

**QUIZIZZ SEBAGAI ALAT PENILAIAN HASIL BELAJAR
DALAM MASA COVID-19 DI MI MUHAMMADIYAH
TAMBAKAN AJIBARANG BANYUMAS**



TESIS

Disusun dan Diajukan Kepada Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Penulisan Tesis

**SUCININGSIH
NIM :181763005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
2020**

**QUIZIZZ SEBAGAI ALAT PENILAIAN HASIL BELAJAR
DALAM MASA COVID-19 DI MI MUHAMMADIYAH
TAMBAKAN AJIBARANG BANYUMAS**

**SUCININGSIH
NIM. 181763005**

ABSTRAK

Keluhan orangtua peserta didik tentang bebasnya penggunaan *smartphone* dan merebaknya *Covid-19* membuat MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas mengambil kebijakan untuk memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Memanfaatkan teknologi sebagai media diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif terutama pada masa pandemi ini. Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari penilaian hasil belajar yang pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas menggunakan salah satu aplikasi yaitu *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar. Sebuah aplikasi yang mudah diakses melalui *smartphone* yang terkoneksi dengan *internet*.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis perencanaan dan pelaksanaan penilaian hasil belajar menggunakan *quizizz*, serta pengambilan keputusan hasil belajar menggunakan *quizizz* pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data diperoleh melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data dengan memperpanjang pengamatan, meningkatkan ketekunan, dan triangulasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa *Covid-19* meliputi tiga tahap, yang pertama tahap perencanaan, dalam tahap ini meliputi kebijakan implementasi *quizizz*, persiapan SDM, persiapan Sarana, sosialisasi, dan desain implementasi *quizizz*. Tahap kedua yakni tahap pelaksanaan, meliputi pelaksanaan penilaian harian dan penilaian tengah semester. Tahap ketiga tentang pengambilan keputusan hasil belajar dengan *quizizz*. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil dalam masa *Covid-19* di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas sangat efektif karena pada masa *pandemi Covid-19* pembelajaran secara keseluruhan dilakukan secara daring, *quizizz* sebagai media belajar online dapat diakses di manapun, kapanpun, dan oleh siapapun, peserta didik dan pendidik sebagai admin dapat langsung melihat skor hasil belajar. Selain itu, hasil belajarpun dapat langsung diunduh dalam bentuk *file excel* dengan hasil analisis yang terbagi dalam dua sheet yaitu *class level* dan *player level*, memudahkan dan mempercepat guru dalam mengambil keputusan hasil belajar terhadap peserta didik.

Kata kunci: *Alat penilaian, Hasil Belajar, dan Quizizz*

**QUIZIZZ AS A LEARNING RESULT ASSESSMENT TOOL
IN THE TIME OF COVID-19 IN MI MUHAMMADIYAH
ADD AJIBARANG BANYUMAS**

**SUCININGSIH
NIM. 181763005**

ABSTRACT

Complaints from parents of students about the free use of smartphones and the spread of Covid-19 made MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas take a policy to use smartphones as learning media. Utilizing technology as a medium is expected to be able to make learning activities more effective, especially during this pandemic. Learning activities cannot be separated from the assessment of learning outcomes which at MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas uses an application, namely quizizz as a learning outcome assessment tool. An application that is easily accessible via a smartphone connected to the internet.

The purpose of this study was to analyze the planning and implementation of learning outcomes assessment using quizizz, and decision making learning outcomes using quizizz at MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. The research method used a qualitative approach and the type of case study research. The research data were obtained through interviews, observation and documentation. Data analysis was obtained through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity checks by extending observations, increasing persistence, and triangulation.

The results of this study indicate that the implementation of quizizz as a tool for assessing learning outcomes during the Covid-19 period includes three stages, the first is the planning stage, in this stage includes quizizz implementation policy, human resource preparation, facility preparation, socialization, and quizizz implementation design. The second stage is the implementation stage, including the implementation of daily assessments and mid-semester assessments. The third stage is about making learning outcomes decisions with quizizz. Based on these results it can be concluded that the implementation of quizizz as an outcome assessment tool during the Covid-19 period at MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas was very effective because during the Covid-19 pandemic, overall learning was carried out online, quizizz as an online learning medium can be accessed anywhere, anytime, and by anyone, students and educators as admins can immediately see the score of learning outcomes. In addition, learning outcomes can be directly downloaded in the form of an excel file with the results of the analysis divided into two sheets, namely the class level and the player level, making it easier and faster for teachers to make learning outcomes decisions for students.

Keywords: Assessment tools, Learning Outcomes, and Quizizz

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iii
TRANSLITERASI.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I_PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Pembahasan	10
BAB II QUIZIZZ SEBAGAI ALAT PENILAIAN HASIL BELAJAR	Error!
Bookmark not defined.	
A. Penilaian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
1. Penilaian.....	Error! Bookmark not defined.
2. Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
3. Penilaian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
4. Penilaian Hasil Belajar dengan Quizizz	Error! Bookmark not defined.

5. Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar yang Efektif dalam Masa Covid-19.....	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Paradigma dan Pendekatan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Data dan Sumber Data.....	Error! Bookmark not defined.
D. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
F. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Wilayah penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
1. Tahap Perencanaan Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2. Tahap Pelaksanaan Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
3. Tahap Pengambilan Keputusan Hasil Penilaian dengan Quizizz	Error! Bookmark not defined.
BAB V	11
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	11
A. Simpulan	11
B. Implikasi	93
C. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, penyiapan sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas di masa depan menjadi tanggung jawab bidang pendidikan. Keprofesionalime guru memegang peranan penting bagi peningkatan mutu dalam lingkungan pendidikan di sekolah, baik mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik sebagai generasi penerus di masa yang akan datang. Rasionalisasi dalam menciptakan karya yang sangat tinggi, ditandai dengan adanya tuntutan globalisasi dan modernisasi yang semakin maju, serta diimbangi dengan kompetensi guru. Guru memiliki peran yang sangat penting untuk dapat mengimbangi kondisi perkembangan peserta didik di sekolah. Guru dituntut memiliki pengetahuan yang tinggi dalam bidang mata pelajaran, dan juga mampu menunjukkan keterampilannya secara unggul dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

Pada Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 disebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi inti dari penyelenggaraan proses pendidikan di mana guru mengarahkan berbagai aktivitas belajar peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran.¹ Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar, serta mampu memengaruhi psikologis peserta didik.² Media menjadi suatu yang penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut memacu semangat belajar peserta didik. Penggunaan media juga mampu

¹ Novan Ardy Wiyani, "Pendidikan Agama Islam Berbasis Anti Terorisme di SMA" Online *Jurnal of Pendidikan Islam*, 02, no. 01 (Juni 2013), 71 (diakses 1 Oktober 2020)

² Oemar Hamalik, *Media pendidikan*. (Bandung: PT Citra Aditya bakti, 2011), 12.

meningkatkan efektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran tersebut.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap kognisi dan prestasi belajar peserta didik. Kecenderungan peserta didik dalam menggunakan sosial media sangat tinggi khususnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong terbentuknya lingkungan belajar komunitas yang kolaboratif, dan mendorong terciptanya belajar mengajar secara aktif.³ Alasan rasional mengapa media pembelajaran penting untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradig baru, (3) Kebutuhan pasar, (4) visi pendidikan global.⁴

Begitupun di masa sekarang, saat ditetapkannya *Covid-19* yang merebak ke seluruh dunia. *Covid-19* berdampak ke berbagai sektor kehidupan seperti ekonomi, sosial, pendidikan, dan Kebudayaan. Dampak terbesar dirasakan oleh peserta didik diberbagai penyelenggara pelayanan pendidikan, baik lembaga pendidikan formal dalam semua tingkatan ataupun lembaga pendidikan non formal sampai dengan perguruan tinggi. Untuk mengatasi *pandemi* ini perlu diciptakan kesadaran untuk menjaga jarak dalam interaksi sosial (*social distancing*), karantina mandiri, dan isolasi agar setiap individu yang rentan tidak akan terkena virus. Upaya tersebut dilakukan sebagai sebuah pendekatan untuk menghambat dan atau menghentikan lajunya penyebaran *Covid-19*. Model demikian ini menghendaki agar setiap individu dapat melakukan tanggung jawab sesuai kapasitasnya untuk membantu memperlambat penyebaran *Covid-19*.

Untuk keberlangsungan proses pendidikan dan dalam rangka berpartisipasi memutus mata rantai penyebaran virus corona, maka pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebijakan *social distancing* yang diluncurkan oleh pemerintah. Kegiatan belajar mengajar pada semua jenjang dilakukan di rumah masing-masing peserta didik dan

³ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : Prenamedia Group, 2018), 12

⁴ Muhammad Yaumi, *Media...*, 13

dilakukan melalui media daring (*online*), sehingga semua jenjang pendidikan ditutup sementara. Pembelajaran dengan cara daring ini sebagai cara baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi khususnya internet dalam penyampaian belajar. Pembelajaran daring ini sepenuhnya bergantung pada akses jaringan internet.⁵ Meskipun peserta didik berada dirumah, guru harus memastikan kegiatan belajar-mengajar tetap berjalan, adanya inovasi dalam pembelajaran menjadi solusi yang perlu didesain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media daring (*online*) yang tersedia.

Pembelajaran daring (*online*) atau disebut pembelajaran jarak jauh menurut Permendikbud no. 109 (2013) mengandung arti sebagai sebuah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan berbagai media komunikasi atau teknologi yang tersedia. Dalam pembelajaran daring ini setiap peserta didik memiliki kesempatan belajar yang sangat leluasa tanpa hambatan apapun. Adanya keterpisahan antara guru dan peserta didik menekankan pada belajar secara mandiri tanpa dibatasi ruang dan waktu dan interaksi pembelajaranpun berbasis TIK.

Daring sebagai sebuah pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru secara interaktif melalui Learning Management System (LMS). Pembelajaran daring akan efektif jika mengajar dengan tatap layar atau menggunakan smartphone, jaringan yang tersedia berfungsi dengan baik, materi belajar menarik namun memenuhi standar minimal, interaktif, adanya kreativitas guru dalam mengembangkan metode dan media belajar agar pembelajaran lebih menarik, serta adanya keterlibatan orangtua dalam pembelajaran daring tersebut.

Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan, dan aktif, meski pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring. Keaktifan peserta didik dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik.

⁵ Henry Aditia Rigianti, "Kebdala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di kabupaten Banjarnegara" *Online Jurnal of Elementary School*, 07, no. 02 (2020), 298 (diakses 1 Oktober 2020)

Bentuk keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁶ Untuk dapat menciptakan keaktifan dibutuhkan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *online*. Keuntungannya yaitu pembelajaran bersifat mandiri dengan interaktivitas yang tinggi, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, meningkatkan tingkat ingatan, dan juga memberikan banyak kemudahan.⁷

Metode *E-Learning* yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk dapat mengaktifkan peserta didik belajar kapanpun dan dimanapun. Dalam *E-Learning*, guru ataupun peserta didik dipacu untuk berinteraksi langsung dengan teknologi digital, dalam mengeksplor teknologi informasi serta menyalurkan kreatifitasnya.⁸ Sistem pembelajaran *E-learning* dilaksanakan melalui perangkat komputer (PC) atau laptop, smartpone yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga guru dapat melakukan pembelajaran secara bersama dalam waktu yang sama menggunakan grup pada media sosial sebagai sarana pembelajaran sehingga dapat memastikan peserta didik belajar diwaktu bersamaan walaupun di tempat yang berbeda tak terkecuali untuk kegiatan penilaian hasil belajar.

Penilaian hasil belajar di masa *Covid-19* ini juga dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring memiliki keleluasaan waktu belajar bagi peserta didik, mereka dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi yang tersedia.⁹ Banyak aplikasi daring yang dapat digunakan dalam penilaian pendidikan,

⁶ Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19" Online Jurnal of *Paedagogy*, 07, no. 03 (Juli 2020), 146 (diakses 1 September 2020)

⁷ Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, "Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19" Online Jurnal of *Al-Hikmah*, 01, no. 01 (2020), 85 (diakses 1 Oktober 2020)

⁸ Ni Komang Suni Astini, "Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19" Online Jurnal of *Cetta*, 03, no. 02 (2020), 249 (diakses 1 Oktober 2020)

⁹ Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar." Online Jurnal of *Edukatif*, 02, no. 01 (April 2020), 56 (diakses 1 September 2020)

salah satunya *aplikasi quizizz*. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz sebagai salah satu upaya dalam mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.¹⁰

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat suatu permainan quis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas dalam bentuk pekerjaan rumah (*homework*). Pada kuis interaktif yang dibuat, ada 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar, pada latar belakang pertanyaan dapat ditambahkan gambar. Apabila pembuatan quis ini telah selesai, peserta didik dapat login ke quis tersebut dengan kode yang kita bagikan, atau login melalui link yang kita bagi. *Quizizz* ini sangat menarik karena dapat langsung diakses melalui browser, juga dapat diunduh melalui *playstore*. Dalam *Quizizz* ini, guru dapat menentukan waktu pengerjaan di tiap item soal, dapat mengetahui jumlah peserta didik yang sudah login, mengetahui hasil peserta didik, menyimpan, mencetak, serta mengirimkan hasil tugas peserta didik kepada orangtua dalam bentuk *file Excel*.

MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang merupakan lembaga pendidikan swasta di wilayah Ajibarang yang bernaung di bawah Kementerian Agama Kabupaten Banyumas. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 145 peserta didik, MI Muhammadiyah Tambakan dalam penilaian pembelajarannya menggunakan aplikasi *quizizz*. Penggunaan *quizizz* ini sudah dimulai dari awal tahun pelajaran 2019/2020. Berawal dari keluhan para orangtua tentang kebiasaan anak yang tidak pernah lepas dari *smartphone* dan selalu sibuk mengakses berbagai media sosial sampai lupa waktu belajar. Pada akhirnya dari pihak madrasah mengambil sikap untuk menggunakan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran, dengan

¹⁰ Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu" *Online Jurnal of Kependidikan*, 02, no. 25 (Agustus 2019), 2 (diakses 1 Juli 2020)

memanfaatkan salah satu aplikasi digital sebagai aplikasi penilaian. dan memilih *quizizz* sebagai alat evaluasi belajarnya. *Quizizz* ini sangat menarik tampilannya dan memicu semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan penilaian.¹¹

Dalam *quizizz*, peran guru selain memberikan tugas ke peserta didik, juga sebagai admin, melalui *smartphone* ataupun laptop, guru dapat memantau jumlah peserta didik yang sudah *login* dan dapat mengetahui secara langsung hasil dari tugas peserta didik tersebut. Begitu juga dengan peserta didik, pada saat peserta didik mulai mengerjakan soal dari guru, apabila dalam menjawab soal ada yang salah, peserta didik dapat langsung mengetahuinya. Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan tugas, guru dapat langsung memberikan pengayaan/remidi. Ini merupakan salah satu dari layanan belajar tuntas yang diberikan kepada peserta didik, yakni bagi peserta didik yang lamban kemampuan belajarnya akan diberikan kegiatan remedial dan bagi peserta didik yang sedang dalam kemampuan belajarnya akan diberikan pengayaan.¹² *Quizizz* sebagai salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru dalam mengambil tindakan kepada peserta didik untuk diremidi atau diberi pengayaan agar dapat melanjutkan ke kompetensi dasar berikutnya.¹³

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas enam, bapak Kirno, S.Pd.I., bahwa pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran ini juga tetap berlangsung selama masa pandemi, karena aplikasi ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran yakni meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar, terutama untuk anak-anak yang phobia terhadap ulangan, beberapa anak yang kurang memiliki semangat belajar ketika akan

¹¹ Hasil wawancara dengan kepala MI Muhammadiyah Tambakan, pada tanggal 9 Maret 2020.

¹² Novan Ardy Wiyani, "Relevansi Standarisasi Pembelajaran dan Penilaian pada Kurikulum 2013 dengan Konsep Perbedaan Individu Peserta Didik" Online Jurnal of *Insania*, 22, no. 01 (2017), 192 (diakses 1 Oktober 2020)

¹³ Hartini Dewi, "Penerapan Metode Problem based Learning untuk Meningkatkan ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi *Quizizz* di Sekolah Bersistem Kredit Semester" Online Jurnal of *JMP*, 03, no. 10 (Oktober 2019), 1301 (diakses 8 Juli 2020)

menghadapi tes atau ulangan harian akhirnya menjadi memiliki semangat, dan juga mampu meningkatkan konsentrasi peserta didik saat mengikuti penilaian hasil belajar. Apalagi di masa *Covid-19* seperti sekarang ini dimana seluruh kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dari rumah. Madrasah harus bisa menyediakan sesuatu yang efektif dan menarik terutama untuk kegiatan penilaian hasil belajar peserta didik. Agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan efektif, diperlukan persiapan oleh pihak madrasah dan juga orangtua. Pihak madrasah memberikan fasilitas kepada guru berupa perangkat laptop atau smartphone serta paket internet yang diperlukan, sedangkan pihak orangtua mempersiapkan perangkat smartphone dan paket internet serta pendampingan terhadap putra putrinya.¹⁴

Pembelajaran daring dengan quizizz menuntut kreativitas guru dalam membuat soal-soal untuk penilaian dan juga perencanaan yang matang, seperti sumber daya manusianya, persiapan sarananya, sosialisasi terhadap orangtua, dan juga desain implementasinya. Implementasi quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas untuk kegiatan penilaian harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, penilaian akhir tahun, dan juga untuk ujian satuan pendidikan. Dalam penyajian hasil belajar dengan quizizz, tersedia dalam bentuk excel dengan hasil analisis yang sudah sangat komplit, sehingga memudahkan guru dalam pengecekan, penilaian, serta perekapan hasil. Peserta didikpun dapat langsung melihat hasil belajar dari papan peringkat yang tampak pada layar peserta didik saat telah selesai mengerjakan soal/kuis. Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar pada masa *Covid-19* di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas”

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, agar penelitian ini tidak keluar dari konteks pembahasan dan keterbatasan waktu, maka peneliti perlu

¹⁴ Despa Ayuni, et.al, “Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19” Online Jurnal of *Obsesi*, 05, no. 01 (2020), 415 (diakses 1 Oktober 2020)

memberikan batasan pada penelitian ini agar penelitian ini lebih terarah hanya pada implementasi quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar peserta didik kelas enam dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang yang dilakukan oleh guru. Sedangkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana implementasi quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas?”

C. Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Menganalisis perencanaan penilaian hasil belajar menggunakan Quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas
2. Menganalisis pelaksanaan penilaian hasil belajar menggunakan Quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas
3. Menganalisis pengambilan keputusan hasil belajar menggunakan quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil dari tujuan penelitian di atas, ada beberapa manfaat yang diharapkan dalam penelitian, yaitu :

1. Secara Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan berupa masukan dan informasi tambahan serta sebagai bahan yang dapat digunakan ketika ingin menggunakan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar, di tingkat sekolah dasar khususnya madrasah. Hasil dari penelitian ini diharapkan juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan oleh peneliti lain yang memiliki bidang studi penelitian yang sama.

2. Secara Praktis
 - a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk kreatif dalam kegiatan belajar mengajar baik selama masa *Covid-19* ataupun dalam masa *new-normal*. Guru juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran daring, mampu berinteraksi dengan peserta didik secara daring dengan menggunakan *aplikasi* yang tersedia, serta mampu menggunakan media tersebut sebagai alat penilaian hasil belajar selama masa *Covid-19*.

b. Bagi kepala madrasah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi tambahan dan sebagai bahan acuan bagi madrasah dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik dalam masa *Covid-19* serta mampu meningkatkan kreatifitas guru dalam melakukan penilaian hasil belajar secara daring dengan memanfaatkan *aplikasi quizizz*.

c. Bagi peneliti lain

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan bahan renungan serta sebagai bahan masukan bagi peneliti lain tentang pentingnya guru dalam melakukan penilaian hasil belajar dalam masa *Covid-19*, penggunaan media belajar yang tepat agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menarik.

d. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi orangtua dalam memfasilitasi belajar anak di rumah, memotivasi anak agar antusias dalam belajar, dan mengenal lebih dekat bagaimana proses penilaian hasil belajar yang diberikan oleh guru terhadap peserta didiknya selama masa *Covid-19* dengan menggunakan media *quizizz*.

e. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memotivasi peserta didik dalam memanfaatkan *smathphone* yang dimilikinya untuk kegiatan belajar baik secara daring dalam masa *Covid-19* ataupun luring dan

mengenalkan pada mereka tentang penggunaan teknologi untuk kegiatan belajar.

E. Sistematika Pembahasan

Peneliti ingin menginformasikan mengenai gambaran umum tentang penelitian ini, maka peneliti perlu mengemukakan sistematika pembahasan penelitian. Penyusunan penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu, bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

Bagian awal meliputi dari halaman judul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman persetujuan, nota dinas pembimbing, halaman abstrak, halaman transliterasi, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Pada bagian inti di dalam penelitian ini terdapat lima bab yang masing-masing bab tersebut menguraikan dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Bab *Kesatu* meliputi pendahuluan mencakup latar belakang masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab *Kedua* meliputi tentang landasan teori yang menjadi pijakan dalam penelitian ini yang berisi beberapa pembahasan tentang quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru, telaah pustaka (hasil penelitian yang relevan) serta kerangka berfikir.

Bab *Ketiga* merupakan metode penelitian yang meliputi paradigma dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pemeriksaan keabsahan data. Bab *Keempat* merupakan hasil dari penelitian dan pembahasan, yakni deskripsi wilayah penelitian serta proses dari penelitian secara menyeluruh. Bab *Kelima* penutup yang berisi simpulan, implikasi, dan saran. Pada bagian akhir penelitian ini terdapat daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup dari peneliti.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh makna yang terungkap dari penelitian ini. Setelah seluruh tahap penelitian dilakukan, mulai dari observasi, pendahuluan, pengkajian teori dan penelitian di lapangan, serta pengolahan analisis hasil penelitian. Peneliti menyimpulkan hasil penelitian tentang *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas bahwa *Quizizz* efektif digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas karena :

1. Dalam masa Covid-19 pembelajaran secara keseluruhan dilakukan secara daring, *quizizz* sebagai media belajar *online* dapat diakses di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja.
2. Hasil belajar *quizizz* terekap secara lengkap dalam bentuk *file excel*, sehingga memudahkan guru dalam menentukan peserta didiknya yang tuntas ataupun tidak tuntas. Baik guru ataupun peserta didik dapat langsung melihat skor dan peringkat dalam permainan *game quizizz*.
3. *Quizizz* tepat digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar. Soal-soal dalam *quizizz* dapat dibuat bervariasi sesuai dengan pilihan pengguna.
4. *Quizizz* mudah digunakan. *Quizizz* dapat diakses melalui *browser* apapun tanpa harus mengunduh *aplikasi* sehingga tidak memberatkan *smartphone*. *Quizizz* juga dapat diakses melalui perangkat apapun baik *smartphone*, PC/laptop dan perangkat lain yang terhubung dengan internet.
5. *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar menyenangkan, dengan tampilan yang menarik, mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.
6. Meningkatkan kreativitas guru. Selain membuat soal, guru juga dapat menggunakan soal yang sudah tersedia dalam *quizizz* dalam *quizizz*.
7. Analisis hasil belajar *quizizz* terdata secara lengkap

B. Implikasi

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa *quizizz* dapat dijadikan sebagai pilihan untuk kegiatan penilaian hasil belajar peserta didik, sebagai upaya guru untuk tetap dapat berkomunikasi dengan peserta didik dalam masa *Covid-19*, dengan memilih *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar, menunjukkan kreativitasnya dalam upayanya menarik peserta didik untuk semangat dalam mengikuti penilaian hasil belajar berbasis *online*. Dengan kemampuan guru memanfaatkan teknologi maka akan berdampak pada ketrampilan dan pengetahuan peserta didik tentang teknologi yang mereka gunakan. Bahwa alat penilaian hasil belajar bukanlah hanya sekedar lembaran kertas, ballpoint, penghapus, ataupun pencil, namun banyak teknologi yang dapat dimanfaatkan dengan aplikasi-aplikasi yang tersedia di perangkat peserta didik. Untuk itu kemampuan, kemauan, dan kreativitas guru sangat diperlukan dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didiknya terutama di masa *pandemi* ini.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi antara lain:

1. *Quizizz* selain sebagai alat penilaian hasil belajar efektif digunakan pada masa *pandemi Covid-19* juga dapat digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar saat masa normal karena *quizizz* dapat diakses kapanpun, dimanapun, dan oleh siapapun.
2. *Quizizz* juga tepat digunakan baik dalam masa *Covid-19* ataupun pada masa normal, karena *quizizz* sebagai media yang menyenangkan, menarik sehingga menimbulkan semangat belajar peserta didik.
3. *Quizizz* mampu meningkatkan kreativitas guru dalam membuat soal berbasis *online*, hasil belajar dengan *quizizz* terperinci sehingga memudahkan guru dalam mengambil keputusan hasil belajar secara cepat dan tepat.
4. *Quizizz* efektif digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar karena analisis hasil belajarnya menyangkut secara keseluruhan.

C. Saran

Setelah dilakukan penelitian *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran Teoritik

Secara teoritik hasil penelitian ini semoga dapat memberikan sumbangsih dalam khasanah ilmu pengetahuan di dalam dunia Pendidikan. Terutama dalam hal memilih alat penilain hasil belajar *online* yang sesuai baik dalam masa Covid-19 ataupun *new-normal*.

2. Saran Praktis

Saran praktis kepada pihak MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas, yaitu:

a. Kepada Kepala Madrasah

- 1) Hendaknya memberi dukungan terhadap guru yang memiliki kreativitas tinggi terutama dalam hal memilih alat penilaian hasil belajar yang tentunya disesuaikan dengan kemampuannya.
- 2) Memantau pelaksanaan penilaian hasil belajar peserta didik, memberi saran dan masukan untuk perkembangan belajar peserta didik berikutnya.
- 3) Memberi motivasi terhadap guru untuk tidak mengeluh dalam hal menangani peserta didik serta orangtua di masa pandemi.
- 4) Menyelenggarakan *In House Training* (IHT) untuk mengembangkan kemampuan guru dalam hal pembelajaran berbasis digital.
- 5) Memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh guru dalam kaitannya dengan pembelajaran online.

b. Guru atau Pendidik

- 1) Hendaknya selalu menjalin komunikasi yang baik dengan sesama guru, dengan peserta didik, ataupun dengan orangtua.
- 2) Guru hendaknya mengembangkan kompetensi yang ada di dalam dirinya.
- 3) Memiliki kreativitas untuk menemukan alat evaluasi yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan jaman.

- 4) Memiliki ide-ide untuk menciptakan sesuatu yang baru, agar pembelajaran selama daring tidak membosankan baik bagi guru, peserta didik, dan juga orangtua.
- 5) Mampu memanfaatkan teknologi yang merupakan tuntutan di era digital dan juga pandai-pandai memanfaatkannya dalam masa *pandemi* ini.

c. Orangtua

- 1) Hendaknya memberikan kesempatan kepada putra-putrinya untuk mampu belajar mandiri secara online
- 2) Menyediakan sarana belajar online untuk putra-putrinya
- 3) Memantau dan membimbing putra-putrinya dalam belajar secara daring
- 4) Memberikan kesempatan kepada putra-putrinya untuk dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia.
- 5) Menjalin komunikasi yang baik dengan pihak madrasah dalam pemantauan putra-putrinya.

d. Peserta Didik

- 1) Hendaknya memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk mengakses kegiatan pembelajaran.
- 2) Menggunakan teknologi yang tersedia dengan tepat dan dalam pantauan serta bimbingan orangtua
- 3) Memanfaatkan sebaik-baiknya waktu pembelajaran jarak jauh.

e. Untuk Peneliti lain

- 1) Penelitian ini dapat menjadi referensi tentang penggunaan media pembelajaran online berbasis *quizizz* baik di masa *Covid-19* ataupun *new-normal*.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengadakan penelitian yang sejenis secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- A.U.Yana, et.al, “Analisis Pemahaman Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz.” *Online Journal of Science Education*, 07, no. 02 (Oktober 2019), 145 (diakses 25 September 2020)
- Agustina, Lasia dan Indra Martha Rusmana, “Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Quis Online Quizizz”, *Online Journal of Prosiding Sesiomadika*, 2, no.1 (2020), 6-7 (diakses 21 April 2020)
- Aini, Yulia Isratul, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu” *Online Jurnal of Kependidikan*, 02, no. 25 (Agustus 2019), 2 (diakses 1 Juli 2020)
- Albeta, Sri Wilda et.al., “Peranan Turnamen Berbasis ICT Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap pembelajaran Kimia”, *Online ejournal of PJK*, 5, no. 1 (2020), 15 (diakses 21 April 2020)
- Arikunto, Suharsimi, *Managemen Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, 2010
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011
- Astini, Ni Komang Suni “Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19” *Online Jurnal of Cetta*, 03, no. 02 (2020), 249 (diakses 1 Oktober 2020)
- Atsani, Lalu Gede Muhammad Zainuddin, “Transformasi Media Pembelajaran dalam masa Covid-19” *Online Jurnal of Al-Hikmah*, 01, no. 01 (2020), 85 (diakses 1 Oktober 2020)
- Ayuni, Despa, et.al, “Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Covid-19” *Online Jurnal of Obsesi*, 05, no. 01 (2020), 415 (diakses 1 Oktober 2020)
- Citra, Cahyani Amildah, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya” *Online of journal unesa*, 8, no. 2 (2020), 265 (diakses 12 Juli 2020).
- Clark, Richard dan Calvin Bovy, *Cognitive Prescriptive Theory and Psycho-educational Design*, California: University of Southern California, 2010
- Creswell, J.W. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2015

- Dewi, Hartini, "Penerapan Metode Problem based Learning untuk Meningkatkan ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz di Sekolah Bersistem Kredit Semester" Online Jurnal of *JMP*, 03, no. 10 (Oktober 2019), 1301 (diakses 8 Juli 2020)
- Dewi, Wahyu Aji Fatma, "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar." Online Jurnal of *Edukatif*, 02, no. 01 (April 2020), 56 (diakses 1 September 2020)
- Fazriyah, Nurul, et.al, "Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung." Online Jurnal of *Ethos*, 08, no. 02 (Juni 2020), 199 (diakses 25 September 2020)
- Gorry, H. Kingsley, *The Nature and Conditions of Learning*, New Jersey : Englewood Cliffs, 2010
- Guhlin, Miguel, *Gamifying Learning With Quizizz*, technotes, 21 Mei 2016, <https://blog.tcea.org/> (diakses tanggal 27 Juli 2020)
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi Offset, 2010
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan pembelajaran*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011
- Hamalik, Oemar, *Media pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya bakti, 2011
- Hamidi, *Metode Penelitian Kualitatif*, Malang: UMM Press, 2010
- Jati, Dionisius Heckie Puspoko, "Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz." Online e-jurnal of Mitra Pendidikan, 4,no.5 (2020), 235, (diakses 12 Juli 2020)
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan, *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar (SD)*, Jakarta : Kemendikbud, 2019
- Kusaeri, dan Suprananta, *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012
- Agustina, Lasia dan Indra martha Rusmana, "Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz." Online Journal of *Sesiomadika*, 02, no. 1a (2020), 6 (diakses 25 September 2020)
- Mulatsih, Bekti, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Covid-19." Online jurnal of *Ideguru*, 05, no. 01 (Juni 2020), 25 (diakses 1 Juli 2020)
- Mulyati, Sri dan Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 bojonegara." Online jurnal of *GAUSS*, 03, no.01 (Mei 2020), 72 (diakses 1 Juli 2020)

- Murni, Arie Widya, et.al, “Peningkatan Kemampuan Membuat Kuis Online Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul islam Wonokalang Wonoayu Sidoarjo Melalui Pelatihan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Quizizz.” Online Jurnal of *Abdimas Berdaya*, 03 no. 02 (2020), 123 (diakses 25 september 2020)
- Ningsih,Tutuk, *Implementasi Pendidikan Karakter*, Purwokerto : Stain Press, 2015.
- Ningsih,Tutuk, “Implementasi Pendidikan Multikultural Pada Pembelajaran pendidikan Moral”, Online Jurnal of *JPP*, 3, no. 02 (Desember 2011), 132 (diakses 22 Oktober 2020)
- Noor, Sugian, “Implementasi quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin ” Online of Jurnal Pendidikan Hayati, 6, no. 1 (2020), 2 (diakses 12 Juli 2020).
- Nurhayati, Erlis, “Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19.” Jurnal of *Paedagogy*, 07, no. 03 (Juli 2020), 146-149 (diakses 25 September 2020)
- Nuriyah, Nunung, “Evaluasi Pembelajaran : Sebuah kajian teori” Online Jurnal of *Eduksos*, III, no. 01 (Januari-Juni 2014), 76-79 (diakses 22 Oktober 2020)
- Priyanti, N.W.I. et.al., “Effect Quizizz Towards The eleventh –Grade English Students’ Reading Comprehension In Mobile Learning Context”, Online ejournal of Language and Education Journal Undiksha”, 2, no. 2 (2019), 79 (diakses 21 April 2020)
- Pujiasih, Erna, “Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19”, Online Jurnal of *Karya Ilmiah Guru*, 5, no. 01 (2020), 45 (diakses 22 Oktober 2020)
- Purba, Leony Sanga Lamsari, “Peningkatan Konsentrasi Belajar mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Fisika Kimia I”, Online ejournal of *Dinamika Pendidikan*, 12, no.1 (April 2019), 37 (diakses 21 April 2020)
- Purwanto, Ngalim *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010
- Putri, Novia Widiyanti, “Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran marketing Kelas X Jurusan BPD di SMK Negeri 10 Surabaya.” Online Jurnal of Pendidikan Tata Niaga, 08, no.03 (2020), 986 (diakses 25 September 2020)

- Rahman, Rahmania, et.al, "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pemberian Kuis dalam meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Ejournal of Mandalanursa*, 04, no. 03 (Juli 2020), 66 (diakses 25 September 2020)
- Ramadhani, Fitri, et.al, "Konsep Evaluasi Pendidikan Dalam Al-Qur'an Surat Al-Zalzalalah" *Online Jurnal of Edu Religia*, 2, no.02 (April-Juni 2018), 186 (diakses 22 Oktober 2020)
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan Dan Peneliti Pemula*, Cet. VI, Bandung: Alfabeta, 2010
- Rigianti, Henry Aditia, "Kebdala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di kabupaten Banjarnegara" *Online Jurnal of Elementary School*, 07, no. 02 (2020), 298 (diakses 1 Oktober 2020)
- Rohmad, "The Evaluation of Curriculum Implementation on Islamic Higher Education in Indonesia." *Online Jurnal of Ijtima'iyya*, 1, no.1 (September 2016), 101 (diakses 22 Oktober 2020)
- Sekaran, U. *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*. USA: John Wiley and Sons, Inc, 2013
- Setyosari, Punaji, "Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas", *Online Jurnal of Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1, no. 01 (Oktober 2014), 24 (diakses 22 Oktober 2020)
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2010
- Siyamta, "Mengembangkan Digital Learning Object (DLO) Menggunakan Quizizz", *Academia*, 9 April 2020, https://www.academia.edu/38547427/Mengembangkan_Digital_Learning_Object_DLO_Menggunakan_Quizizz (diakses 21 April 2020)
- Solikah, Halimatus, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMP Negeri 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020" *Online Jurnal of Bapala*, 07, no. 03 (2020), 7 (diakses 8 Juli 2020)
- Sudjana, Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2010
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet IV, Bandung : Alfabeta, 2010

- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian pendidikan*, Cet III, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017
- Sunhaji, “Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran”, *Jurnal of Kependidikan*, II, no. 02 (November 2014), 35 (diakses 22 Oktober 2020)
- Supriyadi, Gito, *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*, Malang : Intimedia, 2011
- Suyasa, P. Wayan Arta, et.al, “Pelatihan Pembuatan Tes Interaktif dengan Aplikasi Quizizz bagi Para Guru di SMP Negeri 2 Kediri.” *Online Prosiding of SENADIMAS*, 04 (2019), 29 (diakses 25 September 2020)
- Tika Wahyu Lestari, “Kahoot! And Quizizz: A Comparative Study on The Implementation of E-learning Application Toward Students Motivation” *Journal of English language Teaching Learning and Literature*, 02, no. 02 (November 2019), 13 (diakses 25 September 2020)
- Wahyudi, Dedi, “Konsepsi Al-Qur’an Tentang Hakikat Evaluasi Dalam Pendidikan Islam”, *Online Jurnal of HIKMAH*, XII, no. 02 (2016), 249-250 (diakses 24 Oktober 2020)
- Wibawa, Ramadhan Prasetya et.al., “Smartphone-Based Application “Quizizz” as a Learning Media”., *Online Journal of Dinamika Pendidikan*, 14, no. 2 (2019), 252 (diakses 21 April 2020)
- Widoyoko, Eko Putro, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010
- Wiyani, Novan Ardy, “Pendidikan Agama Islam Berbasis Anti Terorisme di SMA” *Online Jurnal of Pendidikan Islam*, 02, no. 01 (Juni 2013), 71 (diakses 1 Oktober 2020)
- Wiyani, Novan Ardy, “Relevansi Standarisasi Pembelajaran dan Penilaian pada Kurikulum 2013 dengan Konsep Perbedaan Individu Peserta Didik” *Online Jurnal of Insania*, 22, no. 01 (2017), 192 (diakses 1 Oktober 2020)
- Yaumi, Muhammad , *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta : Prenamedia Group, 2018
- Yusuf, Basuni, Bistari “Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif”, *Online Jurnal of Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*”, 1, no. 02 (Oktober 2017), 14 (diakses 22 Oktober 2020)
- Zulfa,Umi, *Metodologi Penelitian Sosial*, Yogyakarta: Cahaya Ilmu, 2011

