



## Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa

Nurul Halimah<sup>1✉</sup>, Fifi Nofitri<sup>2</sup>, Yanti Fitria<sup>3</sup>

Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [Aleshanurmaghfirah@gmail.com](mailto:Aleshanurmaghfirah@gmail.com)<sup>1</sup>, [fifinofitri53@gmail.com](mailto:fifinofitri53@gmail.com)<sup>2</sup>, [yantifitria@fip.unp.ac.id](mailto:yantifitria@fip.unp.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil penilain formatif yang tergambar dari hasil belajar siswa. Untuk itu diperlukan alat penilaian yang berdampak terhadap hasil belajar siswa, salah satunya Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk memastikan apakah hasil belajar siswa dipengaruhi oleh alat penilaian Quizizz. Metodologi eksperimental dan *post-test only control design* digunakan dalam penyelidikan ini. Siswa kelas VI dari SDN 33 di Kalumbuk berpartisipasi dalam pembelajaran, 15 di kelompok kontrol dan 15 di kelompok eksperimen. Analisis data yang digunakan meliputi analisis tes hasil belajar, tes normalisasi dan tes hipotesis. Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis, sering disebut sebagai uji-t sampel independen. Temuan mengungkapkkan rata-rata skor penilaian formatif kelas eksperimen menggunakan Quizizz lebih tinggi yaitu 84,40, dibandingkan dengan rata-rata skor penilaian formatif kelas kontrol dengan tes tertulis yaitu 73,13. Hasil uji-t digunakan untuk menghitung Sig. 0,000 < 0,05 dan t-score 6,737 > t-tabel 2,048. Kesimpulannya, hasil tes tertulis dan tes formatif di Quizizz terdapat perbedaan. Hasilnya, terdapat pengaruh antara penilaian formatif menggunakan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa SD kelas VI.

**Kata Kunci :** Penilaian Formatif, Quizizz, Hasil Belajar.

### Abstract

*This research is motivated by the low results of formative assessment, which are reflected in student learning outcomes. For this reason, an assessment tool is needed that has an impact on student learning outcomes, one of which is Quizizz. This study aims to ascertain whether student learning outcomes are influenced by the Quizizz assessment tool. Experimental methodology and post-test-only control design were used in this investigation. Grade VI students from SDN 33 in Kalumbuk participated in the lesson, 15 in the control group and 15 in the experimental group. Data analysis used includes analysis of learning achievement tests, normalization tests, and hypothesis tests. The t-test is used to test hypotheses, often referred to as the independent sample t-test. The findings revealed that the average formative assessment score of the experimental class using Quizizz was higher, namely 84.40, compared to the average formative assessment score of the control class using a written test, namely 73.13. The results of the t-test are used to calculate Sig. 0.000 < 0.05 and t-score 6.737 > t-table 2.048. In conclusion, there are differences in the results of the written test and formative test on Quizizz. As a result, there is an influence between formative assessment using Quizizz media on the learning outcomes of grade VI elementary school students.*

**Keywords:** Formative Assessment, Quizizz, Learning Outcomes.

Copyright (c) 2023 Nurul Halimah, Fifi Nofitri, Yanti Fitria

✉Corresponding author :

Email : [Aleshanurmaghfirah@gmail.com](mailto:Aleshanurmaghfirah@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4571>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Saat sekarang ini telah memasuki revolusi industri 5.0, di mana teknologi digunakan dalam berbagai hal. Dalam hal pendidikan, seorang guru harus dapat menggunakan teknologi secara efektif di dalam kelas. Guru harus mampu menciptakan landasan yang dapat meningkatkan interaksi kelas mengingat inovasi teknologi yang sedang dikembangkan (Anissi & Fitria, 2021). Perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan secara bertahap muncul. Dengan berkembangnya teknologi, guru dapat menjadi lebih kreatif sehingga dapat memberikan pelajaran yang menarik (Fhadillah, & Fitria, 2022). Perkembangan teknologi memberikan manfaat dan dampak yang positif bagi dunia pendidikan. Kemajuan teknologi menjadi peringatan bagi para guru yang berusaha beradaptasi dengan dampak era 5.0 dalam pendidikan. Menurut Fitria, (2020), perkembangan abad 21 memiliki unsur dan peluang yang berkaitan dengan pembelajaran, khususnya menggali aspek perkembangan digital dan memanfaatkan karakter peserta di dalamnya.

Penggunaan teknologi yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru lebih terlibat dan aktif di kelas. Guru, yang biasanya hanya memberi pembelajaran dengan cara tradisional, telah berubah dengan meningkatnya penggunaan teknologi; Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan (Sugian, 2020). Penggunaan teknologi sangat membantu sekali dalam penilaian di kelas. Kegiatan penilaian siswa merupakan bagian sentral dan integral dari proses pendidikan yang memungkinkan guru mengumpulkan informasi tentang seberapa baik siswa telah belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diberikan (Hamid, 2016). Sejalan dengan itu, Penilaian Pendidikan didefinisikan sebagai suatu proses di mana informasi dikumpulkan dan diorganisasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Umi, 2018). Evaluasi hasil belajar digunakan untuk menilai kompetensi lulusan dengan memperhatikan hasil evaluasi (Setiadi, 2016).

Penilaian formatif dan sumatif adalah dua jenis penilaian yang digunakan di sekolah dasar. Istilah “pekerjaan yang dilakukan siswa saat belajar” telah dijelaskan sebagai “pekerjaan yang dilakukan ketika menerima umpan balik untuk memperkuat pembelajaran”. (Higgins, Grant, & Thompson, 2010). Guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa melalui penilaian formatif, mendapatkan informasi penting tentang pembelajaran, dan menggunakan informasi untuk mengembangkan strategi pembelajaran (Voinea, 2018). Karena penilaian formatif tidak terjadi selama proses pengambilan keputusan dalam proses pembelajaran, maka penilaian formatif tidak terjadi sekali saja (Higgins et al., 2010). Dengan memperoleh informasi selama proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar, pengajaran formatif bertujuan untuk membantu siswa belajar (Evans, 2014). Keuntungan dari pembelajaran yang didukung guru dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kinerja siswa (Arifin, 2011).

Berdasarkan pengamatan terhadap hasil penilaian formatif yang dilakukan di kelas VI, didapatkan data bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Oleh sebab itu, diperlukan alat penilaian formatif yang berdampak terhadap hasil belajar siswa. Digitalisasi dengan menggunakan teknologi mampu mengurangi kesalahan dalam pengentrian data dan dokumen. Sejumlah teknologi dapat membantu guru dalam pengolahan nilai untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Aplikasi yang bisa digunakan guru saat ini sudah banyak tersedia. Seperti WA, Google Drive, Geschool, KineMaster, Benime, Quizizz dan layanan sejenis lainnya. Pilihan aplikasi tergantung pada apa yang digunakan/prinsip kegunaannya, seperti digunakan hanya sebagai alat untuk pembelajaran atau untuk evaluasi, kemudahan bagi siswa dan guru, masa manfaat. Salah satu web yang Mudah digunakan, andal, dan sumber yang ideal untuk siswa yang berpartisipasi dalam proses pendidikan adalah Quizizz. Gunakan Quizizz untuk menyiapkan penilaian. Dibandingkan dengan tes yang biasa digunakan, aplikasi ini secara signifikan lebih murah untuk pelajar. Program Quizizz ini sangat merangsang dan ketika digunakan memberikan efek yang disebut Bahagia (Permainan) kepada penggunaannya. Karena guru biasanya menggunakan penilaian yang mengeluarkan biaya dalam penggandaan soal pada setiap mata pelajaran, masalah pembiayaan ini juga menjadi perhatian besar. Menurut hasil penelitian (Salsabila, 2020) menunjukkan bahwa Permainan aplikasi atau games adalah sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang

menyenangkan namun tidak menghalangi atau mengurangi pemahaman peserta saat mendidik tentang konten dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Quizizz App adalah game atau game online yang dapat dijadikan alternatif untuk memberikan konten edukasi kepada siswa SMA. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Annisa, 2021) Hasil uji H1 menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berdampak pada pembelajaran IPA siswa IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat ( $t$  hitung  $>$   $t$  (tabel) = 3,289  $>$  2,000). Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Selanjutnya, Kurniawan (2020) dalam penelitiannya menghasilkan Hipotesis penelitian diterima karena hasil menunjukkan bahwa  $t$ -hitung melebihi  $t$ -tabel. Peran Quizizz sebagai platform kuis praktis bermanfaat bagi hasil belajar siswa kelas lima. Quizizz mendorong siswa untuk memahami pertanyaan lebih detail daripada buku teks. Oleh karena itu, menggunakan Quizizz untuk soal latihan membantu siswa sekolah dasar belajar lebih efektif. Untuk itu, peneliti tertarik untuk menguji “Apakah penilaian formatif berbasis Quizizz berpengaruh pada hasil belajar siswa di kelas VI SD?”. Dengan Hipotesis penelitian “Penilaian berbasis Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD” .

## METODE

Jenis penelitian ini ialah eksperimental dengan *post-test only control design*. Karena tidak semua faktor dapat dikontrol secara ketat, maka penelitian ini menggunakan metodologi eksperimen semu atau quasi eksperimen. *Post-test only control design* dipilih sebagai desain penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 33 Kalumbuk pada semester gasal tahun pelajaran 2022–2023. Populasi penelitian adalah seluruh siswa yang terdiri dari dua kelompok dan berjumlah 30 siswa. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih secara acak dalam desain ini. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelas control yang tidak mendapatkan perlakuan akan dibandingkan.

Untuk menentukan apakah ada perbedaan yang substansial antara hasil belajar siswa yang diidentifikasi melalui Quizizz dan hasil belajar siswa yang diidentifikasi melalui tes tulis, dilakukan uji hipotesis. Karena data berasal dari dua set data independen dan berdistribusi secara normal, uji- $t$  atau uji- $t$  untuk sampel independen digunakan. Dalam penyelidikan ini, uji- $t$  sampel independen, atau uji- $t$ , dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 25. Dengan uji  $t$  akan diketahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar penilaian formatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria uji independent sample  $t$  test menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: a) Jika  $t$  hitung kecil dari nilai  $t$  tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak; b).  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima jika nilai hitung  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel. Sebelum melakukan uji  $t$ , data dikumpulkan melalui instrument test. Instrument tes terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Kelas kontrol mengerjakan instrument test dengan secara tes tertulis, sedangkan kelas eksperimen mengerjakan instrument tes menggunakan aplikasi Quizizz. Hasil dari instrument tes tersebut didapatkan berupa data hasil belajar siswa pada tema 3. Data tersebut diolah dengan menggunakan SPSS 25. Data tersebut diolah dengan statistik deskriptif (rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum dan standar deviasi) dan statistik inferensial (uji  $t$  independent sample).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

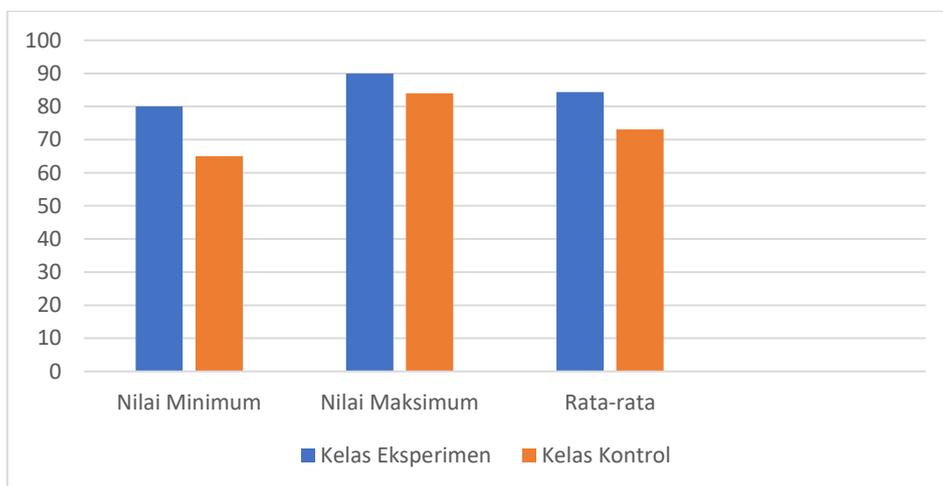
Pada penelitian ini Pengolahan data dilakukan setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan penilaian hasil belajar dengan menggunakak quizizz dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan penilaian dengan quizizz, pada materi yang sama di tema 3 kelas VI dengan 1 kali *posttest*. Quizizz adalah program pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat yang menyenangkan dan menarik untuk evaluasi pengajaran dengan memanfaatkan teknologi di kelas (Salsabila, 2020).

Quizizz menghasilkan laporan yang berisi informasi tentang seberapa baik setiap siswa di kelas dan seberapa baik mereka mampu menjawab pertanyaan kuis yang diberikan oleh guru. Guru dapat melihat hasil dan menilai kinerja siswa secara individual atau keseluruhan (McKoy MS, 2016). Setiap kelas menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial untuk menganalisis data. Tabel 1 menampilkan temuan analisis data statistik deskriptif.

**Tabel 1. Data Statistik Deskriptif**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	15	80	90	84.40	2.995
Kelas Kontrol	15	65	84	73.13	5.743
Valid N (Listwise)	15				

Berdasarkan temuan di atas, skor minimum kelas eksperimen adalah 80, sedangkan skor minimum kelas kontrol adalah 65. Kelas eksperimen mendapatkan skor maksimum 90, sedangkan kelas kontrol mendapatkan skor maksimum 84. Berbeda dengan rata-rata kelas kontrol sebesar 73,13, rata-rata nilai belajar kelas eksperimen sebesar 84,40. Gambar 1 berikut menunjukkan perbedaan rata-rata tersebut :



**Gambar 1. Perbedaan Rerata Hasil Belajar**

Skor tertinggi kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, skor rata-rata kelas eksperimen juga lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian formatif dan kelas kontrol yang menggunakan penilaian tertulis memiliki perbedaan. Skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang dapat dilihat dan dinilai dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperolehnya setelah menempuh pendidikan atau kelas (Hamalik, 2003). Hasil belajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (kinerja) yang telah ditetapkan (No & Zamista, 2022).

Selanjutnya untuk melihat apakah terdapat pengaruh penilaian formatif dengan quizizz terhadap hasil belajar siswa, dilakukan uji Independen Sample T-Test atau uji t. Data harus dari kelompok terpisah, distribusi normal, dan varians homogen sebelum menerima uji-t. Oleh karena itu, uji normalitas dan uji homogenitas harus dilakukan terlebih dahulu. Tabel 2 di bawah ini menunjukkan hasil uji normalitas:

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			
Kelas	Statistic	Df	Sig.
kelas control	.173	15	.200*
kelas eksperimen	.154	15	.200*

Nilai sig uji normalitas Kolmogorov-Smirnov untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebesar 0,200 berdasarkan tabel di atas. Jelas bahwa nilai sig melebihi 0,05. Keputusan uji normalitas dapat digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal jika nilai sig lebih besar dari 0,05. Namun jika nilai sig lebih besar dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Karena nilai sig 0,02 > 0,05, maka jelas dari tabel ini bahwa data terdistribusi secara normal. Setelah ini dipahami, akan mungkin untuk menetapkan apakah penggunaan Quizizz berdampak pada hasil belajar siswa dengan menggunakan uji-t independen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penilaian dengan menggunakan tes tertulis dan Quizizz menghasilkan hasil belajar yang berbeda. Dalam penyelidikan ini, uji-t sampel independen, atau uji-t, dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 25. Sebelum mengevaluasi temuan, penting untuk memahami kriteria uji t-keputusan sampel independen:

1. Hasil belajar penilaian formatif menggunakan Quizizz dan hasil tes tertulis tidak berbeda menurut Nilai Sig. (2- tailed) besar dari 0,05. Akibatnya Ha ditolak sedangkan H0 diterima.
2. Jika taraf signifikansi Sig. (2- tailed) kecil dari 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar penilaian formatif yang diperoleh dengan menggunakan Quizizz dan yang diperoleh melalui penilaian tertulis.

Data hasil analisis uji independent sample t test disajikan dalam tabel berikut ini :

**Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample T Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	2.677	.113	-6.737	28	.000

Hasil uji-t sampel independen digunakan untuk mengevaluasi data di atas dan menentukan apakah perbedaannya signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sig. Nilai uji Levene's equal variance adalah 0,013 < 0,05. Ini menunjukkan varians data homogen. Diketahui bahwa nilai Sig. 0,000. Nilai sig 0,000 < 0,05 menyebabkan H0 ditolak dan Ha diterima. Artinya hasil belajar penilaian formatif dengan menggunakan Quizizz berbeda dengan hasil belajar penilaian formatif dengan menggunakan tes tertulis.

Selain itu, menurut perhitungan uji-t diperoleh hasil perhitungan  $t = -6,737$  dengan Nilai t tabel adalah 2,048 jika menggunakan distribusi nilai pada tabel statistic. Jadi t hitung adalah -6,737 dan t tabel adalah 2,048. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar penilaian formatif pada tema 3 menggunakan quizizz dengan hasil belajar penilaian formatif menggunakan tes tertulis, yang ditunjukkan dengan nilai t hitung yang mengabaikan tanda negatif pada nilai t yaitu  $6,737 > t$  tabel 2,042. Oleh karena itu, H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh quizizz terhadap hasil belajar dapat dilihat dari peningkatan hasil penilaian formatif yang diamati dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penggunaan aplikasi Quizizz sangat bermanfaat bagi perkembangan anak SD, karena faktor terpenting dalam perkembangannya adalah waktu yang dihabiskan untuk bermain. Saat ini, banyak orang yang tidak puas dengan perangkat yang hanya digunakan untuk bermain game. Quiziz memungkinkan kita beralih dari

perangkat yang hanya digunakan untuk game ke aplikasi yang membantu kita belajar. Dimasukkannya opsi dan pertanyaan Quizizz menjadikannya alat yang berguna untuk penilaian online formatif. Ada papan peringkat dengan penilaian siswa, kuis, dan pertanyaan pilihan ganda yang dapat menyertakan gambar, dan materi dapat digunakan secara pribadi di kelas atau dibeli untuk pekerjaan rumah guna membantu siswa mengembangkan keterampilan mereka (Anggraini, Utami, Santi, & Gery, 2020). Skor rata-rata yang ditunjukkan pada kelas eksperimen adalah 84.40 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan tes tertulis dalam penilaian formatif yaitu 73.13. Selain dari perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol, pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar juga dapat dilihat dari hasil analisis uji t independen sample yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penilaian formatif Quizizz terhadap hasil belajar dilihat dari nilai t hitung  $6,737 > t$  tabel 2,042. Mengutip hasil penelitian sebelumnya (Noor, 2020) Hasil penelitian menunjukkan penilaian berbasis Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata skor pengumpulan data pembelajaran yang berkisar antara 71,64 hingga 77,92 dengan tingkat ketuntasan 20%. Selanjutnya, menurut Haryati, (2021) penggunaan program Quizizz mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV IPA. Analisis data menunjukkan bahwa nilai t-test  $3,289 > 2,000$  digunakan untuk menghasilkan t-hitung  $> t$ -tabel. Hasil penelitian sebelumnya mendukung penelitian yang dilakukan. Hal tersebut mempengaruhi hasil penilaian formatif menggunakan media Quizizz.

Keunggulan media edukasi yang merupakan upaya mengatasi permasalahan media penilaian yang memanfaatkan teknologi informasi dan pembelajaran komputer lainnya adalah Quizizz (Mulyati & Evendi, 2020). Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan baik sebagai alat pembelajaran maupun penilaian. Dalam penelitian ini kita berbicara tentang hasil belajar (kognitif) pengetahuan. Oleh karena itu, menggunakan Quizizz untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik sangat nyaman bagi kami para guru. Penelitian menunjukkan bahwa belajar melalui permainan dapat berhasil berkat kombinasi komponen visual dan verbal (Dewi, 2020).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata antara penilaian formatif melalui Quizizz dan penilaian formatif melalui tes tertulis. Hasil uji t menunjukkan bahwa t-score  $6,737 > t$ -tabel 2,048 dan nilai Sig  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara hasil penilaian formatif dengan quizizz dan hasil penilaian formatif tes tertulis. Rata-rata skor penilaian formatif kelas eksperimen menggunakan Quizizz adalah 84,40 lebih tinggi dari rata-rata skor penilaian formatif kelas kontrol pada tes tertulis sebesar 73,13. Dengan demikian hipotesis penelitian dapat diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penilaian formatif dengan media quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 33 Kalumbuk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhilaturrehmi, F. (2017). Evaluasi Pembelajaran IPS Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 11–21.
- Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2–10.
- Anissi, R. A., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 772–783.
- Arifin. (2011). Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru. In *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.

- 382 Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa – Nurul Halimah, Fifi Nofitri, Yanti Fitria  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4571>
- Dewi. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Evans. (2014). Motivating student learning using a formative assessment. *In Journal of Anatomy*, 224(3), 296–303.
- Fhadillah, N., & Fitria, Y. (2022). Kepraktisan Penggunaan Video Pembelajaran Berorientasi Model Radece Berbantuan Aplikasi Powerpoint Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 12653–12660.
- Fitria, Y. (2020). Optimalisasi Karakter Peserta Didik Di Era Digital Melalui Pembelajaran Sains Berorientasi Pendekatan Stem. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, ISBN : 978, 1–11.
- Hamalik. (2003). Proses Belajar Mengajar. In *Jakarta: PT. Bumi Aksara*.
- Hamid, M. A. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 37–46.
- Haryati, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Ipa Kelas V Min 1 Kota Surabaya. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas*.
- Higgins, M., Grant, F., & Thompson, P. (2010). Formative Assessment: Balancing Educational Effectiveness and Resource Efficiency. *Journal for Education in the Built Environment*, 5(2), 4–24. <https://doi.org/10.11120/jebe.2010.05020004>
- McKoy MS, C. S. (2016). Back in the Game”: Using gamification as an engagement tool with Spanish Language learners at UTech, Jamaica. *Journal of Arts Science & Technology*, 9(1).
- 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>
- No, V., & Zamista, A. A. (2022). Online Assessment as an Alternative Learning Assessment in the Digital Era: A Systematic Literature Review. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 27(2), 108–119.
- Salsabila. (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>
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 166–178. <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>
- Sugian, N. (2020). Penggunaan Quizizz 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Umi, S. (2018). Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan. *Jurnal Evaluasi*, 2(1), 274–293.
- Voinea. (2018). Formative Assessment As Assessment For Formative Assessment As Assessment For Learning Development. *Journal of Pedagogy*, 2(1), 7–23.