Pengembangan *Assessment Quiz* Berbasis *Quizizz* Materi Sinonim dan Antonim Bahasa Indonesia Kelas V SDN 3 Pulosari

Yesika Ardianti[1*], Aldila Wanda Nugraha[2]
[1,2]Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI
Email: yesikaardnty@gmail.com [1*]

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan asesmen pembelajaran berupa kuis digital berbasis platform Quizizz yang diterapkan pada materi sinonim dan antonim dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas V SDN 3 Pulosari. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada permasalahan rendahnya minat, motivasi, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti asesmen konvensional yang masih bersifat monoton dan kurang interaktif. Kurangnya inovasi dalam pelaksanaan asesmen berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar karena peserta didik cenderung merasa bosan dan tidak fokus dalam mengerjakan soal. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V sebanyak 12 peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses asesmen pembelajaran berupa quiz berbasis Quizizz materi sinonim dan antonim pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan menghasilkan presentase validasi ahli materi 95% dan hasil validasi ahli media 90% dengan kategori "sangat valid". Hasil angket respon peserta didik menghasilkan rata-rata 90,8% dan hasil angket respon guru menghasilkan presentase 100% dengan kategori "sangat praktis". Dengan demikian penggunaan assessment quiz berbasis Quizizz materi sinonim dan antonim mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Pulosari yang dibuat oleh peneliti layak digunakan dalam proses asesmen pembelajaran.*

Keywords: *Asesmen, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar, Quizizz*

PENDAHULUAN

Di era kontemporer ini, kemajuan teknologi dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran dituntut untuk bersifat interaktif dan kreatif, sehingga perlu dirancang semenarik mungkin guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pemerintah berharap, dengan memanfaatkan teknologi yang kian berkembang di bidang pendidikan, para pendidik dapat berinovasi dan berkreasi dalam mengajar, serta mampu mengembangkan teknologi yang tersedia. Mengacu pada Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran intrakurikuler yang kaya akan ragam konten memungkinkan guru untuk secara mandiri menentukan perangkat ajar dan instrumen penilaian yang paling sesuai dengan kebutuhan dan profil unik peserta didiknya. Secara konseptual, asesmen didefinisikan sebagai serangkaian proses atau aktivitas yang terencana dan berkesinambungan untuk mengumpulkan data mengenai proses dan capaian belajar peserta didik. Hasil dari asesmen bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik dalam rangka mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Vol. 4. No. 3 Agustus 2025
e-ISSN: 2830-1080 p-ISSN: 2830-1072

Quizizz adalah platform pembelajaran daring yang menyajikan kuis, diskusi, dan permainan interaktif. *Quizizz* digambarkan sebagai media berbasis web yang mampu menciptakan permainan menarik yang disukai siswa. Kelebihan dari aplikasi *Quizizz* yaitu aplikasi pendidikan yang menyenangkan dan gratis yang memudahkan guru untuk memberikan kuis kepada peserta didik dengan menggunakan perangkatnya sendiri. Peserta didik dapat mengakses dan memainkan *Quizizz* melalui perangkat apa pun yang memiliki dukungan peramban, dimana setiap individu memiliki kebebasan untuk menyusun soal sesuai keinginan mereka. Untuk setiap kuis yang diikuti, *Quizizz* menyediakan laporan peserta didik di kelas yang terperinci. Laporan tersebut juga dapat diunduh sebagai kumpulan data Excel sehingga memudahkan guru untuk merekap nilai. Namun aplikasi *Quizizz* juga memiliki kelemahan, akses ke aplikasi *Quizizz* membutuhkan koneksi internet yang stabil, jika tidak, putus koneksi *(disconnect)* bisa terjadi.

Berdasarkan observasi pra penelitian pada 23 Desember 2024, dilakukan wawancara kepada guru dan kepala sekolah diketahui bahwa strategi asesmen guru yang masih monoton dan konvensional. Asesmen pembelajaran masih menggunakan soal pada kertas yang buram atau hanya berwarna hitam putih saja membuat peserta didik kurang tertarik dan bosan. Kondisi tersebut berimbas pada capaian belajar, mengakibatkan banyak peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia banyak menggunakan kalimat atau soal cerita sehingga peserta didik jenuh dan kurang antusias pada saat pembelajaran, sehingga berkaitan dengan kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti penilaian atau asesmen di akhir materi. Fasilitas jaringan internet wifi yang ada di sekolah dan peserta didik diizinkan untuk membawa gawai atau *handphone* jika diperlukan dalam proses pembelajaran, memotivasi peneliti untuk berinovasi mengembangkan asesmen digital yang memanfaatkan fasilitas yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengembangkan asesmen pembelajaran digital berbasis kuis, dengan tujuan membantu proses belajar dan memotivasi peserta didik agar mencapai hasil belajar yang optimal. Pemanfaatan asesmen kuis berbasis *Quizizz* dapat mendukung guru dalam mengevaluasi peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model penelitian ini mengunakan *Research and Development* (R&D), merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Dalam pengembangan ini, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).* Model pengembangan ADDIE memiliki kerangka yang jelas dan menggunakan langkah-

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

langkah yang sistematis untuk pengembangan asesmen pembelajaran sesuai dengan penelitian pengembangan asesmen *quiz* berbasis aplikasi *Quizizz* materi sinonim dan antonim. Model pengembangan ADDIE terdapat evaluasi pada setiap tahap sehingga dapat mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki dan memastikan bahwa pembelajaran mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pada alur model ADDIE menggunakan 5 tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu menganalisis permasalahan awal melalui wawancara kepada guru dan kepala sekolah yang diketahui bahwa strategi asesmen guru masih monoton dan konvensional. Hal itu berdampak pada hasil belajar sehingga banyak peserta didik yang belum memenuhi syarat ketuntasan. Oleh karena itu pada penelitian ini perlu mengembangkan asesmen pembelajaran seperti *quiz* berbasis digital untuk membantu proses pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Tahap kedua yaitu tahap *design* (perancangan) yang bertujuan untuk merancang pembelajaran serta mengidentifikasi dan mengumpulkan semua bahan yang diperlukan dalam pengembangan produk asesmen pembelajaran. Perencanaan dilakukan secara sistematis agar produk yang dikembangkan memiliki arah yang jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu tahap *development* (pengembangan), pada tahap ini menerapkan desain yang telah dibuat sebelumnya Pada tahap pengembangan semua bahan yang telah dikumpulkan pada tahap desain akan dikembangkan menjadi sebuah produk yaitu *quiz* berbasis aplikasi *Quizizz*. Selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan kepraktisan produk. Setelah produk selesai divalidasi oleh para ahli sehingga produk asesmen *quiz* berbasis *Quizizz* materi sinonim dan antonim pada Kelas V di SDN 3 Pulosari siap menjadi asesmen yang sempurna dan efisien. Revisi dilakukan ahli media serta ahli materi. Tahap yang ke empat yaitu *implementation* (implementasi) produk *quiz* berbasis aplikasi *quizizz* ini diimplementasikan kepada peserta didik melalui uji coba kelompok kecil 6 peserta didik dengan kategori 2 kemampuan tinggi, 2 kemampuan sedang dan 2 kemampuan lemah. Uji coba lapangan pada peserta didik sebanyak 12. Tahap implementasi dilaksanakan di kelas dan sekolah yang sama.

Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi) adalah perbaikan, untuk mengetahui efektifitas dan keberhasilan pembelajaran. Setelah selesai melakukan implementasi maka akan diketahui apa saja kekurangan dari produk yang dikembangkan, pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap asesmen *quiz* yang telah dikembangkan dan di uji coba. Proses revisi berdasarkan dari hasil validasi para ahli, serta pengujian fungsionalitas produk yang dilakukan pada tahap implementasi. Dengan demikian, pada akhir tahap evaluasi diharapkan dapat

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Vol. 4. No. 3 Agustus 2025
e-ISSN: 2830-1080 p-ISSN: 2830-1072

menghasilkan produk *quiz* berbasis aplikasi *Quizizz* yang telah siap digunakan dan dapat diterapkan di sekolah lainnya.

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, peneliti mengumpulkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, dinyatakan dalam bentuk angka, dan diperoleh dari hasil lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta dari angket respons guru dan peserta didik dalam menilai kepraktisan produk. Sementara itu, data kualitatif berbentuk deskripsi naratif yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V pada tahap studi pendahuluan, serta dari saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, termasuk respons guru dan peserta didik yang terlibat dalam uji coba produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar validasi dari ahli materi, ahli media, dan validator kepraktisan produk. Lembar validasi materi digunakan untuk menilai kedalaman dan relevansi materi terhadap kompetensi yang dituju, sedangkan lembar validasi media berfungsi menilai kelayakan produk, khususnya kevalidan asesmen kuis berbasis *Quizizz*. Adapun lembar validasi kepraktisan digunakan untuk menilai tingkat kemudahan dan keberfungsian produk asesmen kuis berbasis *Quizizz* pada materi sinonim dan antonim dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisis hasil validasi ahli serta uji coba pengembangan asesmen kuis berbasis Quizizz pada materi sinonim dan antonim. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan ahli materi serta ahli media, yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk pengembangan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari skor angket kevalidan dan kepraktisan, yang dianalisis menggunakan skala Likert 4 poin untuk mengukur sejauh mana produk tersebut dinilai valid dan praktis oleh para responden sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Analisis Rata-Rata Indikator

Skor	Keterangan
4	Sangat Valid / Sangat Praktis
3	Valid / Praktis
2	Kurang Valid / Kurang Praktis
1	Tidak Valid / Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari uji validasi oleh para ahli dapat dilihat dari penjelasan dibawah ini :

1. Analisis Data Validasi *Quiz* Berbasis Aplikasi *Quizizz*

Untuk mengetahui kevalidan produk, dilakukan uji kevalidan kepada ahli media. Ahli media terdiri dari 1 validator yaitu Bapak RSJ. Skala penilaian untuk uji

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

kevalidan dengan menggunakan 4 skala likert dengan kategori sangat valid = 4, valid = 3, kurang valid = 2 dan tidak valid = 1. Pengujian produk *quiz* berbasis aplikasi *Quizizz* dapat menghasilkan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Hasil penilaian ahli media sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian
1.	Keserasian pemilihan warna pada asesmen *quiz* berbasis *Quizizz*	3
2.	Kejelasan informasi yang disampaikan pada asesmen *quiz*	4
3.	Kesesuaian pertanyaan yang dikembangkan pada asesmen *quiz* berbasis *Quizizz*	3
4.	Kualitas dan kerapaian desain gambar yang ada pada asesmen *quiz* berbasis *Quizizz*	4
5.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi pada asesmen *quiz*	4
6.	Kesesuaian asesmen *quiz* berbasis *Quizizz* dengan materi sinonim dan antonim	3
7.	Kesesuaian isi desain asesmen *quiz* berbasis *Quizizz* dengan materi sinonim dan antonim	4
8.	Kualitas desain pada asesmen *quiz* berbasis *Quizizz*	3
9.	Asesmen *quiz* berbasis *Quizizz* relevan dengan materi sinonim dan antonim	4
10.	Asesmen *quiz* berbasis *Quizizz* mudah digunakan	**4**
	Jumlah Skor	**36**

Berdasarkan hasil dari uji validasi pada tabel diatas, dapat dihitung presentase kevalidan media oleh ahli media. Berdasarkan penilaian ahli media bahwasanya dalam segi aspek kemenarikan pada *quiz* berbasis *Quizizz* sangat menarik dan dapat memotivasi peserta didik dalam asesmen pembejaran. Keserasian pemilihan warna dan kerapian desain yang ada pada asesmen *quiz* berbasis *Quizizz* juga sangat tertata rapi dan bagus. Namun ada sedikit tambahan untuk revisi pada bagian batas waktu pengerjakan *quiz*. Saran tambahan waktu pada setiap soal dari ahli media yaitu dari 30 detik sebelum revisi, menjadi 3 menit sesudah revisi. Ahli media memperoleh nilai validitas sebagai berikut:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} x100\%$$

$$= \frac{36}{40} x100\%$$

$$= 90\ \%$$

Jadi hasil dari presentase pada validator media mendapatkan hasil 90% dengan kategori “sangat valid” diuji cobakan kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Pulosari.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Vol. 4. No. 3 Agustus 2025
e-ISSN: 2830-1080 p-ISSN: 2830-1072

2. Analisis Data Kevalidan Materi

Kevalidan materi pada *quiz* berbasis *Quizizz* diujikan kepada ahli materi guru kelas V di SDN 3 Pulosari yaitu Ibu Y. Skala penilaian kevalidan materi menggunakan 4 *skala likert* dengan kategori sangat valid = 4, valid = 3, kurang valid = 2 dan tidak valid = 1. Uji kevalidan materi menghasilkan kritik dan saran dari validator untuk perbaikan sesuai dengan komentar. Hasil penilaian dari ahli materi seperti pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian
1.	Asesmen *quiz* berbasis *Quizizz* dapat digunakan secara individu atau kelompok kecil	4
2.	Kesesuaian materi dengan materi pelajaran kelas V	4
3.	Kesesuaian penulisan materi pada asesmen *quiz*	4
4.	Penggunaan judul menarik peserta didik untuk belajar	3
5.	Kesesuaian pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari peserta didik	4
6.	Kesesuaian asesmen *quiz* dengan materi sinonim dan antonim	4
7.	Kesesuaian isi materi asesmen *quiz* dengan materi sinonim dan antonim	4
8.	Kesesuaian materi dan pertanyaan dengan asesmen *quiz*	4
9.	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran peserta didik di sekolah	3
10.	Kelengkapan materi pada asesmen *quiz* berbasis *Quizizz* sesuai dengan materi	4
	Jumlah Skor	38

Berdasarkan hasil dari uji validasi materi, dapat dihitung presentase kevalidan materi oleh beberapa ahli. Hasil dari validasi ahli materi menghasilkan bahwa isi materi yang ada pada *quiz* berbasis *Quizizz* sesuai dengan materi sinonim dan antonim peserta didik kelas V. Namun ada beberapa sedikit saran untuk revisi. Saran yang diberikan oleh ahli matter yaitu pada soal pertanyaan asesmen *quiz* berbasis *Quizizz* diberikan kombinasi sedikit soal cerita agar peserta didik dapat berpikir kritis. Sehingga pada uji validasi memperoleh nilai validitas dengan presentase sebagai berikut:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} x100\%$$

$$= \frac{38}{40} x100\%$$

$$= 95\ \%$$

Jadi hasil presentase yang diperoleh dari validator materi adalah 95% dengan kategori “sangat valid”. Sehingga materi ini dapat diujikan kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Pulosari.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

3. Hasil Penilaian Kepraktisan Produk dari Peserta Didik

Berikut adalah hasil penilaian kepraktisan produk dari peserta didik :

Tabel 4. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik

No	Nama	Aspek				Jumlah	Presentase
		1	2	3	4		
1.	AJS			2	8	38	95%
2	AM			4	6	36	90%
3.	AMU			2	8	38	95%
4.	AHA			4	6	36	90%
5.	KIN			3	7	37	92,5%
6.	ABA			4	6	36	90%
7.	RDF			4	6	36	90%
8.	BRA			4	6	36	90%
9.	AKPA		1	4	5	34	85%
10.	JW			4	6	36	90%
11.	IAPA			3	7	37	92,5%
12.	FAMF			4	6	36	90%
Jumlah		**0**	**1**	**42**	**77**	**436**	

Nilai Rata Rata Angket Kepraktisan Produk:

$$\text{Rata} - \text{Rata} = \frac{Jumlah\ skor\ presentase\ yang\ diperoleh}{12} x100\%$$

$$= \frac{1090}{12} x100\%$$

$$= 90{,}8\ \%$$

Berdasarkan tabel diatas hasil rata-rata angket kepraktisan produk peserta didik memperoleh nilai 90,8% dengan kategori “sangat praktis”.

4. Hasil Penilaian Respon Guru

Angket kepraktisan asesmen *quiz* berbasis *Quizizz* diberikan kepada guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Pulosari yaitu Ibu Y. Berikut hasil penilaian respon guru terhadap kepratisan produk :

Tabel 5. Hasil Penilaian Respon Guru

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Peserta didik mudah mengerjakan asesmen pembelajaran *quiz* berbasis *Quizizz*	4
2.	Asesmen pembelajaran *quiz* berbasis *Quizizz* memiliki tulisan yang mudah dibaca	4
3.	Asesmen pembelajaran *quiz* berbasis *Quizizz* memiliki warna yang cocok untuk dilihat	4
4.	Asesmen pembelajaran *quiz* berbasis *Quizizz* memiliki soal yang menyampaikan pesan atau isi yang sesuai dengan materi	4
5.	Asesmen pembelajaran *quiz* berbasis *Quizizz* menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dibaca dan dipahami	4

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Vol. 4. No. 3 Agustus 2025
e-ISSN: 2830-1080 p-ISSN: 2830-1072

6.	Adanya batasan waktu dalam asesmen *quiz* di setiap soal membuat peserta didik tertantang dalam menyelesaikan *quiz*	4
7.	Mode baca dalam asesmen pembelajaran *quiz* berbasis *Quizizz* membantu peserta didik lebih mudah membaca soal	4
8.	Asesmen pembelajaran *quiz* berbasis *Quizizz* memiliki fitur koreksi otomatis jika jawaban salah yang dapat dijadikan koreksi mandiri peserta didik	4
	Jumlah Skor	**40**

Hasil instrumen responden dengan presentase sebagai berikut :

$$\text{Nilai Responden} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} x100\%$$

$$= \frac{32}{32} x100\%$$

$$= 100\ \%$$

Berdasarkan skor hasil respon guru SDN 3 Pulosari, memperoleh nilai 100% dengan kategori “sangat praktis”.

KESIMPULAN

Proses pengembangan *quiz* berbasis *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi persamaan kata (sinonim) dan lawan kata (antonim) kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Pulosari menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (a*nalysis)*, perancangan (d*esain*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tingkat kevalidan *quiz* berbasis *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan memperoleh skor presentase 90% dari validator ahli media. Sedangkan presentase oleh validator ahli materi memperoleh hasil 95% dari ahli materi. Berdasarkan hasil presentase dari validator ahli media dan ahli materi bahwa *quiz* berbasis *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi persamaan kata (sinonim) dan lawan kata (antonim) kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Pulosari dapat dinyatakan “sangat valid” digunakan. Tingkat kepraktisan dari *quiz* berbasis *Quizizz* yang telah dikembangkan diperoleh dari hasil angket peserta didik dan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Pulosari. Hasil angket respon peserta didik memperoleh presentase 90,8% dan hasil angket respon guru memperoleh presentase 100%. Hasil presentase yang diperoleh tersebut memiliki kategori “sangat valid”. Pada pengembangan asesmen *quiz* berbasis *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Pulosari dikemukakan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya diharapkan bisa

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

mengembangkan dengan materi yang lebih banyak, model pengembangan lain untuk menciptakan produk yang lebih variatif dan terkini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Bapak Aldila Wanda Nugraha selaku pembimbing dalam penelitian ini serta keluarga besar SDN 3 Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung atas bantuan dan dukungannya dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adeoye. (2024). Innovative Approaches in Instructional Design: The Power of the ADDIE Model. Educational Technology Journal, 35 (2), 102–118. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/download/68624/29498

Arikunto. (2012). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Bumi Aksara.

Arta, G. Y. (2024). Asesmen dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis, dan Fungsi. Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 3(3), 170–190. https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3925

Budiono, A. N. and H. M. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran, 8, 109–123.

Budiono, A. N., & Hatip, M. (2023). Diagnostic assessment, formative assessment, summative assessment, independent curriculum Learning Assesment in the Independent Curriculum. Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran, 8.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Model ADDIE dalam Perancangan Pembelajaran. Bumi Aksara. https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/download/1563/1737

Citra, C. A. and R. B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. https://journal.unesa.ac.id/index. php/jpap

Dick, W. , C. L. and C. J. (2005). The Systematic Design of Instruction. Allyn & Bacon. https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf

Hasmawati dan Muktamar, A. (2023). Asesmen dalam Kurikulum Merdeka Perspektif Pendidikan Agama Islam. Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research, 1.

Hutahaean, L. Aprileny. , S. and H. (2019). Pemanfaatan E-Module Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. https://doi.org/Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED

Ismail. (2020). Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran . Cendekia Publisher.

Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/Panduan-pembelajarn-dan-Asesmen.pdf

Kurniati, F. and R. I. (2025). Pengembangan E-Asesmen Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 15(1), 20–30. https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2253

Kurniawan, M. C. D. and H. M. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai Latihan Soal terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Lestari, S. R. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Portfolio Assessment Terhadap Hasil Belajar Siswa. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/

Lestari, S. R. W. and B. R. (2019). Pengaruh Portfolio Assessment terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Menganalisis Surat Dinas Kelas X OTKP Di SMK Negeri 10 Surabaya. https://ejournal.unesa.ac.id/index. php/JPAPUNESA/article/view/31607/28674

Maemonah. (2018). Asesmen Pembelajaran. http://www.pgmi.uin-suka.ac

Mansyur, R. dan S. (2015). Asesmen Pembelajaran di Sekolah panduan bagi Guru dan Calon Guru.

Muktamar, A. (2023). Asesmen dalam Kurikulum Merdeka Perspektif Pendidikan Agama Islam. Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research, 1.

Nugroho, A. S. (2020). Implementasi Penggunaan Media Quizizz pada Kegiatan Penutup Peajaran Pengantar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian di Kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta .

Okpatrioka, R. (2023). Research and Development Methods in Education. Deepublish. https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Peraturan Mendikbudristek. (2024). Peraturan Mendikbudristek.

Qiftiyah, Maratul. , K. Y. and K. N. (2024). Seminar Nasional Paedagoria Urgensi Kemajuan Teknologi dalam Penerapan Kurikulum Merdeka: Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Solusi Asesmen Pembelajaran yang Menyenangkan. https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/download/25819/pdf

Riyadi, Agus. , S. P. and M. (2024). Model Asesmen Literasi Sains Pada Peserta Didik Sekolah Dasar dengan Aplikasi Model Rasch. In Journal of Education Research (Vol. 5, Issue 3).

Riyadi, T. and W. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5.

Roestiyah. (2008). Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta.

Salsabila, U. Hanifah. , H. Shiflana. , A. I. Lailatul. , I. N. A. and D. S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. https://doi.org/https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/

Sanjaya. (2010). Penilaian Hasil Belajar. Kencana Prenada Media.

Sati, H. , P. R. , and A. M. (2023). Understanding Research and Development in Educational Contexts. Alfabeta. http://futurespace-journal.com/index.php/js/article/download/35/30

Sudjana, N. (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Remaja Rosdakarya.

Sukmadinata, N. S. (2023). Metode Penelitian Pendidikan. Remaja Rosdakarya.

Sultan, E. H. (2023). Pengembangan Model Asesmen Menggunakan Aplikasi Computer Based Test (CBT) untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN Gunungsari 01 Batu. 2(3), 1794–1814. https://jurnal.widyahumaniora.org/

Syafi`i. (2021). Merdeka belajar: sekolah penggerak. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat.

Syahid, M. (2024). Implementasi Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar. Journal of Educational Development, 12 (1), 45–60.

Uno dan Koni. (2011). Assessment Pembelajaran. https://books.google.co.id/books?id=vT4QEQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2, 23–27. https://edukatif.org/index.php/edukatif/index

Wiggins, G. , & M. J. (2005). Understanding by Design (Expanded 2nd ed.). Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).

Winarsih and Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasUST/article/download/1106/618

Wulandari, Fatika. , Y. R. and D. R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. Khazanah Pendidikan, 15(2), 139. https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809

Yolanda, Anisya. , S. and I. R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 08(01), 6244–6251. http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/9137/3656

Yunandra. (2022, April 15). Karakteristik Asesmen Kurikulum Merdeka. Yunandra.Com. https://yunandra.com/karakteristik-asesmen-kurikulum-merdeka-jenis-dan-fungsinya-2/

Yustina, A. and K. B. H. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 4(2), 593–598. https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional