

Efektivitas Penilaian Harian Berbasis Quizizz pada Pembelajaran Matematika

Arda Insania Kamila¹, Fikriaturrosyidah², Hani Khoirunnisa³

¹UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

²UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

³UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail: ardainsaniakamila@gmail.com¹

Abstract

This article discusses a conceptual study of the effectiveness of quizizz-based daily assessments in mathematics learning in the current era of digitalization, the use of technology to support the learning process is certainly common, one of which is to conduct evaluations to test students' understanding of learning materials, quizizz has adequate features to be used as an online learning evaluation media such as quizzes and daily assessments, research methods that Used is literature review of research results based on literature review The implementation of exams or daily assessments can be done through Quizizz by optimizing the use of features on Quizizz, one of which is Live Quiz Learning evaluation through Quizizz can make it easier for teachers to conduct detailed and objective assessments

Keywords: Mathematics, Quizzes, Assessments

Abstrak

Artikel ini membahas mengenai kajian konseptual tentang efektivitas penilaian harian berbasis quizizz pada pembelajaran matematika. Pada era digitalisasi saat ini, pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran tentu sudah umum dilakukan. Salah satunya untuk melakukan evaluasi untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Quizizz memiliki fitur yang memadai untuk dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran daring seperti kuis dan penilaian harian. Metode penelitian yang digunakan ialah literature review. Hasil penelitian berdasarkan literature review pelaksanaan ujian atau penilaian harian dapat dilakukan melalui Quizizz dengan mengoptimalkan penggunaan fitur pada Quizizz salah satunya yaitu Live Quiz. Evaluasi pembelajaran melalui Quizizz dapat memudahkan guru dalam melakukan penilaian secara detail dan obyektif.

Kata Kunci: Matematika, Quizizz, Penilaian

PENDAHULUAN

Salah satu hal yang paling penting dalam pelaksanaan pembelajaran adalah penilaian. Penilaian diartikan sebagai istilah umum yang berkaitan dengan pengelolaan kelas dan menggambarkan tentang perilaku peserta didik. Kegiatan penilaian ini merupakan hal yang penting karena melalui penilaianlah hasil suatu pembelajaran dapat diketahui (Khadijeh & Amir, 2015). Penilaian dapat memberikan gambaran mengenai hasil pembelajaran, seberapa banyak peserta untuk berpikir secara ilmiah. Berdasarkan Permendikbud No. 3 tahun 2020 tentang standar nasional pendidikan tinggi, prinsip penilaian mencakup prinsip edukatif,

otentik, objektif, akuntabel dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi (Kemendikbud, 2020).

Seiring kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran terus berkembang pesat, maka guru sebagai ujung tombak pendidikan harus mengikuti arus perkembangan teknologi. Munculnya teknologi informasi dan komunikasi telah secara signifikan mengubah kemajuan pendidikan. Seiring dengan kemajuan tersebut, telah terjadi berbagai kemajuan dalam pendekatan pembelajaran, termasuk metode pembelajaran, materi pembelajaran dan proses pembelajaran itu sendiri.

Tuntutan perkembangan teknologi informasi ini merupakan sebuah tuntutan dan usaha dalam peningkatan kemajuan teknologi yang pesat ini. Dibarengi dengan adanya internet yang saat ini sudah dapat diakses dimana saja, membuat proses pembelajaran pun mudah dilakukan. Salah satunya quizizz yang dapat diakses untuk penilaian pembelajaran.

Penerapan media quizizz atau game edukasi quizizz ini dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki, seperti *smartphone*, tablet, dan laptop. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, game edukasi quizizz memiliki karakter tema, meme Avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, latihan, penilaian, atau mengerjakan kuis mandiri. Menurut Dewi, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Adityawarman et Al., 2022).

Oleh sebab itu, peneliti ingin mengetahui apa yang dimaksud aplikasi quizizz, bagaimana cara mengoperasikannya, dan apakah penggunaan media aplikasi quizizz ini sudah cukup efektif digunakan untuk melakukan penilaian, khususnya ulangan harian.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang berupa studi literatur atau studi kepustakaan. Studi literatur dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi yang terdiri beberapa penelitian sebelumnya yang kemudian dikompilasi untuk menemukan kesimpulan. Hasil dari kompilasi beberapa peneliti sebelumnya digunakan untuk menyimpulkan bagaimana efektivitas penilaian harian menggunakan quizizz pada pembelajaran matematika.

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- a. Memilih tema
- b. Eksplorasi informasi
- c. Penentuan arah penelitian
- d. Mengumpulkan referensi/ sumber data
- e. Penyajian data
- f. Menyusun laporan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan metode analisis isi yang bisa digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan bisa meneliti kembali konteksnya. Dalam analisisnya akan dilakukan pemilihan, perbandingan, penggabungan, dan pemilahan sehingga ditemukan yang relevan (Rizal, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Ulangan/Tes

Ulangan menurut Permendiknas ialah “Yang berkaitan dengan standar pendidikan merupakan suatu proses pencapaian kompetensi peserta didik dengan cara terus-menerus secara berkelanjutan melalui proses pembelajaran yang berguna untuk memantau kemajuan, perbaikan dan menentukan keberhasilan proses keberhasilan peserta didik” (Permendiknas, 2006). Ulangan dapat diartikan juga sebagai tes, yang mampu mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagai tahap pengukuran, ulangan dalam soal Ulangan Akhir Semester yang merupakan titik tolak mengukur dalam kemampuan siswa. Alat yang dapat digunakan dalam mengukur sesuatu hal dengan cara aturan yang sudah ditentukan disebut sebagai tes (Arikunto, 2012).

Ulangan adalah proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, untuk memantau kemajuan, melakukan perbaikan pembelajaran dan keberhasilan belajar peserta didik (M. Sukardi, 2011).

Ulangan harian adalah kegiatan yang dilakukan secara periodik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah menyelesaikan satu kompetensi dasar (KD) atau lebih (M. Yunan Yusuf, 2007). Setiap guru yang melakukan ulangan harian dapat mengetahui atau menilai kemampuan siswa dari awal pembelajaran materi sampai akhir. Zainal arifin mengemukakan bahwa ulangan harian merupakan ulangan yang dilakukan secara periodik pada akhir pengembangan kompetensi. Ulangan harian dapat digunakan untuk mengungkap penguasaan pemahaman sampai dengan evaluasi, dan untuk mengungkapkan penguasaan pemakaian alat atau suatu prosedur (Zainal Arifin, 2012).

Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester (Suhartatik, 2020). Penjelasan lain diperkuat oleh Purba dalam Marunung & Nurhairani bahwa aplikasi quizizz merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan (Purba & Manurung, 2020). Menurut artikel yang diunggah oleh <https://quizizz.zendesk.com> mengatakan bahwa quizizz itu adalah alat belajar mandiri yang dapat digunakan oleh guru dan siswa mulai dari TK sampai dengan Perguruan Tinggi. Berdasarkan dari teori-teori tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa quizizz adalah media online yang bisa digunakan sebagai alat pembelajaran dan pemberian kuis interaktif yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada quizizz, terdapat 5 jenis pertanyaan interaktif, yaitu pilihan ganda, daftar cek, isian, polling, dan uraian. Media ini memiliki tampilan desain yang menarik dan interaktif. Hal ini membuat peserta didik merasa senang ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Citra & Rosy, 2020) yang menjelaskan bahwa quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada. Kelebihan lain yang ada pada quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam perangkat peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan.

Media quizizz yang dapat diunduh di playstore atau dijelajahi melalui laman web quizizz.com memiliki berbagai fitur sebagai berikut.

- 1) *Student-Paced*, dimana pertanyaan dalam kuis akan muncul di layar masing-masing peserta didik, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan langkah mereka sendiri dan dapat meninjau jawaban mereka.
- 2) Quizizz dapat dimainkan di browser manapun, di smartphone, PC, Laptop, tablet, dan perangkat lainnya yang bias menjalankan iOS/Mac, Android, Windows atau system operasi Linux. Quizizz juga dihadirkan dalam bentuk aplikasi pada iOS dan Android, selain bias diakses menggunakan browser.
- 3) Terdapat ribuan kuis yang dipublikasikan, dimana para guru bias menggunakan kuis-kuis tersebut untuk dilatihkan kepada peserta didiknya. Selain itu, peserta didik juga bias mencari kuis sendiri.
- 4) *Quiz Editor*, quizizz memiliki editor kuis yang baik. Pengguna dimudahkan untuk mengunggah gambar atau media lain pada soal yang dibuat, bisa mengambil soal dari kuis yang dibuat, dan menyimpan soal secara otomatis.
- 5) *Quiz Report*, quizizz memiliki fitur untuk menampilkan laporan hasil mengerjakan kuis. Laporan ini bisa dicetak dan diteruskan secara langsung melalui email kepada orang tua peserta didik. Laporan kuis ini disajikan secara terperinci dan menampilkan analisis butir soal.
- 6) *Quiz Customization*, Guru memiliki beberapa opsi untuk menyesuaikan sesi kuis mereka untuk beralih tingkat kompetisi, kecepatan, dan faktor lainnya. Quizizz memiliki berbagai macam karakteristik yang digunakan dalam permainan seperti meme, avatar, tema, dan musik permainan (Mulyati, S. dan Evendi, H., 2020). Quizizz juga memiliki fitur papan peringkat.

Penggunaan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020)

Dalam aplikasi quizizz terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan yang diuraikan sebagai berikut (Paksi & Lita, 2020):

- 1) Kelebihan

- a. Lebih privat, maksud lebih privat disini artinya bahwa setiap peserta didik akan bisa mengakses kuis pada quizizz jika sudah mendapatkan kode digit yang diberikan oleh guru.
 - b. Dapat dijadikan PR, dalam quizizz tidak hanya dapat dilakukan untuk melaksanakan kuis interaktif saja melainkan guru juga dapat menugaskan PR pada aplikasi quizizz dan batas pengerjaannya pun dapat diatur sesuai kebijakan yang dibuat oleh guru.
 - c. Tidak dapat mencontek, saat melakukan kuis interaktif peserta didik tidak dapat mencontek karena pada saat proses kuis berlangsung, soal yang diberikan kepada setiap peserta didik telah diacak oleh guru. Sehingga setiap nomor soal pada setiap peserta didik akan berbeda.
 - d. Mengetahui ranking, pada akhir pekerjaan, peserta didik dapat melihat dan mengetahui setiap ranking yang diperoleh oleh setiap peserta didik.
 - e. Jawaban benar, tidak hanya ranking yang dapat peserta didik lihat namun juga peserta didik dapat mengetahui setiap jawaban yang benar dari soal yang sudah selesai dikerjakan.
- 2) Kekurangan
- a. Mengalami penurunan tingkat pada rangking, penurunan ranking dapat terjadi walaupun peserta didik sudah selesai mengerjakan soal, hal ini terjadi karena cepat atau lambatnya peserta didik menyelesaikan soal akan mempengaruhi hasil nilai yang diperoleh, jika peserta didik mengerjakan soal lebih cepat maka akan memperoleh nilai yang besar pula begitupun sebaliknya.
 - b. Dipengaruhi internet yang kuat, dalam prosesnya quizizz akan membutuhkan koneksi internet yang kuat dan stabil terutama pada saat melaksanakan kuis interaktif, jika koneksi internet tidak stabil maka akan menghambat peserta didik dalam mengerjakan kuis.

Sedangkan kelebihan dan kekurangan quizizz menurut (Ramadhani, R. dkk, 2020) dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
 - a. Peserta didik yang menjawab soal dengan benar maka perolehan poinnya akan terlihat beserta dengan posisi ranking yang diperoleh.

- b. Jika soal yang dikerjakan peserta didik ternyata salah, maka jawaban yang benar akan muncul di layar smartphone mereka masing-masing.
 - c. Tampilan *review question* akan muncul jika peserta didik sudah selesai mengerjakan soal.
 - d. Setiap pertanyaan pada setiap nomor soal atau kuis peserta didik akan berbeda karena kuis atau soal telah di setting untuk mengacak soal.
- 2) Kekurangan
- a. Saat mengerjakan soal atau kuis pada quizizz, peserta didik dapat membuka tab baru pada smartphone masing-masing.
 - b. Guru susah mengontrol setiap peserta didik yang membuka tab baru.

Sejalan dengan hal diatas, menurut Azzah dalam penelitiannya, terdapat beberapa kelemahan saat mengoperasikan aplikasi Quizizz ini. Menurutnya, aplikasi quizizz sangat bergantung pada jaringan internet yang harus bagus. Hal tersebut menjadi masalah utama pada saat pembelajaran online dilakukan, sebab pada kenyataan di lapangan masih ada beberapa daerah di Indonesia yang belum mempunyai akses internet yang cepat. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMPIT Ar-Rahman Pacitan ialah setiap butir pertanyaan pada quizizz mempunyai durasi menjawab masing-masing soal terbilang singkat. Hal ini akan membuat banyak dari peserta didik yang merasa panik serta terburu-buru pada saat menjawab soal. Akan tetapi masalah ini bisa diselesaikan dengan mengubah peraturan sehingga peserta didik tidak dapat melihat *countdown* waktu pada saat mengerjakan soal atau mengikuti penilaian (Azzah, 2020).

Manfaat Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz

Menurut Sudjana dan Rivai bahwa manfaat dari media pembelajaran pembelajaran dalam proses belajar adalah pembelajaran akan terasa lebih menarik perhatian peserta didik sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar (Mulyadi, 2016). Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kartika menyimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun, itulah mengapa aplikasi quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif dalam hal menghemat biaya dan juga waktu.

- b. Dalam aplikasi quizizz terdapat banyak fitur yang membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran bahkan dalam quizizz dapat melampirkan avatar, meme, foto, video serta tema.
- c. Peserta didik menjadi lebih aktif.
- d. Penggunaan quizizz dalam proses pembelajaran akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
- e. Guru tetap bisa mengontrol aktivitas belajar peserta didik melalui quizizz serta quizizz dapat digunakan oleh guru untuk mengadakan latihan sekaligus evaluasi
- f. Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena pada saat yang bersamaan jika diadakan kuis interaktif melalui quizizz, peserta didik dapat melihat hasil serta peringkat secara langsung dalam fitur papan peringkat sehingga peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan teman sekelasnya (Kartika, F., 2020).

Efektivitas Ulangan Harian Matematika Berbasis Quizizz

Perkembangan zaman yang semakin maju membuat muncul banyak aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Munculnya aplikasi-aplikasi ini tentu bertujuan untuk mempermudah guru dan siswa. Aplikasi quizizz juga termasuk dalam salah satu aplikasi yang belakangan ini sering digunakan oleh guru, terutama dalam ulangan harian. Biasanya guru akan memberikan tugas atau soal-soal melalui link quizizz. Lalu apakah ulangan harian menggunakan aplikasi quizizz ini efektif untuk digunakan?

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kusuma, 2020) mengenai penggunaan aplikasi berbasis online, penggunaan quizizz dinilai efektif sebagai alat evaluasi penutup pembelajaran dan membantu ketuntasan peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Melalui quizizz siswa akan termotivasi untuk menghadapi masalah-masalah yang berkaitan dengan matematika atau soal-soal lain yang diberikan.

Lalu yang kedua ada penilaian yang dilakukan oleh (Inayaturohmah & Saraswati, 2022), hasilnya ialah dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pada materi lingkaran siswa kelas VIII SMP Islam Plus Al-Azhar efektif berdasarkan hasil uji-t yakni diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,999 > 0,05$. Artinya bahwa aplikasi quizizz ini efektif sebagai media ulangan harian mata pelajaran matematika pada materi lingkaran kelas VIII SMP.

Sejalan dengan dua penelitian diatas, adalah penelitian yang dilakukan oleh Imranah dan Risqah mengenai efektivitas penggunaan quizizz sebagai media penilaian hasil belajar mahasiswa Tadris IPA pada mata kuliah kimia pangan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,999 > 0,05$ pada taraf signifikan $0,05$. Hal ini berarti bahwa aplikasi quizizz efektif digunakan sebagai media penilaian hasil belajar mahasiswa Tadris IPA pada masa kuliah Kimia Pangan (Imranah & Rizqah A. K., 2023).

Ditinjau dari segi kepraktisannya, dengan menggunakan aplikasi quizizz dinilai akan lebih memudahkan guru dalam memantau hasil ulangan peserta didik. Guru tidak perlu mengoreksi satu per satu hasil ulangan peserta didik, karena nilai akan langsung muncul secara otomatis. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anisa dan Friyatmi mengenai efektivitas penggunaan quizizz dalam penyelenggaraan classroom assessment menunjukkan bahwa berdasar pada uji praktikalitas, secara keseluruhan pengembangan tes online dengan menggunakan quizizz dinilai sangat praktis oleh peserta didik maupun guru. Dalam penelitian tersebut diperoleh nilai praktikalitas di atas 80% (Anisa, H., & Friyatmi, 2023). Dengan nilai yang muncul secara otomatis ini secara tidak langsung juga mendukung adanya transparansi nilai antara guru dan peserta didik.

Sistem penilaian pada quizizz yang otomatis serta detail sangat menolong guru dalam menganalisis kemampuan peserta didik sekaligus menganalisis validitas dari soal tersebut. The features available in quizizz can also make it easy for lecturers in assigning assignments processes. Fitur dalam quizizz dapat memudahkan guru dalam memberikan penugasan serta penilaian yang dapat diunduh serta dibagikan kepada peserta didik. Aplikasi quizizz dapat digunakan untuk sarana menyimpulkan soal dan untuk kemudian dianalisis soal tersebut sehingga menjadi soal yang valid, reliable, dan mempunyai daya beda serta tingkat kesukaran yang baik.

Aplikasi quizizz juga mampu menaikkan hasil belajar peserta didik (Mei et Al., 2018). Penelitian lain menyebutkan pula bahwa aplikasi quizizz selain membantu peserta didik untuk kembali mengingat materi yang pernah diberikan, namun dapat pula memunculkan semangat guna saling berkompetisi diantara para peserta didik sehingga menjadi yang terbaik di kelasnya. Peserta didik yang semakin termotivasi agar dia dapat mengerjakan quizizz akan berpengaruh pada ketuntasan belajarnya dalam ulangan harian. Dengan

tercapainya ketuntasan pada ulangan harian, maka akan memunculkan peningkatan pemahaman materi pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Ulangan harian yang dipandang sebagai hal mdan menegangkan bagi peserta didik akan berubah menjadi menyenangkan dengan menggunakan aplikasi quizizz serta dapat meningkatkan motivasi belajar. Aplikasi quizizz dapat membantu siswa fokus di dalam pembelajaran dan dapat mengurangi kecemasan mereka terhadap ulangan harian atau ujian lain. Penggunaan aplikasi quizizz dapat dimanfaatkan untuk media pemberian kuis kepada peserta didik yang hasilnya sangat signifikan berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Sejalan dengan hal ini menurut penelitian yang dilakukan oleh Al Juska dan Fitria mengenai penggunaan teknologi digital quizizz terhadap motivasi peserta didik, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan teknologi quizizz terhadap motivasi peserta didik di SMP Negeri 1 Pamijahan. Hal ini dibuktikan melalui statistic uji-T bahwa $t_{hitung} 4,581517 >$ (lebih besar) dari t_{tabel} pada derajat kebebasan $15 = 1,753$. Maknanya secara statistik dengan analisis uji-T terdapat pengaruh penggunaan teknologi aplikasi digital pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri1 Pamijahan (Al Juska & Fitria, 2022).

PENUTUP

Simpulan

Ulangan harian adalah kegiatan yang dilakukan secara periodik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah menyelesaikan satu kompetensi dasar (KD) atau lebih. Quizizz merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Aplikasi quizizz dapat mempunyai banyak kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan oleh guru maupun peserta didik, baik dalam menunjang proses belajar mengajar atau untuk sarana penilaian peserta didik. Menurut hasil beberapa penelitian, aplikasi quizizz dinilai efektif digunakan sebagai sarana penilaian harian matematika peserta didik. Penggunaan aplikasi quizizz selain memudahkan guru dalam mengoreksi hasil ulangan peserta didik, juga ternyata mempengaruhi semangat peserta didik dalam mengerjakan ulangan harian. Peningkatan semangat ini mengakibatkan peserta didik akan bersungguh-sungguh mengerjakan ulangan harian mereka. Akibatnya nilai ketuntasan pun akan tercapai.

Saran

Tenaga kependidikan sebaiknya peka dengan perkembangan zaman sehingga terus menggali teknologi masa kini yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Karena selain aplikasi quizizz tentunya masih banyak aplikasi lain yang dapat dimanfaatkan sebagai media ajar. Pemilihan aplikasi yang digunakan pun sebaiknya memperhatikan kondisi peserta didik. Upayakan memilih aplikasi yang dapat dijangkau oleh pesera didik, dan dalam penggunaannya peserta didik bisa lebih *enjoy*. Untuk peserta didik pun, disarankan untuk memanfaatkan gadget atau laptop yang mereka miliki untuk menunjang aktivitas belajar. Sehingga teknologi yang kita miliki menjadi lebih berpengaruh pada pendidikan kita. Sekiranya itu saja yang dapat kami selaku penulis sampaikan. Sebagai bahan menambah wawasan, pembaca dapat mencari artikel serupa yang dapat dijadikan bahan rujukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Al Jusaka S. 2022. Penggunaan Teknologi Digital Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik (Studi Ex Facto SMPN 1 Pamijahan). *Jealo: Jurnal Administrasi Pendidikan*, 4 (1), 1-10.
- Alis, Anisa dan Fitriyatmi. 2023. Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Penyelenggaraan Classroom Assesment. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (1), 3253-3261.
- Amany, Azzah. 2020. Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2 (2), 1-11.
- Imranah dan Risqah Amaliah Kasman. 2023. Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa Tadris IPA pada Mata Kuliah Kimia Pangan. *Chemistry Education Review*, 6 (2), 110-117.
- Inayaturrohmah, U., & Saraswati, S. 2022. Media Evaluasi pada Pembelajaran. *Universal Journal*, 9 (3), 1-6.
- Karmila, Dwi. 2023. Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal On Education*, 5 (4).

Kusuma, Y. A. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020 SKRIPSI. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 2 (1), 1-9.

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.

Purwanto, N. 2020. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Sukardi. 2008. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Yusuf, M . Yunan. 2007. *BSNP: Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Permendiknas No. 20