



## Pelatihan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Asesmen Pembelajaran

**Ernawati Ernawati<sup>1\*</sup>, Shinta Wahjusaputri<sup>2</sup>, Hari Setiadi<sup>3</sup>, Firmansyah<sup>4</sup>, Rini Yaumi Habibah<sup>5\*</sup>, Nur Syarifah<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA,  
Jalan Warung Buncit Raya No. 17, Warung Buncit, Pancoran, Jakarta Selatan, 12740  
yaumirini1@gmail.com

**Abstract :** *In this new normal era, academics, especially teachers, are required to continue to look for various learning media so that the learning process can continue both face-to-face at school or online. Teachers are also continuously required to develop competencies both in the personal, social, and professional pedagogical realms. Of the four main competencies, there are two core competencies related to the use of technology and information. To develop these abilities, teachers feel the need to study the latest learning media so they can continue to innovate in the learning and assessing process. Competency development in the use of this technology is one of the problems experienced by SDT Pelita Hati. Therefore, to assist teachers in increasing competence in the use of information technology at SDT Pelita, the UHAMKA Community Partnership Program will conduct online assessment media training. Current learning media used during the learning and assessment process can use gamification-based learning media. One of the popular gamification-based learning media is the Quizizz application. Related to this application, PKM SPS UHAMKA held an activity with the topic "Quizizz Application Training as an Alternative Learning Assessment". This activity produces outputs in the form of articles on online media and video publications via YouTube. This activity provides benefits in the form of new knowledge for the participants. According to the participants, the Quizizz application is easy to practice, can increase student enthusiasm, as well as an exciting and fun atmosphere.*

**Keywords:** *Competence ICT; Formative Assessment; Quizizz training.*

**Abstrak:** Era kenormalan baru ini, sivitas akademika khususnya guru dituntut untuk terus mencari berbagai media pembelajaran agar proses belajar dapat terus dilakukan baik tatap muka di sekolah ataupun secara daring. Guru juga terus dituntut mengembangkan kompetensi baik itu diarahkan pedagogik kepribadian, sosial, dan profesional. Dari keempat kompetensi utama tersebut, terdapat dua kompetensi inti terkait dengan pemanfaatan teknologi dan informasi. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut, guru-guru dirasa perlu untuk mempelajari media pembelajaran terkini agar dapat terus berinovasi dalam proses belajar maupun menilai. Pengembangan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi ini menjadi salah satu persoalan yang dialami oleh SDT Pelita Hati. Oleh sebab itu, untuk membantu guru dalam meningkatkan kompetensi pemanfaatan teknologi informasi di SDT Pelita, Program Kemitraan Masyarakat UHAMKA akan mengadakan pelatihan media asesmen daring. Media pembelajaran kekinian yang digunakan selama proses pembelajaran maupun penilaian dapat menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang cukup populer adalah aplikasi Quizizz. Terkait dengan aplikasi tersebut, PKM SPS UHAMKA mengadakan kegiatan dengan topik "Pelatihan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Asesmen Pembelajaran". Kegiatan ini menghasilkan luaran berupa artikel pada media daring dan publikasi video melalui youtube. Adapun kegiatan ini memberikan manfaat berupa pengetahuan baru bagi para pesertanya. Menurut para peserta, aplikasi Quizizz mudah dipraktikkan, dapat meningkatkan antusiasme siswa, serta suasana yang seru dan menyenangkan.

**Kata Kunci :** Kompetensi TIK; Penilaian Formatif; Pelatihan kuis

## ANALISIS SITUASI

Sejak ditetapkannya pandemi Covid-19 tanggal 11 Maret 2020 di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Penetapan Aturan Belajar Dan Bekerja Dari Rumah. Bagi dunia pendidikan, hal tersebut menjadi suatu tantangan yang berat karena sivitas akademika dituntut untuk mencari cara agar proses belajar tetap berjalan meskipun dibatasi oleh jarak dan waktu perlu akselerasi pembelajaran jarak jauh (Darmi T., et.al. 2022). Setelah dua tahun berlalu, dunia pun masuk dalam era kenormalan baru dimana setiap individu sudah bisa beraktivitas di luar rumah walaupun dengan protokol kesehatan. Di era kenormalan baru juga, sivitas akademika khususnya guru dituntut untuk terus mencari berbagai media pembelajaran agar proses belajar dapat terus dilakukan baik tatap muka disekolah ataupun secara daring. Kombinasi antara pembelajaran daring dan luring disebut dengan *Hybrid Learning* (Gunawan, 2021). Media pembelajaran yang digunakan pada situasi *hybrid learning* biasanya menggunakan media-media berbasis daring. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu alat yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran (Ahmad, et al., 2021; Syahfitri, J, et.al. 2023). Melalui media pembelajaran daring, diharapkan dapat membantu guru untuk memenuhi standar proses belajar maupun standar penilaian.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, “Standar proses merupakan kriteria minimal proses pembelajaran berdasarkan jalur, jenjang dan jenis pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Standar proses yang dimaksud adalah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.”. Selanjutnya dalam peraturan pemerintah yang sama, “Standar penilaian pendidikan merupakan kriteria minimal mengenai mekanisme penilaian hasil belajar Peserta Didik. Mekanisme yang dimaksud meliputi perumusan tujuan penilaian, pemilihan dan atau pengembangan instrumen penilaian, pelaksanaan penilaian, pengolahan hasil penilaian, dan pelaporan hasil penilaian.

Media-media pembelajaran daring yang digunakan selama proses belajar maupun penilaian dapat menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi agar dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan siswa. “Gamifikasi merupakan penerapan teknik dan strategi dari suatu permainan ke dalam konteks non permainan yang bertujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah” (Yunita & Indrajit, 2022). Media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam Yunita & Indrajit (2022), terdiri dari “*Seri The Sims dan Tycoon, ProProfs Brain Games, Educandu, Educational Games – Ducksters, Education.com, LearningGameForKids.com, Marbel untuk Anak, Edugame Rumah Belajar, Kahoot, Quizizz, Worldwall, dan Baamboozle*”. Dari beberapa yang telah disebutkan, Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang cukup populer untuk melakukan asesmen. Hal ini dapat dilihat dari beberapa artikel yang muncul dengan kata kunci “aplikasi quizizz” pada google scholar. Berdasarkan pencarian dengan kata kunci tersebut, setidaknya terdapat 3,640 hasil yang terkait dengan kata kunci “aplikasi quizizz”. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 1. Selain melalui hasil pencarian, dalam buku Abubakar, *et al.* (2021), dikemukakan bahwa aplikasi dan website yang biasa digunakan untuk ujian terdiri dari *Google Form, Testmoz, Quizizz, QuizStar, Quis Web*, dan sebagainya.



Gambar 1. Hasil Pencarian di Google Scholar dengan Kata Kunci Aplikasi Quizizz

Menurut sumber-sumber yang telah dirangkum Hamidah & Wulandari (2021) dan Yunita & Indrajit (2022), Quizizz merupakan sebuah permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media penilaian formatif. Dalam artikelnya juga dijelaskan bahwa, penggunaanya dapat membuat sendiri pernyataan, memiliki tampilan yang menarik, serta mudah digunakan. Pernyataan-pernyataan yang telah dibuat dapat direspon secara langsung oleh siswa dan hasilnya dapat diketahui langsung pada aplikasi atau dengan mengunduh rekapitulasinya sebagai file *excel*.

Berdasarkan hasil analisis situasi dan berdasarkan hasil observasi awal di lapangan, permasalahan mitra dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Para guru yang terlibat sebagai tenaga pendidik memerlukan pelatihan-pelatihan inovatif terkait dengan teknologi agar dapat meningkatkan kompetensi dan dapat memperoleh informasi terkini terkait media-media pembelajaran yang menyenangkan, bermanfaat, dan populer.
2. Para guru yang terlibat sebagai tenaga pendidik di SD Pelita Hati adalah para guru yang belum mengetahui bahwa terdapat alternatif aplikasi asesmen yang menyenangkan bernama Quizizz
3. Para guru yang terlibat sebagai tenaga pendidik di SD Pelita Hati belum pernah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat asesmen pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan dalam analisisnya

Dari analisis situasi di atas, LPPM Universitas Muhammadiyah Prof Dr HAMKA (UHAMKA) Jakarta bekerja sama dengan Sekolah Dasar Pelita Hati Jagakarsa merancang kegiatan Pengabdian dan Pemberdayaan masyarakat yang berjudul "Pelatihan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Alat Asesmen Pembelajaran". Dengan adanya pelatihan yang menyasar para guru SDT Pelita Hati ini, para guru diharapkan dapat meningkatkan kompetensi terkait pemanfaatan teknologi atau setidaknya dapat memperoleh informasi terkait media asesmen kekinian yang menyenangkan dan mudah diaplikasikan.

## **METODE**

Kegiatan PKM ini berlangsung selama satu hari, yaitu pada tanggal 7 Maret 2023, di SDT Pelita Hati Jagakarsa. Kegiatan PKM yang dilakukan adalah berupa pelatihan yang diberikan kepada guru-guru SDT Pelita Hati. Secara konseptual, program pelatihan setidaknya memiliki tiga tahapan, yaitu analisis kebutuhan pelatihan, implementasi program pelatihan, dan penilaian pelatihan (Herwina, 2021). Adapun tiga tahap tersebut diuraikan sebagai berikut:

### **a. Analisis Kebutuhan pelatihan**

Pada tahap ini tim pelaksana melakukan identifikasi permasalahan dan berkoordinasi dengan pihak mitra untuk menentukan jenis pelatihan yang

sesuai, jadwal, serta materi yang sesuai. Setelah berkoordinasi, tim PKM bersama SDT Pelita Hati menyiapkan semua keperluan acara seperti materi pelatihan, narasumber, tempat acara, susunan acara, konsumsi, dan persiapan teknis lainnya.

Identifikasi masalah didefinisikan sebagai upaya untuk mengenali masalah-masalah yang diamati. Tahap ini berfungsi untuk menemukan penyebab suatu kegiatan yang akan diusulkan, merancang target penyelesaian, dan memudahkan penetapan penyelesaian masalah. Identifikasi masalah dapat dilakukan dengan studi kepustakaan dan observasi lapangan seperti survei (Wahyujati, 2022).

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, kegiatan pelatihan di laksanakan dengan beberapa metode pembelajaran seperti presentasi materi, tanya-jawab antara narasumber dan peserta, serta praktik. Metode presentasi adalah modifikasi dari metode ceramah yang dilengkapi dengan alat bantu penyajian seperti proyektor (Noperman, 2022). Teknik presentasi dinilai lebih menarik karena informasi dapat disajikan dalam bentuk audio, gambar, maupun video (Noperman, 2022). Metode tanya jawab dilakukan dengan komunikasi dua arah antara peserta dan narasumber sehingga lebih interaktif (Noperman, 2022). Metode praktik bertujuan untuk mempelajari keterampilan dan teknik yang relevan dengan tuntutan profesi. Pembelajaran melalui praktik memungkinkan peserta didik dapat mempraktikkan secara empiris kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dengan sarana dan prasarana terkait (Aqib & Murtadlo, 2022).

#### c. Penilaian Pelatihan

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan yang dilakukan dengan cara memberikan angket daring. Evaluasi pelatihan bertujuan menguji apakah pelatihan yang telah dilaksanakan dapat mencapai sasaran yang ditetapkan (Ajabar, 2020). Adapun pernyataan-pernyataan untuk angket evaluasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pernyataan evaluasi pelatihan Quizizz

<b>Pernyataan Evaluasi</b>
1 Servis yang diberikan penyelenggara sudah baik
2 Durasi setiap tahap kegiatan sudah baik
3 Sesi diskusi dan praktik berjalan secara interaktif
4 Fasilitas pelatihan sudah baik
5 Topik yang dibahas sudah relevan untuk asesmen pembelajaran

- 6 Materi disusun secara teratur dan mudah dipahami  
 7 Topik pelatihan bermanfaat dan akan saya aplikasikan pada pekerjaan saya  
 8 Narasumber menyampaikan materi dengan menarik dan jelas  
 9 Narasumber mampu menjawab seluruh pernyataan dengan baik

---

Sumber : Ajabar, 2020.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Program kemitraan masyarakat yang telah dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2023 di SDT Pelita Hati Jagakarsa memiliki kerangka kegiatan sebagai berikut:

Tabel 2. Kerangka kegiatan pelatihan Quizizz

No	Kegiatan	Materi	Keterangan	Tujuan
1	Pemberian Materi dasar oleh Narasumber	- Asesmen Pembelajaran secara Daring - Fitur, fungsi, tata cara Pemakaian google Classroom - Fitur, fungsi, dan tata cara Pemakaian aplikasi Quizizz	- Presentasi - Tanya-Jawab	- Peserta dapat mengetahui dasar-dasar dari asesmen pembelajaran daring, aplikasi google Classroom, dan aplikasi Quizizz
2	Pemakaian aplikasi Quizizz oleh seluruh peseta	- Langkah-langkah pemakaian aplikasi Quizizz	- Praktik	- Peserta dapat mengaplikasikan fitur-fitur yang ada pada google Classroom dan Quizizz
3	Penilaian Kegiatan	- Pengisian angket evaluasi kegiatan		- Penilaian kegiatan dapat menjadi bahan evaluasi untuk kegiatan kepelatihan sejenis berikutnya

---

Sumber : Hasil Kegiatan, 2023

Pelatihan dimulai dengan penjelasan terkait deskripsi aplikasi google Classroom, Quizizz, fitur-fiturnya, serta tata cara pemakainnya. Pada kegiatan ini, penyampaian materi dilakukan dengan presentasi dan tanya jawab sehingga kegiatan berjalan interaktif. Adapun dokumentasi kegiatan pada pemberian materi terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Pemberian materi dasar

Gambar 2 merupakan suasana nara sumber sedang memberikan materi terkait web quizizz yang dapat menjadi sarana pendukung sebagai proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi. Selanjutnya, para peserta mempraktikkan materi-materi yang telah disampaikan sebelumnya. Pada tahap awal, peserta diarahkan untuk mengaktifkan google classroom pada akun gmailnya masing-masing. Kemudian, para peserta diarahkan untuk membuka halaman web *quizizz.com* dan diminta untuk membuat akun dengan email masing-masing. Akun quizizz yang telah dibuat akan terhubung dengan google classroom setiap peserta. Pada sesi pelatihan ini, selanjutnya para peserta diajak untuk mempraktikkan cara membuat soal di Quizizz, menyusun soal di Quizizz, merekap data nilai para siswa, dan menjalankan kuis yang interaktif. Dalam sesi kuis interaktif ini, para peserta ditunjukkan bagaimana menjalankan kuis yang bermakna, menghibur, dan juga seru. Adapun kegiatan pelatihan ini terdokumentasi pada link youtube berikut ini <https://youtu.be/NFGhb5T6fRU> dan gambar dibawah ini.





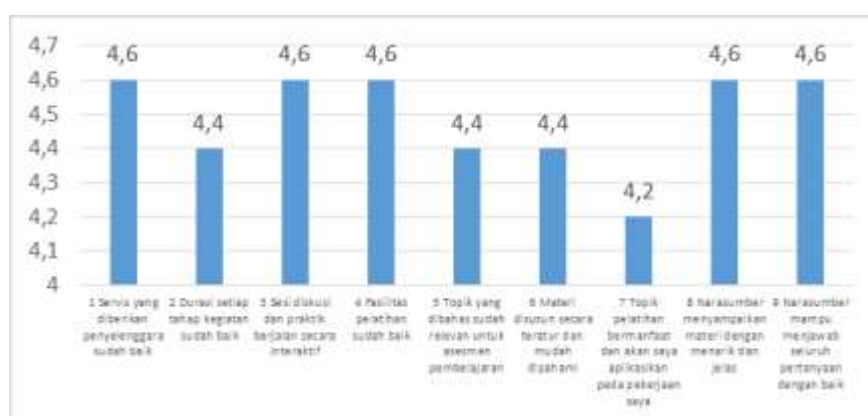
Gambar 3. Praktik aplikasi Quizizz.

Gambar 3 memberikan informasi tentang pendampingan dalam menggunakan web quizizz. Setelah kegiatan berakhir, para peserta diminta untuk mengisi angket feedback yang terdiri dari 9 pernyataan dengan skala likert sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), ragu-ragu (3), setuju (4), dan sangat setuju (5). Adapun hasil dari evaluasi kegiatan ini tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Tanggapan Kegiatan Pelatihan Quizizz

Pernyataan Evaluasi	Rerata Tanggapan
1 Servis yang diberikan penyelenggara sudah baik	4.6
2 Durasi setiap tahap kegiatan sudah baik	4.4
3 Sesi diskusi dan praktik berjalan secara interaktif	4.6
4 Fasilitas pelatihan sudah baik	4.6
5 Topik yang dibahas sudah relevan untuk asesmen pembelajaran	4.4
6 Materi disusun secara teratur dan mudah dipahami	4.4
7 Topik pelatihan bermanfaat dan akan saya aplikasikan pada pekerjaan saya	4.2
8 Narasumber menyampaikan materi dengan menarik dan jelas	4.6
9 Narasumber mampu menjawab seluruh pernyataan dengan baik	4.6

Sumber: Hasil kegiatan, 2023



Gambar 4. Grafik tanggapan pelatihan quizizz

Gambar 4 merupakan hasil evaluasi berupa angket diberikan kepada peserta. Hasil menunjukkan bahwa hasil rerata tanggapan dengan kategori setuju



(4) pada setiap pernyataan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM ini terselenggara dengan baik. Para peserta setuju bahwa servis yang diberikan sudah baik, durasi kegiatan sudah cukup, sesi diskusi berjalan interaktif, fasilitas pelatihan sudah baik, topik yang dibahas sudah relevan, materi disusun secara teratur dan mudah dipahami, topik pelatihan bermanfaat dan akan diaplikasikan, pemateri menyampaikan dengan menarik dan jelas, serta pemateri menjawab seluruh pernyataan dengan baik.

### **Pembahasan**

Untuk mengetahui kemampuan siswa selama proses pembelajaran, penilaian formatif seringkali digunakan oleh guru sehingga memperoleh beberapa manfaat. Secara umum, penilaian formatif dapat memberikan informasi tingkat penguasaan materi siswa pada tiap materi, dapat memperkirakan seberapa jauh peserta didik akan berhasil pada penilaian sumatif, sangat bermanfaat dalam merencanakan dan menetapkan topik-topik atau unit belajar, memberikan umpan balik bagi pendidik dan siswa, memberi penguatan peserta didik, dan perbaikan atau penyempurnaan kegiatan pembelajaran (Yusuf, 2017).

Umpan balik dalam penilaian formatif dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti memberikan pernyataan lisan ataupun kuis (See, *et al.*, 2022). Pemberian kuis yang menghibur dan bermakna dapat dilakukan dengan media konvensional seperti kertas ataupun media digital seperti komputer atau telepon genggam. Sejumlah teknologi berbasis digital berbasis gamifikasi telah dikembangkan dalam beberapa tahun terakhir untuk mendukung guru dan siswa dalam melakukan umpan balik yang menghibur dan bermakna (See, *et al.*, 2022)

Aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Quizizz, Kahoot, dan sebagainya dapat menjadi pendukung atau alternatif seorang guru atau siswa untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Meskipun aplikasi tersebut dapat mendukung pembelajaran, namun aplikasi-aplikasi tersebut belum tentu dapat meningkatkan hasil akademik siswa dan perilaku belajar siswa. Menurut riset-riset yang telah diamati (See, *et al.*, 2022) dapat disimpulkan bahwa penilaian formatif yang dilakukan secara digital dapat memfasilitasi pembelajaran, tetapi belum ada bukti yang kuat bahwa aplikasi sejenis meningkatkan pencapaian akademis siswa.

Materi yang diberikan dan praktik yang telah dilakukan pada pelatihan ini memiliki kesesuaian prosedur yang telah dirinci oleh Ramadhan & Ardi (2022). Menurut uraiannya, untuk mengakses Quizizz, pengguna perlu melakukan pendaftaran akun dengan email terlebih dahulu. Kemudian pengguna dapat membuat kuis sendiri atau memilih kuis dari pengguna lain. Selain itu, Quizizz juga terhubung dengan google classroom, oleh sebab itu, pendaftaran dengan akun gmail penting untuk dilakukan. Adapun hasil kuis dapat dilihat secara langsung pada aplikasi.

Terakhir, tanggapan dari angket evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz dapat memberikan suasana yang menghibur, menarik perhatian peserta, serta memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan. Hal ini selaras dengan pernyataan Hidayati & Aslam (2021) yaitu aplikasi kuis berbasis gamifikasi dapat memberikan suasana menghibur melalui fitur-fiturnya yang menarik perhatian. Dalam Purba, *et al.* (2022) juga disebutkan beberapa manfaat dari aplikasi Quizizz, yaitu menumbuhkan kemampuan belajar dan melatih kreatifitas siswa, dapat menciptakan suasana yang lebih aktif, dan dapat menjadi sarana dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Melalui kegiatan pelatihan ini, para peserta menyampaikan bahwa pelatihan yang diberikan sangat bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan baru. Selain itu menurut para peserta, kegiatan pelatihan ini juga memberikan suasana menyenangkan dalam proses asesmen di kelas. Para peserta merasa melalui aplikasi Quizizz ini, asesmen dikelas dapat memberikan suasana yang antusias dan menyenangkan. Aplikasi ini juga cukup mudah diikuti dan di praktikan didalam kelas. Beberapa guru juga menyampaikan bahwa aplikasi Quizizz ini akan digunakan saat proses asesmen di kelas.

### **Saran**

Kegiatan ini memberikan kesan-kesan positif namun tetap ada saran-saran membangun yang disampaikan oleh para peserta. Para peserta menyampaikan bahwa kegiatan ini baiknya berlangsung lebih detail lagi dengan durasi yang cukup, serta tempat dapat lebih luas lagi. Peserta juga berharap

kegiatan seperti ini dapat dilaksanakan kembali dengan memperkenalkan aplikasi lain, yang juga banyak digunakan oleh guru-guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Tanjung, Y., I., Azhar, Z., Prayogi, R. (2021). Implementasi Computer Based Test (CBT) Fisika Modelling Assessment Konseptual Pembelajaran Berorientasi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS). Bandung (ID): CV Media Sains Indonesia
- Ahmad, H, Latif, A, dan Yakin, A. (2021). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran. Yogyakarta (ID): CV. Nas Media Pustaka
- Aqib, Z. & Murtadlo A. (2022). A-Z Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif untuk Guru, Dosen, dan Mahasiswa. ID: Penerbit Andi.
- Darmi T., Anwar., & Muhtahid, I,M. (2022). Akselerasi pengembangan pembelajaran jarak jauh untuk mahasiswa. BEMAS: Jurnal Bermasyarakat. Vol 3 nomor 1. Pp. 59-64.
- Gunawan, G, dkk. (2021). Adaptasi Pembelajaran Dengan Metode Hybrid Learning. Yogyakarta (ID): Zahir Publishing
- Hamidah M. H. dan Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan instrument penilaian berbasis HOTS menggunakan aplikasi Quizizz. *Efisiensi Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1): 105-124
- Herwina, W. (2021). Analisis Model-Model Pelatihan. ID: Bayfa Cendekia Indonesia
- Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru
- Kemeterian Sekretariat Negara Republik Indonesia. (2021). Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Noperman, F. (2022). Inovasi Pembelajaran Dari Ide Kreatif di Kepala Sampai Praktik Inovatif di Kelas. ID: Laksbang Pustaka
- Purba, O., N., Rahayu, S., Rasti, I., K., D., dan Damanik. (2022). Media Pembelajaran Quizizz untuk Guru dan Dosen. ID: CV Literasi Nusantara Abadi
- Ramadhan, K. P. dan Ardi, H. (2022). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dan asesmen pada materi bahasa inggris. *Abdi Humaniora*, 3 (1) : 1-14

- See, B., H., Gorard, S., Lu B., Dong L., Siddiqui N. (2022). Is technology always helpful?: A critical review of the impact on learning outcomes of education technology in supporting formative assessment in schools, *Research Papers in Education*, 37 (6): 1064-1096. DOI <https://doi.org/10.1080/02671522.2021.1907778>.
- Syahfitri, J., Muntahanah., & Darmi, T. ( 2023). Sosialisasi Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Pendidikan Karakter Bagi Guru Di Daerah 3T. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*. Vol 6 nomor 3. Pp 451-458.
- Wahyujayati, B., B. (2022). *Metode Perancangan Rangkuman Teori dan Aplikasi*. Sanata Dharma University Press
- Yunita, N., P., dan Indrajit, R., E. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta (ID): CV Andi Offset
- Yusuf , M. (2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan : Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu*. Jakarta (ID) : Rawamangun.