

Mengenal Quizziz: Alat Asesmen Tes Berbasis Gamifikasi

Aniyatussaidah, Herdi

*Program Studi Magister Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta*

Abstract

The purpose of this study was to describe Quizziz's explanation as a gamification-based assessment tool. The method in this research is a literature study by collecting reading material from various scientific articles and then comparing theories and research results, which are then analyzed descriptively. Based on the results of the literature study, the definition of Quizziz, Quizziz Features, Weaknesses and Strengths, Quizziz, and the construction of gamification-based assessment instruments were presented.

Key Words

Quizziz, Gamification Based Assessment

Pendahuluan

Asesmen tes adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi hasil kegiatan yang diperoleh dari berbagai jenis tagihan dan mengolah informasi tersebut untuk menilai hasil kegiatan dan perkembangannya. Pengumpulan informasi tersebut menggunakan tes, yang berarti adanya seperangkat pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi, dimana setiap butir pertanyaan tersebut memiliki jawaban.

Pitoyo, Sumardi, & Asib (2020) menyatakan Semakin berkembangnya masa, asesmen dan teknologi merupakan dua komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Asesmen adalah inti pendidikan, yang memberikan banyak informasi kepada guru dari siswa mereka dan teknologi membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Guru dapat memanfaatkan integrasi teknologi dan penilaian untuk mendapatkan informasi yang benar-benar detail tentang tes siswa untuk menciptakan proses pengajaran yang baik. Olehkarenanya dibutuhkan asesmen yang berbasis gamifikasi dalam dunia Pendidikan.

Gamifikasi dalam asesmen, yaitu membuat metode pengembangan produk instrument asesmen memiliki unsur-unsur permainan, yaitu memiliki desain yang mengaitkan elemen game, mekanik game, dan dinamika game menjadi satu konstituen. Ketiganya adalah inti dari penilaian berbasis gamifikasi yang sesuai kriteria. Salah satu contoh desain gamifikasi untuk penilaian dikembangkan oleh Werbach dan Hunter dalam Pitoyo, Sumardi, & Asib (2020). Mereka menjelaskan untuk merancang penilaian berbasis gamifikasi terdapat tiga langkah. Proses pertama adalah memilih dinamika pengujian dan proses kedua adalah memilih mekanika yang sesuai. Perlu memperhitungkan bahwa dinamika dan mekanika pengujian harus cocok. Yang terakhir adalah memilih komponen yang sesuai dengan mekanik.

Ketika tes berbasis gamifikasi dibuat dan dipersiapkan oleh guru sesuai dengan kriteria keberhasilannya, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan prinsip pembelajaran maka akan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi pelajar dengan mempraktikkan aktivitas permainan dalam konteks Pendidikan (Pitoyo, Sumardi, & Asib, 2020). Salah satu website penyedia fasilitas penilaian berbasis gamifikasi adalah Quizziz (Haryati, Albeta, Futra, & Siregar, 2021) (Pitoyo, Sumardi, & Asib, 2020) (Irwansyah & Izzati, 2021) (Vitarani, Pujiastuti, & Anang, 2021) (Permana & Irma, 2019) (Junior, 2020)

(Zhao, 2019) (Shari & Martozet, 2021) (Hikmah, Putri, K, & Jauhariyah, 2021) (Amanina & Az-Zafi, 2021) (Yahya, Maftuhati, Mustofa, & Arifa, 2021). Penerapan Quizziz sebagai media pengajaran dan penilaian telah banyak dielaborasi dalam beberapa penelitian (Darmawan, Daeni, & P, 2020) (Irwansyah & Izzati, 2021). Quizizz dapat dijadikan alat asesmen tes bentuk pilihan ganda, aplikasi ini sangat berguna diaplikasikan dalam konteks Pendidikan (Junior, 2020).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka yaitu dengan mengumpulkan bahan bacaan, mencatat, dan mengolah hasil bacaan (Melfianora, 2017). Data-data yang dibutuhkan dalam penelitian dapat diperoleh dari sumber pustaka atau dokumen. Menurut Zed (2014) pada riset pustaka (library research), penelusuran pustaka tidak hanya untuk langkah awal menyiapkan kerangka penelitian (research design) akan tetapi sekaligus memanfaatkan sumber-sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian. Sumber data yang digunakan berasal dari data sekunder, dimana data sekunder tersebut dikumpulkan melalui karya tulis baik yang sudah maupun belum dipublikasikan (Embun, 2012), buku teks, jurnal ilmiah, periodical, website, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan masalah penelitian. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil Penelitian dan Pembahasan (12pt)

Hasil studi literatur yang diperoleh yaitu mengenai 1) Quizziz, dan 2) Prosedur Konstruksi Instrumen Asesmen berbasis Gamifikasi. Berikut penjelasannya:

1) Quizziz

a. Pengertian Quizziz

Thariq menyatakan bahwa Quizziz adalah salah satu alat asesmen online sederhana untuk digunakan oleh siswa (<http://quizizz.com>). Mereka dapat mendaftar dengan menggunakan akun google mereka atau mereka bisa mendapatkan akses ke permainan hanya dengan memasukkan kode permainan. Untuk guru, mereka dapat membuat kuis tak terbatas setelah mendaftar. Quizizz merupakan media e-learning yang menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa melalui pembelajaran berbasis game dalam aplikasi (Dhamayanti, 2021). Quizizz merupakan aplikasi edukasi berbasis game yang didesain semenarik mungkin, yang berguna untuk membantu dosen mengevaluasi kegiatan setelah kuliah (Vitarani, Pujiastuti, & Anang, 2021).

Quizizz adalah alat penilaian online sebagai aktivitas kelas multipemain yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih bersama dengan komputer atau Smartphone mereka (Irwansyah & Izzati, 2021). Quizizz merupakan software online

yang dapat digunakan sebagai media evaluasi (Munawaroh, 2021). Quizziz adalah software asesmen online (Darmawan, Daeni, & P, 2020). Quizziz adalah aplikasi asesmen online yang sangat berguna untuk siswa, guru, ataupun dosen, karena dapat memberikan laporan hasil tes dengan cepat beserta analisisnya dan peningkatan siswa motivasi dan minat (Agustia, Aprilia, Sari, Hikmah, & Risnita, 2021). Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa Quizziz adalah software instrument asesmen online yang mudah digunakan oleh pendidik atau peserta didik, menyenangkan, dan dapat membantu pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Melihat tinjauan sejarah Quizziz, pada tahun 2015 Ankit dan Deepak membangun Quizziz pada tahun 2015 sambil mengajar matematika di sebuah sekolah di kota Bangalore, India. Saat ini sudah ada 10 juta murid yang menggunakan quizziz, dari lebih 100 negara dan mempunyai kantor di Bangalore dan Santa Monica, California. Quizziz sebagai aplikasi yang ramah terhadap penggunaan smartphone, membuat siswa yang dekat dengan penggunaan smartphone tertarik memainkan aplikasi ini. Hal ini meningkatkan minat dan keterlibatan siswa terhadap mata pelajaran yang disajikan dalam quizziz (Junior, 2020).

Quizziz semacam bank soal berbasis gamifikasi, yang setiap orang dengan mudah bisa menjadi contributor pembuat soal, dan setiap orang dapat dengan mengakses quizziz untuk menjawab soal-soal tersebut.

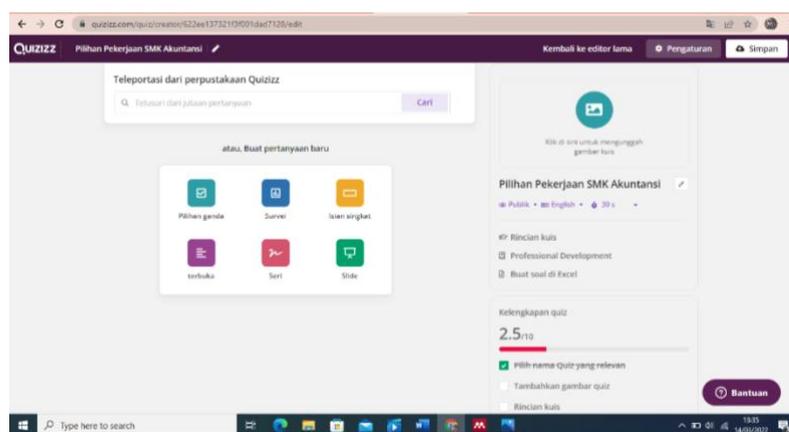


Gambar 1. Icon dan Wordmark Quizziz

b. Fitur

Quizziz menghadirkan aktivitas multipemain ke ruang kelas dan menjadikan latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Menggunakan Quizziz, siswa dapat melakukan latihan di kelas atau di rumah dengan smartphone atau PC. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizziz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran (Irwansyah & Izzati, 2021) (Suharni, Asty, & Amelia, 2021) (Fadhilawati, 2021). Quizziz memiliki tampilan yang menarik (Zuhara, Supardi, & Susilaningsih, 2020) serta membangkitkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar serta dalam mengerjakan tes (Fadhilawati, 2021). Darmawan, Daeni, & P (2020) menyatakan Quizziz ini dapat digunakan dalam mode "Langsung" di dalam ruangan kelas,

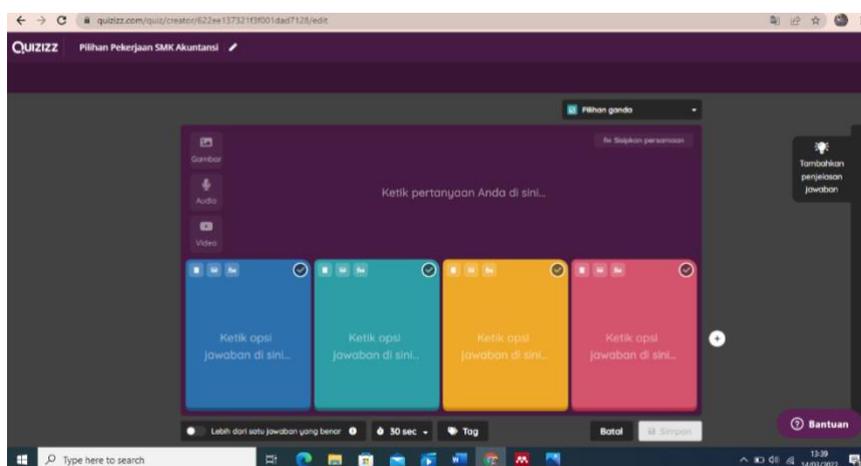
serta mode "Pekerjaan Rumah" sebagai tugas kerja rumah siswa. Saat ini di quizizz terdapat lima kategori kuis, yaitu: pilihan ganda, survey, isian singkat, pertanyaan terbuka, pemetaan, dan slide.



Gambar 2. Jenis kuis

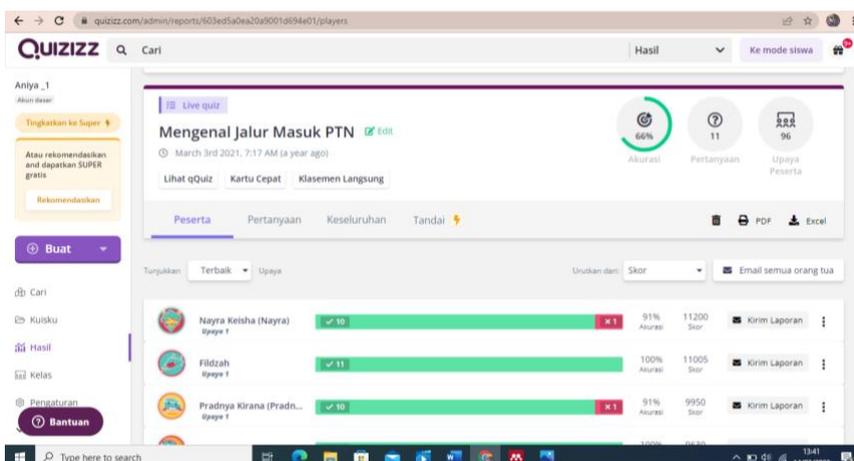
Pada penelitian ini jenis soal yang akan digunakan adalah jenis soal pilihan ganda. Jenis soal pilihan ganda dipilih karena memiliki beberapa kelebihan (Ismail M. I., 2019) yang sesuai dengan penelitian ini yaitu 1) Tes pilihan ganda memiliki karakteristik yang baik untuk suatu alat pengukur hasil belajar siswa, 2) Item Tes Pilihan Ganda yang dikonstruksi dengan intensif dapat mencakup hampir seluruh bahan pelajaran yang diberikan oleh guru di kelas, 3) Item tes pilihan ganda dapat mengukur kemampuan intelektual atau kognitif afektif, dan psikomotorik siswa, 4) Item Tes Pilihan ganda adalah tepat untuk mengukur penguasaan informasi para siswa yang hendak dievaluasi, 5) Dengan menggunakan kunci jawaban yang sudah disiapkan secara terpisah, jawaban siswa dapat dikoreksi dengan lebih mudah, 6) Hasil jawaban siswa yang diperoleh dari tes pilihan ganda dapat dikoreksi Bersama, 7) Item tes pilihan ganda yang sudah dibuat terpisah antara lembar soal dan lembar jawaban dapat dipakai secara berulang-ulang.

Quizizz memiliki fitur menarik yang bisa digunakan guru untuk memfasilitasi proses pembelajaran di kelas, termasuk guru dapat membuat kuis interaktif dengan menambahkan media gambar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Serta membuat suasana kompetisi dalam tes lebih terasa (Panggabean & Harahap, 2020). Selain itu, Quizizz ini juga dilengkapi dengan durasi waktu pengerjaan. Sehingga dalam membuat kuis, guru dapat menggabungkan berbagai jenis pertanyaan dan menentukan jawaban beserta waktu yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan.

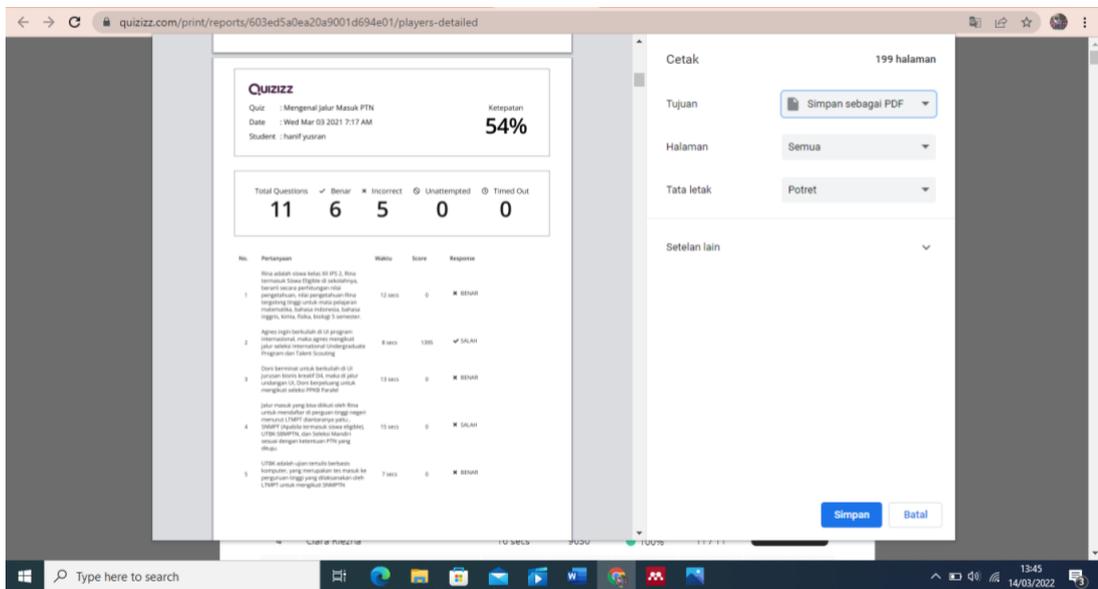


Gambar 3. Tampilan pembuatan soal pilihan ganda.

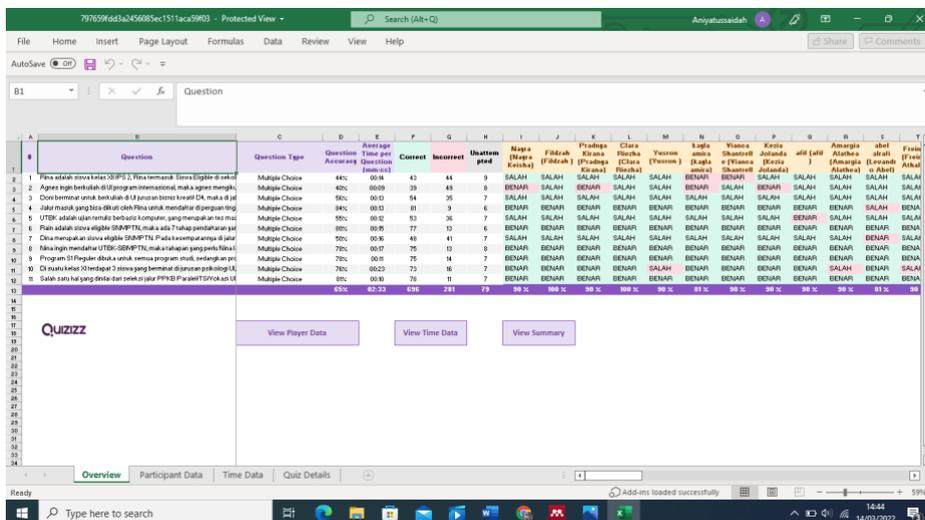
Guru dapat menggunakan fitur pertanyaan acak di pengaturan di quizizz, sehingga tidak mudah bagi pemain untuk curang. Siswa juga dapat mengikuti kuis, baik secara individu maupun kelompok. Lalu, terdapat juga *setting* waktu, sehingga guru dapat mengatur kapan kuis dimulai, dan kapan kuis berakhir. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar (Irwansyah & Izzati, 2021) (Suharni, Asty, & Amelia, 2021). Siswa mengikuti kuis pada waktu yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat (Irwansyah & Izzati, 2021) (Suharni, Asty, & Amelia, 2021). Instruktur dapat memantau proses dan mengunduh laporan saat kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa (Irwansyah & Izzati, 2021) (Fadhilawati, 2021). Laporan hasil kuis yang disajikan yaitu data statistik dan dapat diunduh juga dalam bentuk pdf dan spreadsheet excel (Lusiani, 2020). Dengan demikian Quizizz dapat dimanfaatkan untuk mengukur hasil belajar siswa sehingga dapat membantu pendidik untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik (Lusiani, 2020). Fadhilawati (2021) juga menambahkan dari laporan hasil kuis, guru juga dapat memberikan umpan balik kepada siswa.



Gambar 4. Hasil Kuis semua peserta



Gambar 5. Hasil unduhan PDF Per Peserta



Gambar 6. Hasil unduhan excel - overview

Berdasarkan hasil rekap laporan tes, dapat diketahui bahwa Software Quizizz dapat menampilkan data cluster skor menjadi 3 bagian yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Siswa dapat mencapai nilai tinggi ketika mereka mendapatkan nilai di atas nilai rata-rata kelas. Siswa mencapai nilai sedang ketika mereka mendapatkan nilai rata-rata kelas dengan tepat. Siswa dapat mencapai nilai rendah ketika mereka mendapatkan nilai di bawah nilai rata-rata kelas (Darmawan, Daeni, & P, 2020). Cahyani (2021) juga menyatakan bahwa mode penyajian kuis terdapat 3 mode, yaitu: dalam tim (team), klasik (classic), dan ujian (test). Tim (team) dapat digunakan oleh guru saat merancang proses pembelajaran yang membutuhkan kolaborasi dua atau lebih banyak siswa dalam satu kelompok, sehingga siswa dapat bersaing dengan kelompok lain di kelas yang sama. Klasik (classic) dimainkan oleh setiap peserta siswa dalam menyelesaikan evaluasi berbasis kuis, dan dapat digunakan oleh guru ketika hendak melakukan evaluasi secara informal atau sambil bermain, karena pada kategori ini terdapat fitur power up sehingga dapat menimbulkan kesan belajar sambil bermain.

Ujian (test) digunakan ketika guru ingin melakukan evaluasi formal, karena dalam kategori tidak banyak iklan dan fitur Power up seperti di kategori klasik. Untuk dapat mengikuti evaluasi pada kategori ujian (test), siswa sebelumnya harus membuat akun quizizz terlebih dahulu dengan menggunakan email. Pada penelitian ini, mode yang akan digunakan adalah mode ujian.

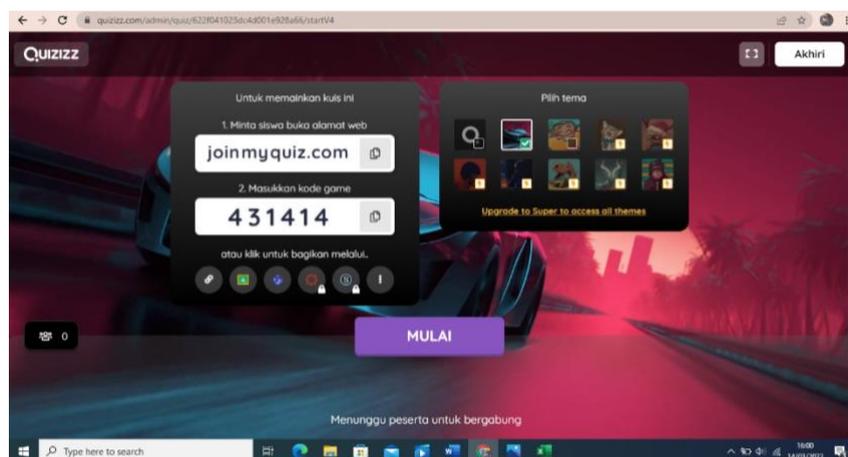


Gambar 7. Tampilan Mode Penyajian Quizizz

Quizizz juga bisa diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena quizizz dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, praktek soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lain-lain (Cahyani, 2021). Salah satu syarat untuk membuat quizizz adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. Quizizz dapat

digunakan dengan mudah oleh guru dalam proses pembelajaran baik sebagai media tes harian, Ujian Tengah Semester, Ujian Akhir Semester, memberikan tugas pekerjaan rumah, atau hanya untuk hanya untuk memberikan hiburan kepada siswa dalam proses belajar. Adapun beberapa perlengkapan yang perlu disiapkan sebelum proses asesmen (live: pengerjaan langsung) adalah (Cahyani, 2021): 1) Pendidik menyiapkan laptop yang digunakan untuk operator dan memonitor proses asesmen menggunakan quizziz, 2) proyektor dan layar overhead, supaya seluruh peserta didik, dapat melihat keberlangsung proses asesmen bersama-sama secara live, 3) Siswa mempersiapkan dan membawa smartphone, laptop atau tablet, 4) Adanya jaringan internet yang memadai, 5) guru dan peserta didik memerlukan akun email/facebook untuk mendaftar akun quizziz di Alamat web resmi Quizizz.

Jika Anda sudah memiliki akun gmail atau facebook, akan memudahkan untuk mendaftar akun quizziz. Jika guru menggunakan metode klasik pada quizziz, maka peserta didik hanya perlu mengakses alamat web resmi quizziz tanpa harus mendaftar untuk memiliki akun quizziz. Untuk mengikuti quizziz, siswa hanya perlu membuka website quizziz.com di bagian join a game, lalu masukan kode permainan atau PIN yang telah diberikan oleh guru beserta identitas masing-masing. Namun, jika guru menggunakan mode ujian (test) pada quizziz, maka siswa harus mendaftar terlebih dahulu menggunakan akun atau akun gmail Facebook.



Gambar 8. Contoh tampilan awal operator saat menunggu siswa untuk bergabung dalam quizziz

c. Kelebihan dan kelemahan Penggunaan Quizizz Sebagai Instrumen Asesmen

(Setiyani, Sumarwati, Astuti, Santi, & Try (2021) menyatakan Quizizz bukan aplikasi game pada umumnya, tetapi hanya menggunakan elemen game untuk membuat sesuatu

seperti game, karena ada avatar, tema, meme, dan musik untuk menghibur dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni & Taufiq (2021) penggunaan Quizziz memiliki beberapa kelebihan sebagai alat penilaian yaitu: 1) koreksi lebih cepat untuk soal pilihan ganda, 2) proses pembelajaran dan penilaian online membuat siswa lebih mengenal teknologi, 3) hemat biaya dan tiada tara karena hasilnya langsung tercatat di system, 4) memudahkan guru untuk melaporkan hasil penilaian kepada orang tua siswa karena dapat dikirim melalui email secara langsung, 5) Alat penilaian online Quizizz lebih interaktif karena guru dapat menyisipkan suara dan gambar bergerak ke dalam soal, 6) Model soal yang dapat dibuat dengan aplikasi Quizizz lebih bervariasi sehingga dapat menarik minat siswa untuk melakukan evaluasi, dan 7) dilengkapi dengan back sound membuat siswa lebih rileks dan termotivasi mengerjakan evaluasi.

Kemudian menurut Suharni, kelebihan dari penggunaan Quizziz diantaranya yaitu terdapat data dan statistik kinerja siswa yang hasilnya dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran lanjutan. Dengan menggunakan Quizizz memudahkan guru untuk segera mengetahui hasil pekerjaan siswa tanpa perlu menghitung nilai secara manual (Suharni, Asty, & Amelia, 2021). Kemudian terdapat meme yang akan ditunjukkan kepada siswa setiap menjawab pertanyaan. Ada dua jenis meme yang ditunjukkan saat menjawab pertanyaan, diantaranya yaitu meme untuk jawaban salah dan meme untuk jawaban benar. Ketika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, meme tersebut akan berupa kata penghargaan dan kata motivasi jika jawabannya salah (Suharni, Asty, & Amelia, 2021).

Selain itu kelebihan dari penggunaan quizziz sebagai alat penilaian juga ditemukan Munawaroh (2021) yaitu: 1) membuat rekapitulasi hasil tes atau evaluasi apapun lebih praktis dan mudah, 2) dapat melaksanakan penilaian pembelajaran secara berkesinambungan sesuai jadwal yang telah ditentukan dan direncanakan, 3) membuat siswa tertarik untuk mengisi jawaban dengan benar dan kurang kecerobohan, 4) bermanfaat karena dilengkapi suara, gambar, dan video agar siswa paham tentang soal yang ditanyakan, 5) memiliki berbagai macam fitur, juga praktis, ekonomis, modern. Kemudian, menurut Anggarda Quizizz selain menyediakan data dan statistik tentang kinerja siswa, serta hasilnya dapat diunduh, pendidik juga dapat melacak jumlah jawaban peserta didik. Penggunaan quizizz membantu pendidik dalam melakukan penilaian tanpa dibatasi oleh tempat, tampilan yang menarik dan terdapat pengaturan waktu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa kelebihan Kelebihan: 1) tampilan menarik, 2) Hasil tes dapat diperoleh secara otomatis, mudah, yang ditinjau dari hasil peserta keseluruhan, hasil masing-masing peserta, jumlah soal yang benar, salah,

serta tercantum juga nomor soal termudah dan tersulit, 3) praktis - ekonomis, modern 4) Interaktif karena guru dapat menyisipkan suara, gambar, video, dan animasi ke dalam soal, 5) Model soal yang dapat dibuat dengan aplikasi Quizizz lebih bervariasi sehingga dapat menarik minat siswa untuk melakukan penilaian, 6) Paperless, penilaian tanpa dibatasi oleh tempat 7) dilengkapi dengan backsound, meme, avatar, menambah motivasi siswa mengisi tes, 8) terdapat pengaturan waktu, 9) Hasil tes dapat diunduh dalam bentuk pdf atau spreadsheet excel, 10) Basis game, sangat dekat dengan siswa, sehingga siswa lebih tertarik menggunakan quizziz.

Sedangkan kelemahan Quizizz adalah: 1) koneksi internet sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan tes melalui quizziz, 2) Berpengaruh terhadap turunnya konsentrasi siswa yang lebih menyukai suasana tes yang sunyi. Untuk meminimalisir kelemahan tersebut, maka beberapa hari sebelum tes berlangsung, siswa dihimbau untuk menggunakan koneksi internet yang stabil, lalu bagi siswa yang merasa terganggu dengan adanya backsound, siswa dapat mematikan volume backsound tersebut.

2) Prosedur Konstruksi Instrumen Asesmen Berbasis Gamifikasi

Supaya instrument yang dibuat sesuai dengan ketentuan, maka menurut Djaali dan Muljono (Komalasari, Wahyuni, & Karsih, 2011) dilengkapi dengan Langkah-langkah pembuatan asesmen dalam Quizizz terdapat beberapa Langkah yang perlu dilakukan,

- a. Mengidentifikasi tujuan utama penggunaan instrument.
- b. Mengidentifikasi tingkah laku yang mewakili konstruk tertentu.
- c. Membuat Kisi-kisi instrument
- d. Mempersiapkan spesifikasi instrument dan proporsi item yang menjadi focus dalam pembuatan kisi-kisi.
- e. Menulis butir-butir item test beserta jawaban
- f. Mereview item oleh pengembang instrument dan ahli
- g. Memindahkan Item Instrumen Pada Website Quizizz
- h. Melakukan uji coba awal untuk melihat validitas dan reliabilitasnya.
- i. Menindaklanjuti dari hasil uji validitas dan reliabilitas
- j. Melakukan uji coba kepada sampel yang lebih besar yang sesuai dengan subjek penelitian.
- k. Mengembangkan panduan penggunaan atau pedoman untuk pengadministrasian, pemberian skor, dan interpretasi.

Kesimpulan

Quizziz adalah software instrument asesmen online yang mudah digunakan oleh pendidik atau peserta didik, menyenangkan, dan dapat membantu pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Dapat diakses menggunakan PC ataupun smartphone. Quizziz semacam bank soal berbasis gamifikasi, yang setiap orang dengan mudah bisa menjadi contributor pembuat soal, dan setiap orang dapat dengan mengakses quizziz untuk menjawab soal-soal tersebut. Dalam pembuatan asesmen menggunakan Quizziz tetap mengacu pada prosedur konstruksi instrument yang nantinya akan diintegrasikan dengan aplikasi Quizziz.

Saran

Artikel ini hanya mengkaji mengenai aplikasi quizziz sebagai asesmen berbasis gamifikasi, belum termasuk pengembangan instrument tertentu. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mengembangkan instrument terkait variable tertentu, lalu diintegrasikan dengan aplikasi Quizziz. Dalam mengembangkannya tentu perlu sesuai dengan kaidah yang berlaku, karena sejauh ini asesmen tes yang ada dalam quizziz belum diketahui apakah sudah teruji atau belum.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada keluarga penulis yang telah memberikan dukungan penuh baik moril maupun materi, selain itu juga kepada dosen pengampu mata kuliah dan teman-teman penulis yang tidak pernah bosan menyemangati penulis untuk menyelesaikan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Agustia, M., Aprilia, C., Sari, J., Hikmah, D., & Risnita. (2021, Januari). Using Quizizz in Learning Assesment with Science Literacy Oriented in Science Learning. *International Journal of Engineering, Science & InformationTechnology (IJESTY)*, 1(1), 86-90.
- Amanina, N., & Az-Zafi, A. (2021, June). The Effectiveness of Quizizz Platform as a Media for The Evaluation of Akidah Akhlak Learning in Kudus Regency. *Abjadia: International Journal of Education*, 6(1), 45-55.
- Anggraeni, S., & Taufiq, M. (2021). Implementation of Quizizz Online Evaluation Tools With STEM Approach to Measure Analytical Skills of the Junior High School Students. *JUPI: Jurnal IPA dan Pembelajaran*, 5(1), 1-14.
- Cahyani, R. R. (2021). *Pengembangan Soal Tes Berbasis Quizizz Sebagai Alat Evaluasi untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Peserta Didik*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Matematika, Surabaya. Retrieved Februari 22, 2022

- Darmawan, M., Daeni, F., & P, L. (2020, December). THE USE OF QUIZIZZ AS AN ONLINE ASSESSMENT APPLICATION FOR SCIENCE LEARNING IN THE PANDEMIC ERA. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144-150.
- Dhamayanti, F. I. (2021). EFL Students' Perception and Motivation Toward Quizizz as E-Learning Media in English E-Classroom. *Educafl*, 4(2), 70-77.
- Embun. (2012). Penelitian Kepustakaan. Jakarta.
- ELbasyouny, T. R. (2021). *Enhancing Students' Learning and Engagement through Formative Assessment using Online Learning Tools*. Master of Education. Dubai: The British University. Retrieved February 21, 2022
- Fadhilawati, D. (2021, March). Using Quizizz Application for Learning and Evaluating Grammar Material. *JOSAR: Balitar Islamic University*, 6(1).
- Haryati, S., Albeta, S. W., Futra, D., & Siregar, A. D. (2021, June). The Development of Evaluation Instruments in Online Learning using the Quizizz Application: During Covid 19 Pandemic. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 364-373.
- Hikmah, N., Putri, N. A., K. N., & Jauhariyah, M. N. (2021). Using Quizizz to Develop an Assessment of Physics Learning: An Alternative Way for Physics Learning Assessment in the Covid-19 Pandemic Era. *Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa. 1805*, pp. 1-12. Surabaya: IOP Publishing.
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021, May). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *Tefla Journal*, 3(1), 13-18.
- Ismail, M. I. (2019). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Junior, J. B. (2020, January). , Assessment for learning with mobile apps: exploring the potential of quizizz in the educational context. *IJDR: International Journal of Development Research*, 10(1), 33366-33371.
- Komalasari, G., Wahyuni, E., & Karsih. (2011). *Asesmen Teknik Non Tes dalam Perspektif BK Komprehensif*. Jakarta : PT. Indeks.
- Kristanto, B. P., & Yunianta, T. N. (2021, Agustus). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz dengan Soal PISA Konten Quantity. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 64-72.
- Lusiani. (2020, Desember). PENGGUNAAN APLIKASI ONLINE QUIZIZZ DALAM MENGANALISIS HASIL TES KOGNITIF SISWA PADA MATERI ENERGI. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)*, 4(1), 15-23.

- Melfianora. (2017). PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH DENGAN STUDI LITERATUR. Pekanbaru: UPT Balai Pelatihan Penyuluh Pertanian.
- Muji, A. P., Ambiyar, I. A., & Hidayat, H. (2021, December). The implementation of Quizizz-based online evaluation in Higher Education: an Exciting Alternative for Evaluation. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 5(2), 149-157.
- Munawaroh, N. T. (2021, April). The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning. *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 41, 29-46.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020, Oktober). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78-83.
- Permana, P., & Irma, P. (2019). Using Quizizz as a Formative Assessment Tool in German Classrooms. *3rd International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2019)*. 424, pp. 154-159. Atlantis Press.
- Pitoyo, M. D., Sumardi, & Asib, A. (2020, March). GAMIFICATION-BASED ASSESSMENT: THE WASHBACK EFFECT OF QUIZIZZ ON STUDENTS' LEARNING IN HIGHER EDUCATION. *International Journal of language Education*, 4(1), 1-10.
- Setiyani, Sumarwati, S., Astuti, A. D., Santi, D. P., & Try, S. (2021, May). Using Quizizz Application to Make Online Evaluations during Covid 19 Pandemic: Teacher Competency Training. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 19-29.
- Shari, K. I., & Martozet. (2021). DESIGN LEARNING EVALUATION OF SERAMPANG TWELVE DANCE BASED ON HOTS IN THE FORM OF A QUIZIZZ APPLICATION FOR MEDAN CITY SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS. *The 3th International Seminar on of Language, Art, and Literature Education*, (pp. 282-293). Medan.
- Suharni, Asty, H., & Amelia, M. (2021). EFL STUDENTS' PERCEPTION ON USING QUIZIZZ APPLICATION: A SURVEY STUDY. *Journal of Asian Studies: Culture, Language, Art and Communications*, 2(2), 81-87.
- Super, D. E. (1983). Assesment in Career Guidance: Toward Truly Developmental Counseling. *The Personnel and Guidance Journal*, 61, 555-562.
- Super, D. E., & Jordan, J. P. (1973, January). Career Development Theory. *British Journal of Guidance and Counselling*, 1(1), 1-16.

- Vitarani, A., Pujiastuti, P., & Anang. (2021). In the Covid-19 Pandemic, How Well did Zoom Cloud Meeting and Quizizz Media Perform? *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1814-1822.
- Yahya, M., Maftuhati, Mustofa, A. H., & Arifa, Z. (2021, June). ONLINE-BASED ARABIC LEARNING MANAGEMENT DURING THE COVID-19 PANDEMIC ERA: PLAN, IMPLEMENTATION AND EVALUATION. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 9(1), 85-98.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Zhao, F. (2019, January). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *IJHE: International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.
- Zuhara, N. R., Supardi, K. I., & Susilarningsih, E. (2020, September). The Effect of The Problem Based Learning Model Using Quizizz Evaluation on Student's Cognitive Science Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Primary Education*, 9(4), 364-376.