feasibility, and determine student responses. The research method used was Research and Development (R&D) adapted from Borg and Gall, which was modified accordingly. Data collection techniques involved using validation questionnaire sheets. The research instruments included validation sheets and student response questionnaires. The validation results from media experts showed a percentage of 98 percent (very valid), and validation from assessment experts showed a percentage of 91 percent (very valid). Meanwhile, student responses to the Quizizz educational game-based digital assessment showed a percentage of 86 percent (very engaging). Therefore, the developed digital assessment is deemed feasible for use. This research indicates that digital assessments based on educational games are not only effective in meas-

uring student competencies but also in enhancing student engagement and motivation. Implementing such digital assessments can provide an innovative solution to the challenges of learning during the pandemic and in the current digital era.

**Keywords:** digital assessment; educational game; Quizizz

## 1. Pendahuluan

Pada akhir tahun 2019, telah terjadi pandemi secara global di seluruh dunia. Akibat adanya virus jenis baru yaitu SARS-Cov. Per 1 Oktober 2021, UNESCO mengatakan bahwa sekitar 1,6 miliar murid di dunia atau sekitar 190 dari negara yang berhenti belajar akibat terdampak pandemi COVID-19. Salah satu negara yang terkena dampak dari pandemi tersebut adalah Indonesia. Hingga Januari 2022, pemerintah Indonesia menetapkan bahwa pandemi COVID-19 masih berlangsung dan belum usai di Indonesia. Akibatnya, pemerintah banyak melakukan perubahan ekstrem di berbagai bidang, mulai dari sisi ekonomi, pariwisata bahkan pendidikan. Perubahan di bidang pendidikan dapat dilihat melalui Surat Edaran Mendikbud Ristek Nomor 2 Tahun 2022 yang mengatur tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. Dengan adanya Surat Edaran tersebut, maka setiap satuan pendidikan diharuskan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan sekolah. Rencana tersebut dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar tetap dapat dilaksanakan meskipun pembelajaran tatap muka dilaksanakan secara terbatas. Secara tidak langsung Surat Edaran tersebut mendorong terjadinya percepatan transformasi pembelajaran yang dilaksanakan pada saat terjadi pandemi seperti saat ini. Kegiatan belajar mengajar banyak memanfaatkan teknologi informasi mulai dari Zoom Meeting, Google Meet, Edmodo, dan Google Classroom. Guru diharapkan mampu menguasai berbagai macam aplikasi atau software yang mampu menunjang kegiatan belajar mengajar.

Selain itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21 ini bertambah pesat dan menyeluruh. Perkembangan di abad 21 ini ditandai dengan kemajuan dan tantangan global, salah satunya teknologi. Salah satu bentuk penerapan teknologi yaitu adanya aplikasi yang dapat membantu mempermudah aktivitas manusia sehari-hari. Keadaan tersebut menjadi salah satu tekanan di bidang pendidikan untuk menghasilkan peserta didik yang inovatif, kreatif, dan melek teknologi. Terlebih pembelajaran abad 21 harus sesuai dengan empat kompetensi (4C) yang perlu dimiliki oleh peserta didik yaitu *creativity and innovation, critical thinking, communication, dan collaboration* (Hatami, dkk., 2017). Menurut Milligan (Wulan, dkk., 2019) yang telah menyebutkan klasifikasi keterampilan abad 21 yaitu keterampilan berpikir, keterampilan mengambil tindakan, keterampilan berkomunikasi, keterampilan menggunakan komponen pendukung (literasi dan penguasaan ilmu teknologi dan informasi), serta kompetensi yang berkaitan dengan pemahaman sebagai warga dunia. Dengan dibekalinya kompetensi tersebut, harapannya peserta didik mendapatkan bekal yang sesuai untuk meneruskan kehidupannya setelah menuntut pendidikan di sekolah.

Keterampilan memecahkan masalah adalah satu diantara parameter yang penting untuk berpikir kritis pada abad 21 sebagai aspek dari keterampilan berpikir. Keterampilan dalam memecahkan sebuah masalah pada peserta didik dapat diolah dengan metode pembelajaran yang tepat. Pelaksanaan sebuah metode pembelajaran tidak akan berhasil apabila tidak disertai asesmen yang tepat juga (Wulan, dkk., 2019). Asesmen merupakan pelaksanaan beragam cara dan pemanfaatan berbagai alat penilaian untuk mendapatkan informasi ketercapaian kompetensi peserta didik terhadap materi yang telah dipelajarinya (Poerwanti, 2015). Penggunaan dan pemilihan alat dalam kegiatan asesmen harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan

perkembangan teknologi informasi. Melalui kegiatan asesmen tersebut guru dapat mengetahui keefektifan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada saat sistem pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka terbatas ataupun saat pembelajaran jarak jauh, maka diperlukan adanya alat asesmen yang menggunakan teknologi, yaitu asesmen digital.

Asesmen digital merupakan proses penilaian kemampuan peserta didik dengan melibatkan pemanfaatan teknologi seperti *handphone*, laptop dan lain sebagainya untuk mengoptimalkan kegiatan asesmen yang menarik, layak, valid, dan efisien. Asesmen digital dapat dikemas dalam bentuk *game* edukatif. Penerapan *game* edukatif pada kegiatan asesmen masih sedikit ditemukan meskipun sudah ada (Setiawan, dkk., 2019). *Game* sebagai alat asesmen dapat diintegrasikan dengan butir-butir soal yang harapannya mampu mengasah keterampilan peserta didik untuk memecahkan masalah serta mengetahui ketercapaian kompetensi peserta didik. Dampak positif dari penggunaan media *game* sebagai alat asesmen digital yaitu dapat membuat suasana lebih antusias dan menghibur dalam pemecahan masalah dan logika pada latihan soal (Henry, 2010).

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan yaitu aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz yaitu suatu web *tool* yang dikemas dalam bentuk permainan kuis *online* sehingga bisa dipergunakan untuk penilaian dalam pembelajaran (Basuki & Hidayati, 2019). Menggunakan aplikasi Quizizz pada kegiatan asesmen dapat membuat suasana lebih interaktif dan kompetitif. Peserta didik dapat mengerjakan soal pada perangkat masing-masing. Asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz ini bisa diakses melalui perangkat elektronik seperti *handphone* atau laptop dengan bantuan jaringan internet.

SMK Pawayatan Daha 1 Kota Kediri merupakan sekolah menengah kejuruan yang menerapkan kurikulum 2013 revisi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Dwi Agung Rahmanto, S.Pd selaku guru mata pelajaran Marketing kelas X SMK Pawayatan Daha 1 Kota Kediri, didapati bahwa selama masa pandemi *software* yang digunakan untuk menyampaikan materi yaitu Google Meeting dan Google Classroom, sedangkan untuk kegiatan asesmen menggunakan Google Form menggunakan bentuk soal pilihan ganda. Guru memberikan soal penilaian harian dari buku paket. Soal yang ada dalam paket menunjukkan bahwa soal penilaian harian berada pada level kognitif rendah, sehingga keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah atau berpikir kritis kurang ditekankan. Kendala lain yang muncul pada saat kegiatan asesmen yaitu banyaknya peserta didik yang tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas serta didapati tingkat kecurangan pada saat asesmen masih tinggi.

Pada mata pelajaran Marketing kelas X jurusan BDP terdapat 11 kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Mata pelajaran ini termasuk ke dalam kelompok C2 pada struktur kurikulum SMK. Kompetensi dasar yang bisa digunakan untuk melatih keterampilan berpikir kritis dengan menggunakan asesmen digital yaitu KD 3.7 menganalisis siklus daur hidup produk dan KD 3.8 menerapkan strategi pemasaran barang dan jasa. Setelah peserta didik mempelajari kompetensi dasar 3.7 dan 3.8 dan mengikuti serangkaian pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu memiliki kompetensi minimum yang diharapkan. Ketika guru ingin mendapati informasi ketercapaian kompetensi dari peserta didik maka dibutuhkan adanya asesmen yang dilakukan secara berkala setelah menyelesaikan satu kompetensi dasar.

Penelitian terkait pengembangan asesmen digital sebelumnya pernah dilakukan oleh Nisa & Pahlevi (2021) menunjukkan bahwa instrumen penilaian HOTS dengan berbantuan aplikasi Quizizz tersebut valid dan layak dipakai oleh guru dan peserta didik. Diperoleh rata-rata

hasil validasi sebesar 97% (sangat kuat) dan hasil respon pengguna oleh peserta didik sebesar 96% menunjukkan respon positif. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Dwijayanti (2020) diperoleh skor validasi ahli materi 92,5% dan skor konstruksi sebesar 85%. Artinya alat evaluasi tersebut dikatakan layak untuk digunakan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka perlu dikembangkan asesmen digital yang dapat mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik sekaligus mengembangkan keterampilan abad 21, maka peneliti mengembangkan asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz pada mata pelajaran Marketing KD 3.7 menganalisis siklus daur hidup produk dan KD 3.8 menerapkan strategi pemasaran barang dan jasa yang dapat dipakai pada kegiatan penilaian harian dengan bentuk soal berupa pilihan ganda sebanyak 25 soal pada masing-masing KD. Penelitian ini dibatasi untuk menilai aspek kognitif peserta didik. Produk asesmen digital yang dikembangkan ini berupa soal-soal pilihan ganda karena mudah untuk diolah datanya, serta memiliki tingkat objektivitas yang berdaya guna untuk mengukur level kognitif peserta didik (A. Wulan & Aristia, 2018).

### *Asesmen Digital*

Sudah saatnya setiap kegiatan dalam belajar mengajar selalu memanfaatkan teknologi yang ada. Salah satunya pada kegiatan asesmen yang menggunakan media dari teknologi informasi. Kegiatan asesmen merupakan bagian dari proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan. Asesmen dapat dilaksanakan dengan cara tes tulis, tes lisan, tes praktik, dan lain sebagainya. Asesmen pembelajaran dimasa pandemi yang dilaksanakan secara daring dapat menerapkan metode asesmen digital (Susiyanto, 2021).

Pada kemajuan teknologi yang pesat ini, implementasi asesmen digital sangat memungkinkan serta lebih mudah, terutama dengan bantuan perangkat elektronik dan jaringan internet. Asesmen digital tersebut dapat dikemas berupa kuis, tugas individu, ataupun bentuk lain dengan menggunakan bantuan jaringan internet. Asesmen digital (*e-assessment*) merupakan tes yang dikombinasikan dengan butir-butir soal dengan melibatkan teknologi jaringan internet dan bantuan audio, video, teks, atau grafik (Riski & Susilowibowo, 2021). Elektronik asesmen merupakan asesmen yang dirancang dengan menyertakan teknologi komputer dan bantuan jaringan internet pada pengoperasiannya (Ma'muroh, 2014).

### *Game Edukatif*

Kata *game* memiliki arti dasar permainan, kata tersebut berasal dari Bahasa Inggris. *Game* adalah pertandingan diantara para pemain dengan mengikuti peraturan yang ada untuk mencapai suatu tujuan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka hal tersebut memotivasi para *developer* untuk mengadakan pembaharuan pada pemanfaatan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran, terutama dalam bentuk *game*. *Game* dapat menyebabkan sikap anak cenderung individual dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Rafika, 2021). Akan tetapi, saat ini terdapat *game* yang dapat membantu mengurangi dampak negatif tersebut serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau alat asesmen, *game* tersebut adalah *game* edukatif.

*Game* edukatif merupakan sarana yang bersifat mengarahkan peserta didik agar terpacu untuk berpikir kreatif dan meningkatkan konsentrasi ketika melakukan permainan pada pembelajaran. *Game* edukatif bisa digunakan sebagai sarana atau media asesmen lantaran *game* tersebut memiliki karakteristik yang mampu menarik peserta didik agar merasa tidak jemu (Dewi,

dkk., 2020). Sebagian besar *game* edukatif bersifat mirip dengan kuis dimana pada *game* tersebut terdapat soal yang harus dikerjakan oleh penggunanya dan hasil akhirnya merupakan skor yang akan diperoleh pengguna.

Pada penelitian ini, peserta didik akan masuk menggunakan alamat web dan kode yang diberikan. Kemudian peserta didik dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada *game* yang berbentuk kuis tersebut. *Game* edukatif pada asesmen tersebut digunakan untuk mengukur ranah kognitif peserta didik yaitu menitikberatkan sudut pandang intelektual. Permainan edukatif memiliki banyak manfaat yang dapat dijumpai oleh peserta didik, karena permainan tersebut dikemas dalam bentuk *game* yang dapat memotivasi keinerja otak dan kemampuan manajemen waktu peserta didik (Salsabila, dkk., 2020).

#### *Aplikasi Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk menciptakan *game* edukatif dalam bentuk kuis yang bisa diakses melalui perangkat seperti *handphone*, komputer dengan bantuan jaringan internet. Purba (2019) mendefinisikan Quizizz adalah sebuah *game* yang berbasis pendidikan, yang dapat menarik aktivitas multi pemain ke ruang kelas sehingga dapat membuat suasana kelas latihan lebih aktif dan meghibur. Beberapa kelebihan pada Quizizz telah dijabarkan oleh Mujahidah (2021) yaitu: (a) Hampir seluruh fitur pada Quizizz dapat diakses secara gratis, (b) guru dapat menyematkan gambar, video YouTube pada *game*, (c) guru dapat menentukan tenggat waktu pengerjaan dan membuka kembali *game* yang telah habis masa tenggat.

Pada bulan September 2020, perusahaan Quizizz melakukan pembaharuan pada aplikasinya yaitu dengan menambahkan fitur Quizizz Super. Fitur tersebut berupa *lesson* (pembelajaran) yang mana dapat memantu guru untuk membuat media pembelajaran seperti presentasi *online* berbasis *slide* yang interaktif. Pada fitur tersebut dapat dikolaborasikan antara powerpoint dengan kuis yang dapat diakses oleh peserta didik. Berikut adalah Gambar 2. yang menyajikan bentuk halaman utama dari Quizizz.

Selain mampu menyediakan kuis interaktif, Quizizz juga dapat merekam data statistik hasil pekerjaan peserta didik. Guru dapat mengetahui siapa saja yang sudah mengerjakan soal, skor yang didapat, serta akurasi jawaban sesuai dengan ketepatan waktu. Pada Quizizz juga terdapat fitur *homework* beserta tenggat waktu yang dapat diatur sebelumnya (Rosiani, 2021). Dengan menggunakan Quizizz peserta didik dapat mengakses soal dimana saja dan kapan saja. Selama pembelajaran daring, fitur ini sesuai untuk diterapkan.

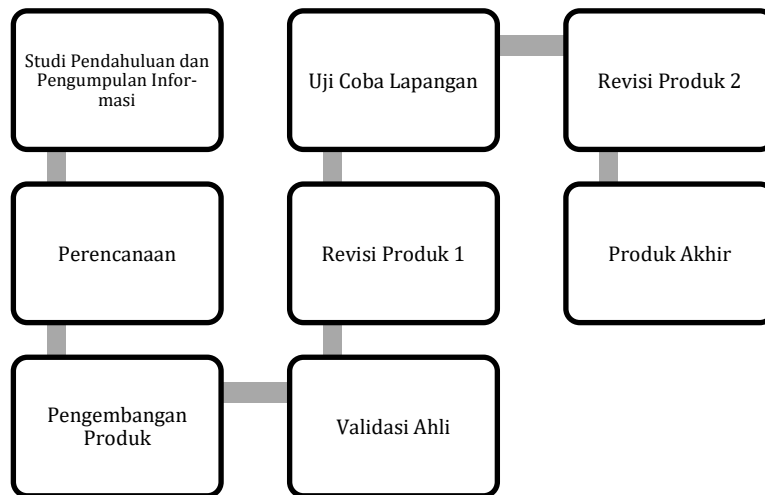
Penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk ketercapaian kompetensi peserta didik dengan meninjau segala kelebihan pada Quizizz. Yana, dkk., (2019) telah merangkum beberapa keunggulan yang dimiliki oleh fitur Quizizz, yaitu sebagai berikut: (a) mudah diakses dimana saja dan kapan saja, (b) dapat menyisipkan soal berupa video atau audio, (c) hasil pekerjaan peserta didik dapat di-*download* dengan format .xls/Ms.Excel, (d) durasi waktu pada setiap soal dapat ditata sesuai tingkat kesulitan soal, (e) dapat menyimpan jawaban dengan sendirinya (otomatis), (f) tidak perlu menggunakan kertas berlebih, (g) jumlah partisipan yang bisa bergabung banyak, (h) terdapat bank soal yang dapat dijadikan referensi guru dalam menyusun soal.

Terdapat beberapa tahap untuk mengawali permainan pada Quizizz yaitu (1) membuat akun pada halaman quizizz.com dengan menautkan alamat email, (2) kemudian memilih peran partisipan sebagai guru, (3) kemudian memasukkan detail akun yang diperlukan, (4) kemudian

pilih menu *create* untuk membuat kuis baru, kemudian isikan nama kuis dan pilih kategori yang sesuai, (5) pilih bentuk soal yang diinginkan, (6) ketik soal dan jawaban pada kolom yang tersedia kemudian sertakan kunci jawaban dan klik simpan, (7) atur kuis dan pilih tugaskan sehingga akan muncul kode yang harus dikirimkan kepada peserta didik, dan (8) minta peserta didik untuk bergabung dengan menggunakan alamat web dan kode yang ada.

## 2. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* ialah sebuah metode untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang ada sehingga bisa dipertanggungjawabkan (Widi, 2018). Borg and Gall (dalam Fahrrozi & Mohzana, 2020) menyebutkan ada 10 tahapan pada penelitian dan pengembangan. Tidak semua langkah harus dilakukan dalam mengembangkan suatu produk, dengan kata lain langkah tersebut dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Berikut adalah 8 tahap yang ditempuh pada penelitian ini:



Gambar 1. Tahapan penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X BDP Matahari Matahari di SMK Pawyatan Daha 1 Kota Kediri dengan jumlah 27 peserta didik. Instrumen penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan angket. Angket pada penelitian ini berisi lembar validasi ahli media dan ahli asesmen yang nantinya akan menghasilkan saran/kritikan sebagai bahan untuk perbaikan produk, serta terdapat lembar angket guna mengetahui respon peserta didik. Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli media dan ahli asesmen disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen angket ahli media dan ahli asesmen

Validator	Aspek	Indikator
Ahli media	a) Kemenarikan desain	1,2,3,4
	b) Kemudahan penggunaan	5,6,7,8,9,10
Ahli asesmen	c) Kesesuaian	1,2,3,4
	d) Kualitas isi	5,6,7,8,9,10,

Angket yang ditujukan kepada peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz. Kisi-kisi instrumen angket pada peserta didik disajikan pada Tabel 2. sebagai berikut.

**Tabel 2. Kisi-kisi instrumen angket peserta didik**

Aspek	Indikator
a. Kemudahan penggunaan	1,2,3,4
b. Keterlibatan dan motivasi	5,7
c. Tampilan	6,9,10
d. Mengurangi kecurangan	8

Data yang sudah terhimpun kemudian akan diproses untuk mengetahui tingkat kelayakan, kevalidan dan respon terhadap produk. Berikut merupakan rumus yang diperlukan untuk mengolah data menurut Akbar (2015):

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah pengolahan data, maka akan diperoleh hasil persentasi dari data validasi tersebut. Hasil tersebut akan dikaji untuk melihat tingkat kelayakan produk dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria hasil validasi**

No	Pencapaian Nilai	Kategori	Keterangan
1.	81,00%-100,00%	Sangat layak	Dapat digunakan tanpa perbaikan
2.	61,00%-80,00%	Layak	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
3.	41,00%- 60,00%	Cukup layak	Disarankan tidak digunakan
4.	21,00%-40,00%	Kurang layak	Tidak bisa digunakan
5.	00,00%- 20,00%	Tidak layak	Sangat tidak dapat digunakan

Sumber: Akbar (2015)

Kemudian dilanjutkan dengan pengolahan data hasil angket respon peserta didik. Dari data respon peserta didik tersebut akan dikaji untuk mendapati hasil respon peserta didik dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 4. Kriteria hasil respon peserta didik**

No	Pencapaian Nilai	Keterangan
1.	81,00% -100,00%	Sangat menarik
2.	61,00% - 80,00%	Menarik
3.	41,00% - 60,00%	Cukup menarik
4.	21,00% - 40,00%	Kurang menarik
5.	00,00% - 20,00%	Tidak menarik

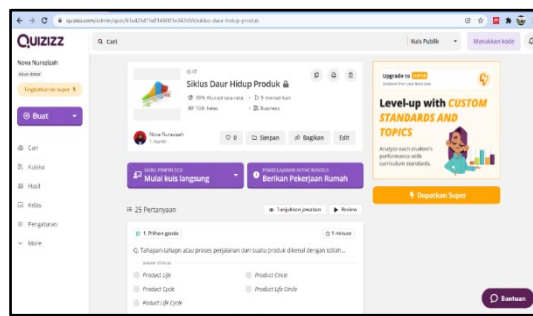
Sumber: Akbar (2015)

Sesuai dengan Tabel 3. dan Tabel 4. bisa disimpulkan apabila produk asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz pada mata pelajaran Marketing kelas X BDP layak untuk digunakan serta mendapatkan respon positif peserta didik jika skor persentase lebih dari atau sama dengan 61,00%. Akan tetapi, jika skor persentase kurang dari 61,00%, maka produk disarankan tidak digunakan pada kegiatan asesmen.

### 3. Hasil dan Pembahasan

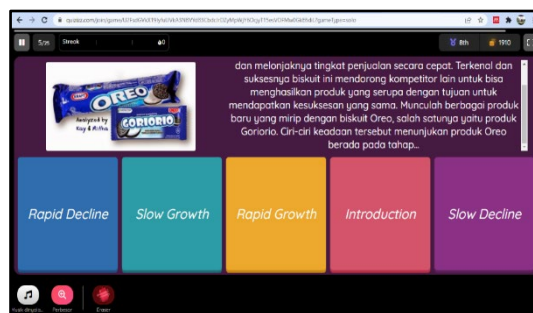
Hasil penelitian disajikan berdasarkan model penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian yang dilakukan dengan 8 tahap. Berikut ini adalah tahapan pengembangan asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz.

Tahap pertama yaitu studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, dalam hal ini peneliti mempelajari hasil penelitian sebelumnya, bahan kajian, dan materi yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya peneliti juga melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru Marketing SMK Pawyatan Daha 1 Kota Kediri. Dari kegiatan wawancara tersebut didapatkan informasi bahwa: (1) SMK Pawyatan Daha 1 Kota Kediri mengimplementasikan kurikulum 2013 revisi, (2) Penilaian harian dilakukan dengan bantuan Google Classroom/Google Form. (3) Koreksi pada soal pilihan ganda dapat diatur otomatis, sedangkan soal uraian, esai, portofolio dilakukan secara manual. (4) Terdapat beberapa peserta didik yang tidak terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran serta rendahnya keterampilan berpikir peserta didik mempengaruhi kualitas jawaban yang dituliskannya. (5) Didapati tingkat kecurangan peserta didik dalam mengerjakan soal masih tinggi. (6) Selain itu terdapat beberapa fasilitas elektronik seperti LCD, proyektor, pengeras suara, laboratorium masing-masing program keahlian yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Awal (Sumber: quizizz.com)

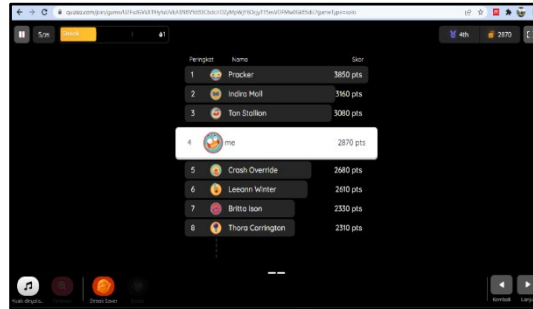
Tahap kedua yaitu perencanaan yang dilakukan dengan merancang sebuah alat tes yang bisa diakses oleh peserta didik dengan memanfaatkan teknologi yang dimiliki peserta didik. Salah satu aplikasi *online* yang dapat menarik perhatian peserta didik yaitu Quizizz. Peneliti sebagai admin/guru dapat membuat sebuah kuis pembelajaran marketing. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis kompetensi dasar mata pelajaran Marketing, sehingga diperoleh KD 3.7 menganalisis siklus daur hidup produk dan KD 3.8 penerapan strategi pemasaran barang dan jasa yang dirasa cocok untuk pengembangan asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz dengan level kognitif tinggi.



Gambar 3. Tampilan Soal (Sumber: quizizz.com)

Tahap ketiga yaitu pengembangan produk, dilakukan dengan penyusunan kisi-kisi soal yang sesuai KD 3.7 dan KD 3.8. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun soal sebanyak 20 soal pilihan ganda dan 5 soal studi kasus dalam bentuk uraian beserta kunci jawaban dan pedoman penskoran. Setelah itu, peneliti membuat prototipe asesmen digital berbasis *game* edukatif

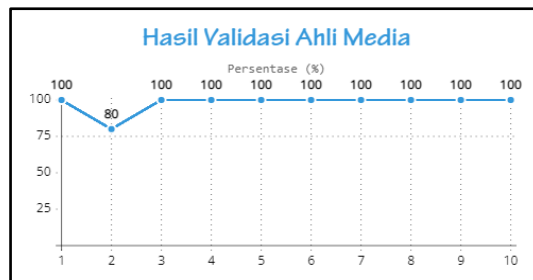
Quizizz dengan level kognitif tinggi serta menyusun instrumen penilaian pada angket lembar validasi ahli media dan ahli asesmen. Kemudian dilengkapi dengan instrumen penilaian pada angket respon peserta didik. Sejalan dengan penelitian Mulyati & Evendi (2020) yang mengatakan bahwa salah satu keunggulan Quizizz adalah kemudahan pengoperasiannya serta mampu menyajikan hasil yang cepat pada proses pemberian skor sehingga aplikasi ini cocok untuk menunjang kegiatan belajar dan mengajar. Dengan memaksimalkan pemanfaatan aplikasi ini, maka diharapkan dapat memecahkan persoalan yang muncul pada proses pembelajaran serta dibutuhkan adanya penyusunan pengembangan produk untuk proses pembelajaran berikutnya. Berikut adalah Gambar 2. – Gambar 4. yang menunjukkan tampilan pada Quizizz.



Gambar 4. Papan Peringkat (Sumber: quizizz.com)

Tahap keempat yaitu validasi ahli, yang mana diperlukan tenaga ahli yang kompeten dalam memvalidasi produk asesmen digital. Tujuan dilakukannya validasi produk adalah untuk menguji kelayakan suatu produk yang telah dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh 1 validator ahli media dan 2 validator ahli asesmen berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Validator media yaitu dosen jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang. Sedangkan untuk validator asesmen kaprodi Pendidikan Bisnis, Universitas Negeri Malang dan guru Marketing kelas X BDP SMK Pawyatan Daha 1 Kota Kediri.

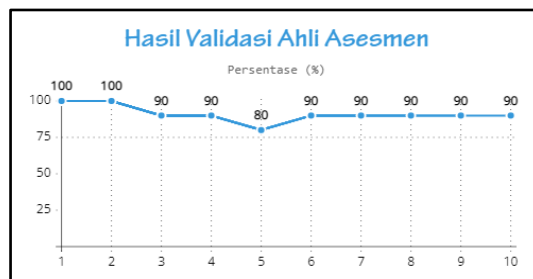
Pada masing-masing angket terdapat 10 butir penilaian yang diisi dengan menggunakan 5 skala likert. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media berupa penilaian desain isi dan kemudahan penggunaan asesmen digital pada aplikasi Quizizz. Berikut adalah rincian indikator penilaian yang diisi oleh ahli media yaitu: (1) kemenarikan tampilan, (2) komposisi warna, (3) ukuran teks dan jenis huruf, (4) kesesuaian gambar untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa, (5) kemudahan memasukan butir soal, (6) kelengkapan menu, (7) kejelasan petunjuk penggunaan, (8) tingkat kepraktisan, (9) kemudahan dalam mengakses, dan (10) ketersediaan bentuk-bentuk soal. Rata-rata hasil penilaian dari validator ahli media pada masing-masing butir penilaian disajikan pada Gambar 5. dalam bentuk diagram.



Gambar 5. Hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media di atas, diketahui bahwa total keseluruhan memperoleh skor 98%. Hasil kelayakan tersebut masuk pada interpretasi interval dari 81% <math>x</math> <math>100\%</math> dengan kategori “Sangat Layak”. Maka asesmen digital ini dapat di uji cobakan kepada peserta didik. Hasil penelitian dari Handayani & Wulandari (2021) mengasumsikan bahwa guru dapat mengembangkan alat Quizizz untuk mengangkat *modern assessment* yang lebih menarik dibandingkan menerapkan *paper-based test*, serta guru harus memperhatikan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik pada pembelajaran abad 21. Di samping itu penelitian yang dilakukan oleh Love (2020), menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknologi berfungsi sebagai pendekatan produktif dalam misi untuk mencapai hasil yang kuat pada kompetensi peserta didik. Validator ahli media juga memberikan komentar dan saran yang diberikan untuk memperbaiki produk. Komentar dan saran tersebut yaitu produk sudah baik dan dapat dikembangkan sesuai desainnya. Namun, sebaiknya dikaji lebih dalam konsep-konsep yang ada misalnya konsep asesmen yang diperlukan, konsep aplikasi quizizz, dan keterkaitan asesmen digital yang dikembangkan dengan kompetensi dasar.

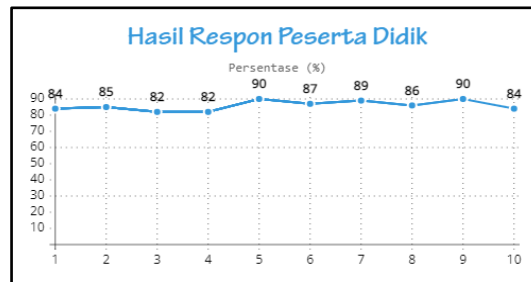
Penilaian yang dilakukan oleh ahli asesmen berupa penilaian kesesuaian dan kualitas isi pada produk. Berikut adalah rincian indikator penilaian yang diisi oleh ahli asesmen yaitu: (1) kesesuaian butir soal, (2) kesesuaian gambar, (3) keruntutan soal, (4) menyajikan kompetensi yang harus dikuasai, (5) ketepatan penggunaan istilah, (6) kesesuaian soal dengan jawaban, (7) kesesuaian soal dengan kemampuan peserta didik, (8) penggunaan stimulus dan pengecoh, (9) jumlah soal dan waktu pengerjaan cukup, dan (10) kemutakhiran soal. Hasil penilaian pada masing-masing indikator dapat dilihat pada Gambar 6. yang disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 6. Hasil Validasi Ahli Asesmen

Berdasarkan hasil penilaian ahli asesmen di atas, diketahui bahwa total keseluruhan memperoleh skor 91%. Hasil kelayakan tersebut masuk pada interpretasi interval dari 81% <math>x</math> <math>100\%</math> dengan kategori “Sangat Layak”. Maka asesmen digital ini dapat di uji cobakan kepada peserta didik. Asesmen digital dalam bentuk permainan mendorong penemuan yang mana guru tidak perlu mengerahkan peserta didik tentang apa yang harus dilakukan selama pelajaran, melainkan hanya perlu bertindak sebagai fasilitator. Hal ini didukung oleh Lim & Yunus (2021), yang menyampaikan bahwa akhir-akhir ini pembelajaran berbasis permainan menjadi pusat perhatian, karena saat ini potensi permainan yang tinggi dalam meningkatkan kompetensi peserta didik, terutama pada saat pandemi Covid-19. Disamping itu kemudahan dalam penggunaan Quizizz juga dikemukakan oleh Heroza, dkk., (2020) yang menyebutkan bahwa Quizizz sebagai alat evaluasi dapat dengan mudah diinterpretasikan dalam pembelajaran, selain itu Quizizz juga dapat diinterpretasikan dalam google classroom. Ahli asesmen juga memberikan komentar pada lembar validasi yaitu secara besar produk sudah baik, hanya saja sedikit memperbaiki level kognitif soal yang masih *Middle Order Thinking Skills* menjadi *High Order Thinking Skills*. Penggunaan Quizizz pada kegiatan asesmen ini sejalan dengan pernyataan

Suseno (2021) bahwa semakin akrabnya peserta didik dengan perkembangan teknologi, maka kondisi tersebut mendorong terjadinya pergantian metode yang digunakan, terlebih pada pelaksanaan asesmen. Sebuah produk dinyatakan valid dan layak secara teoritis apabila memiliki persentase kelayakan lebih dari 61% (Akbar, 2015). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz yang telah dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.



**Gambar 7. Hasil respon peserta didik**

Pada tahap kelima yaitu revisi produk 1. Revisi produk didasarkan pada kritik dan saran yang telah ditulis oleh para validator. Perbaikan dilakukan pada beberapa soal dengan level kognitif soal yang masih *Middle Order Thinking Skills* diubah menjadi *High Order Thinking Skills* dan mengubah 20 soal pilihan ganda dan 5 soal studi kasus dalam bentuk uraian menjadi 25 soal pilihan ganda pada masing-masing KD. Salah satu kelebihan soal dalam bentuk pilihan ganda yaitu bersifat objektif dan cepat dalam mengolah penilaiannya (Dewi, dkk., 2020).

Tahap keenam yaitu uji coba lapangan kepada peserta didik. Subjek uji coba penelitian ini adalah 27 peserta didik dari kelas X BDP Matahari. Dikarenakan adanya pandemi, produk diuji cobakan secara daring. Penilaian dilakukan dengan memberikan soal yang dapat dibuka melalui perangkat masing-masing peserta didik seperti laptop/*handphone*. Peserta didik yang telah selesai mengerjakan soal, dapat melihat langsung hasil pekerjaannya. Menu *report* digunakan untuk mengetahui hasil akhir peserta didik dan dapat diunduh pada format .xls/Ms.Excel.

Kemudian dilanjutkan pada pembagian angket respon peserta didik. Respon peserta didik merupakan tanggapan atau umpan balik pengguna terhadap asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz. Terdapat 10 indikator penilaian yang diisi oleh peserta didik. Berikut adalah rincian penilaian yang diisi oleh peserta didik yaitu: (1) kejelasan petunjuk penggunaan, (2) kejelasan perintah soal, (3) kemudahan bahasa yang digunakan, (4) keruntutan materi, (5) peningkatan motivasi, (6) kemenarikan tampilan, (7) memberikan pengalaman baru, (8) mengurangi kecurangan, (9) kemudahan dalam mengakses, dan (10) penggunaan ukuran dan *font* pada asesmen digital. Hasil dari pengisian angket tersebut didapatkan data kuantitatif dan kualitatif dalam bentuk pendapat, kritik, dan saran dari peserta didik. Rata-rata hasil respon peserta didik untuk masing-masing indikator disajikan pada Gambar 7. dalam bentuk diagram.

Berdasarkan hasil penilaian ahli asesmen di atas, diketahui bahwa total keseluruhan memperoleh skor 91%. Hasil kelayakan tersebut masuk pada interpretasi interval dari  $81\% < x < 100\%$  dengan kategori “Sangat Menarik dan Sangat Memotivasi”. Selain itu beberapa peserta didik juga memberikan pendapat terkait penggunaan asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz. Garis besar pendapat yang disampaikan oleh peserta didik yaitu produk yang dikembangkan menambah semangat, melatih keterampilan untuk berpikir kritis, cepat, serta secara visual tampilan asesmen digital ini tidak membuat jenuh. Hal ini juga sesuai dengan penelitian

yang dilaksanakan oleh Noor (2020) bahwa respon peserta didik menunjukkan, dengan menggunakan Quizizz pada kegiatan asesmen dapat menjadikan peserta didik lebih tertarik dan menggembirakan sehingga peserta didik termotivasi terhadap materi pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Laura, dkk., (2021), ditemukan bahwa penggunaan Quizizz pada pembelajaran yang dilakukan secara kontinu dan intensif sebagai alat pembelajaran dapat membuat kelas lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa pada kegiatan yang diusulkan.

Tahap ketujuh yaitu revisi produk 2 yang didasarkan pada kritik dan saran yang didapat pada angket respon peserta didik sehingga dapat mengaplikasikan kembali untuk penilaian harian kedepannya. Revisi dilakukan dari segi soal dan segi kunci jawaban, yang mana soal tersebut dibuat lebih mudah agar soal tersebut dapat dijawab oleh Sebagian besar oleh peserta didik. Setelah dilakukan revisi, produk siap digunakan untuk membantu guru dalam melakukan penilaian harian kepada peserta didik.

Tahap kedelapan yaitu produk akhir. Produk tersebut siap digunakan sebagai media pada penilaian harian. Setelah produk selesai divalidasi oleh 1 ahli media dan 2 ahli asesmen, selesai diuji cobakan di lapangan kepada peserta didik dan telah dilakukan revisi sehingga didapatkan hasil akhir berupa asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz pada mata pelajaran Marketing yang dapat dan layak digunakan sebagai inovasi di bidang pendidikan.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan *game* edukatif dalam bentuk kuis yang bisa diakses melalui perangkat masing-masing peserta didik dengan bantuan jaringan internet. Quizizz juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Peneliti menemukan kelebihan dan kekurangan Quizizz pada saat menggunakan Quizizz serta berdasarkan kondisi lapangan pada saat uji coba produk. Adapun kelebihan dan kekurangan Quizizz yang ditemukan oleh peneliti sebagai berikut.

Kelebihan Quizizz adalah: (1) memudahkan guru dalam membuat soal, (2) setelah peserta didik menjawab soal, maka akan muncul papan peringkat pada masing-masing perangkat, (3) ketika kuis selesai, peserta didik dapat mencermati pertanyaan dan jawaban yang benar guna koreksi mandiri, (4) soal dan kunci jawaban diacak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan, (5) soal dapat diakses dimana saja dan kapan saja, (6) hasil pekerjaan peserta didik dapat di-*download* dalam bentuk Ms.Excel. Guru dari berbagai negara sepakat bahwa Quizizz efektif dalam banyak hal, terutama dalam membantu peserta didik untuk belajar di lingkungan yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna (Lim & Yunus, 2021). Selain itu penelitian dari Laura, dkk., (2021) juga mengkonfirmasi bahwa Quizizz sebagai alat penilaian berhasil meningkatkan kompetensi peserta didik, sehingga efektifitas Quizizz dapat dikukuhkan sebagai alat evaluasi formatif dan sumatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Disamping adanya kelebihan, tentu tidak dapat dipungkiri dengan adanya kekurangan dari Quizizz sebagai alat asesmen digital, yaitu sebagai berikut: (1) jaringan internet yang sewaktu-waktu, (2) ketika mengerjakan soal, peserta didik dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban, (3) siswa yang terlambat bergabung, dapat menyebabkan peringkatnya menurun atau tertinggal. Lim & Yunus (2021) menyatakan bahwa akan ada saatnya peserta didik akan menghadapi kesulitan menggunakan Quizizz yang disebabkan oleh koneksi internet yang lemah atau ketersediaan perangkat.

Pada penelitian ini, peneliti menemukan 4 proposisi sebagai berikut: (1) hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan asesmen digital dalam bentuk *game* edukatif memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, (2) membuat peasesmen digital Quizizz merupakan penunjang yang memicu peserta didik dapat aktif dan antusiasme dalam menerima perubahan alat atau media, (3) fitur papan peringkat membuat peserta didik menjadi kompetitif dan termotivasi untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, (4) penggunaan Quizizz menciptakan suasana blajar yang menyenangkan dan mampu dipelajari secara mandiri. Penemuan proporsisi ini juga didukung penelitian yang dilakukan oleh Zhao, (2019) yang menemukan bahwa, penggunaan Quizizz pada pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dan peserta didik setuju bahwa Quizizz mudah digunakan, merangsang minat belajar, serta membantu konsentrasi di kelas. Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa Quizizz memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan respon peserta didik dan perspektif guru terhadap asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa asesmen digital berbasis *game* edukatif Quizizz pada mata pelajaran Marketing KD. 3.7 dan KD. 3.8 telah divalidasi oleh ahli media dengan skor 98% dan oleh ahli asesmen dengan skor 91%, menunjukkan bahwa produk ini sangat valid dan layak digunakan. Respon peserta didik terhadap asesmen digital ini juga sangat positif, dengan skor 86%, yang menunjukkan bahwa asesmen ini sangat menarik dan memotivasi. Dengan demikian, asesmen digital berbasis Quizizz ini efektif dalam mengukur pencapaian kompetensi siswa dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi mereka. Beberapa saran untuk pemanfaatan produk asesmen digital ini meliputi: (1) meringankan beban kerja guru dalam kegiatan penilaian, (2) menambah variasi soal penilaian harian yang mencakup lebih dari KD 3.7 dan KD. 3.8, (3) melakukan uji kelayakan yang lebih mendalam dan terperinci untuk mendapatkan hasil produk yang optimal, (4) memicu peningkatan hasil belajar siswa, dan (5) mengeksplorasi penggunaan software lain selain Quizizz untuk diimplementasikan dalam penilaian harian. Hal ini bertujuan untuk mengukur kompetensi siswa secara lebih komprehensif, mengembangkan keterampilan abad 21, serta mendorong inovasi dalam proses pembelajaran. Implementasi asesmen digital berbasis permainan edukatif ini dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital dan pandemi, sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

#### Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. *European Alliance for Innovation*. <https://doi.org/10.4108/EAI.27-4-2019.2285331>
- Dewi, R., Ghifur, M., & Soejoto, A. (2020). Pelatihan *game* Edukasi Android Berbasis HOTS sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Journal of Community Engagement*, 59–67.
- Fahrrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoritis dan Praktik*. 5(2), 119–124.
- Handayani, R., & Wulandari, D. (2021). Modern Assessment dalam Menyongsong Pembelajaran Abad 21 dan Hambatan di Negara Berkembang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 13. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1363>

- Hatami, F., Tahmasbi, F., & Hatami Shahmir, E. (2017). Critical Thinking Skill: Konsep dan Indikator Penilaian. *Neuropsychology*, 3(8), 85–102. [http://clpsy.journals.pnu.ac.ir/article\\_3887.html](http://clpsy.journals.pnu.ac.ir/article_3887.html)
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Heroza, R. I., Putra, P., Rifai, A., Novianti, H., Nuriza, M. F., Ariefin, E. P., & Rafly, M. (2020). Pelatihan Penggunaan LMS Sebagai sebagai Upaya Pengembangan Metode Pembelajaran pada MGMP Bahasa Indonesia SMP Kab. Ogan Ilir. *Annual Research Seminar (ARS)*, 5(2), 25–27. <http://seminar.ilkom.unsri.ac.id/index.php/ars/article/view/2100>
- Indrawan, G. M., Retnantiti, S., & Sakti, K. F. L. (2023). Penerapan Media Permainan Interaktif Petak Kata Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa SMA Lintas Minat. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(10), 1474–1484. <https://doi.org/10.17977/um064v3i102023p1474-1484>
- Laura, K., Morales, K., Clavitea, M., & Aza, P. (2021). Revista Innova Educación. *Revista Innova Educación*, 3(1), 6–19. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.001%0ARecibido>
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Love, M. (2020). How EFL teacher trainees in a TESOL graduate program integrate tools and platforms into teaching EAP. *Teach. Engl. TechnolEngl. Technol*, 20, 38–64.
- Ma'muroh, H. (2014). Pembuatan Instrumen Evaluasi Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis ICT untuk Mengukur Kompetensi Siswa SMP Kelas VIII. *Pillar Of Physics Education*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/1910171074>
- Mujahidah, B. N. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Tata Cara Salat Jenazah dengan Media Quizizz pad Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 20 SoloKuro*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- 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. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nisa, S., & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan Instrument Penilaian HOTS Berbantuan Quizizz pada Mata Pelajaran Kearsipan SMK. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2146–2159. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/756>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Poerwanti, E. (2015). Konsep Dasar Asesmen Pembelajaran. *PT. Remaja Rosdakarya*. [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=7jTg3JYAAAAJ&citation\\_for\\_view=7jTg3JYAAAAJ:KlAtU1dfN6UC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=7jTg3JYAAAAJ&citation_for_view=7jTg3JYAAAAJ:KlAtU1dfN6UC)
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.
- Putri, N. W., & Dwijayanti, R. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi “Quizizz” Pada pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 985–991. <https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/35985>
- Rafika. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Rifa'le Gondanglegi, Kabupaten Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Riski, F. F., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Virtual Berbasis Edmodo. *Journal Universitas Negeri Surabaya*, 31(2), 61–73. <https://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/download/14944/7040>

- Rosiani, D. (2021). Kolaborasi Whatsapp dan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(3), 257–264. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i3.304>
- 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. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). *Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMAN 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*.
- Suseno, R. A. W. (2021). *Pengembangan Alat Evaluasi Kahoot Berbasis Mobile Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri Taruna Nala Jawa Timur*. 1(4), 377–384.
- Susiyanto, D. (2021). Kipin PTO Sebagai Media Asesmen Digital Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(4), 280–292. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v1i4.576>
- Widi, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. 300.
- Wulan, A. R., Isnaeni, A., & Solihat, R. (2019). Penggunaan Asesmen Elektronik Berbasis Edmodo Sebagai Assessment for Learning Keterampilan Abad 21. *Indonesian Journal of Educational Assessment*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.26499/ijea.v1i2.7>
- Wulan, A., & Aristia, R. (2018). Jenis - Jenis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–13.
- Yana, A., L, A., & B.R, K. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 143–152.
- 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>