



**Perception of the Use of Quizizz as an Evaluation Media in Japanese Language Learning
at SMA Negeri 2 Batang Anai**

Aufa Karen Sapphira¹, Rahmi Oktayory Wikarya²

¹ Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia

² Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia
aufakarensapphira@gmail.com¹, rahmi.oktayory@fbs.unp.ac.id²

ABSTRACT

This study was motivated by the fact that many teachers still use conventional methods in the evaluation process, causing students to perceive evaluation activities merely as tasks to fulfill academic requirements. This study aimed to determine students' perceptions of the use of *Quizizz* as an evaluation medium in Japanese language learning at SMA Negeri 2 Batang Anai. The research employed a descriptive quantitative method, with data collected through questionnaires. The sample consisted of 64 students from Grade XII Advanced Phase F, specifically from classes XII F2 and XII F3. The results showed that the use of *Quizizz* as an evaluation medium in Japanese language learning obtained a mean score of 84.12 with a percentage of 94.4%, which falls into the positive category. These findings indicate that students responded positively to the use of *Quizizz* because it was considered engaging, practical, and supportive of the learning evaluation process. Therefore, it can be concluded that *Quizizz* can be used as an effective evaluation medium in Japanese language learning at SMA Negeri 2 Batang Anai.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 14 Agustus 2025

Accepted: 27 Juni 2026

Publish online: 29 Juni 2026

Keywords:

Quizizz; Evaluation media; Japanese language learning

Open access

Jurnal Omiyage
is a peer-reviewed open-access journal

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses evaluasi pembelajaran sehingga siswa menganggap evaluasi hanya sebagai tugas untuk memenuhi kewajiban. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Batang Anai. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Sampel penelitian terdiri atas 64 siswa kelas XII Fase F Lanjutan, yaitu kelas XII F2 dan XII F3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi memperoleh nilai rata-rata 84,12 dengan persentase sebesar 94,4% yang termasuk dalam kategori positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap penggunaan *Quizizz* karena dinilai menarik, praktis, dan membantu proses evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* dapat digunakan sebagai media evaluasi yang efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Batang Anai.

Kata Kunci: *Quizizz; media evaluasi; pembelajaran bahasa Jepang*

Citation (APA Style) :

Sapphira, A. K., & Wikarya, R. O. (2026). *Perception of the use of Quizizz as an evaluation media in Japanese language learning at SMA Negeri 2 Batang Anai*. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 9(1), 56–63. <https://doi.org/10.24036/n6ypat44>

INTRODUCTION

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran merupakan aktivitas utama yang bertujuan menghasilkan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu dirancang secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu komponen penting yang menunjang terciptanya pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan adalah penggunaan media pembelajaran. Abidin (2014:174) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu dalam proses belajar. Dengan demikian, berbagai unsur yang mampu menarik minat belajar peserta didik dapat berkontribusi terhadap optimalisasi kemampuan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Perkembangan teknologi digital semakin cepat dan memberi pengaruh besar pada praktik pembelajaran di sekolah. Kemajuan teknologi dan komunikasi di bidang pendidikan menyediakan beragam alternatif yang digunakan untuk mendukung proses belajar, meliputi metode, media, dan sistem penilaian pembelajaran (Lestari, 2020:131). Selain untuk pemberian materi, media pembelajaran juga berperan saat proses evaluasi. Tes interaktif berbasis daring yakni salah satu media yang banyak digunakan. Penggunaan media dalam evaluasi mengetahui pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari (WD, 2022:26).

Suchman (dalam Rukajat, 2018) mendefinisikan evaluasi pembelajaran diartikan tahapan untuk mengukur hasil dari berbagai aktivitas yang dilakukan guna mendukung pencapaian tujuan. Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengukur efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran, termasuk materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan, serta sistem penilaian. Selanjutnya, tujuan khusus evaluasi pembelajaran disesuaikan dengan bentuk evaluasi yang digunakan (Magdalen, 2021).

Menurut Pusparani (2020:271), keberhasilan pembelajaran dan efektivitas penggunaan media tercermin dari pemahaman terhadap materi dan hasil belajar. Semakin tinggi pemahaman peserta didik, maka semakin tinggi keberhasilan pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, hasil belajar peserta didik masih berada pada kategori rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum berjalan secara optimal, sehingga diperlukan peningkatan pada strategi pembelajaran serta sistem evaluasi yang digunakan.

Pencapaian hasil belajar yang optimal menuntut pendidik untuk memiliki alat evaluasi yang efektif dan praktis sebagai pendukung tercapainya tujuan pembelajaran, termasuk dalam merancang instrumen evaluasi yang mampu menarik minat peserta didik. Dalam menciptakan alat evaluasi yang menarik, pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi faktor penting. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat membawa perubahan positif dan mendorong inovasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, pendidikan di Indonesia tidak tertinggal dari kemajuan teknologi global dan dapat terus berkembang melalui inovasi yang mendukung proses pembelajaran di lingkungan sekolah (Fatiah, 2023:2117).

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh saat kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 2 Batang Anai di periode Juli – Desember 2024, saat kegiatan evaluasi pembelajaran khususnya bahasa Jepang, guru masih dominan menggunakan metode konvensional berbasis kertas sebagai media evaluasi. Dimana penggunaan kertas cukup memakan waktu dan rawan terjadi kesalahan saat rekapitulasi nilai. Selain itu siswa juga merasa evaluasi hanya sekedar tugas untuk memenuhi kewajiban tanpa benar-benar memahami materi yang telah dipelajari.

Oleh karena itu, pemanfaatan media evaluasi berbasis teknologi diharapkan menjadi sarana evaluasi yang lebih praktis untuk digunakan, sehingga guru dapat menyusun soal secara lebih fleksibel, interaktif dan efisien. Selain itu, hasil evaluasi dapat terlihat otomatis, mengurangi resiko kesalahan dalam penilaian dan mempercepat proses rekapitulasi nilai. *Quizizz*, aplikasi untuk menilai pembelajaran, adalah salah satu caranya.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis daring yang dapat diakses melalui peramban *web* dan memungkinkan guru dapat mengkombinasikan instruksi, *review* sert evaluasi. *Quizizz* yaitu aplikasi yang menunjang kegiatan pembelajaran melalui pemyediaan materi, latihan, serta kuis yang dikemas dengan tampilan menarik (Fazriyah et al.,

2020). Aplikasi ini juga dapat memungkinkan pengguna untuk melihat peringkat yang diperoleh, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya (Rajagukguk, 2021:47).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Supriyatin (2024) dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika” menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif dan menarik. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media evaluasi berbasis teknologi dapat mendukung efektivitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran Matematika sehingga belum menggambarkan penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Jepang, khususnya di SMA Negeri 2 Batang Anai. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan kajian tersebut dengan mengkaji persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Jepang.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara khusus membahas penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Batang Anai. Selain itu, penelitian ini mengkaji persepsi siswa melalui beberapa aspek, seperti kemudahan penggunaan, efektivitas evaluasi, motivasi dan minat, interaktivitas, monitoring dan umpan balik, serta kepuasan pengguna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru bagi pengembangan evaluasi pembelajaran Bahasa Jepang berbasis teknologi.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data penelitian kuantitatif berupa angka karena objek atau topik yang diteliti dapat diukur. Data yang diperoleh berupa numerik dan selanjutnya akan dianalisis dengan metode statistik (Sugiyono, 2021:28).

Metode deskriptif digunakan sebagaimana dikemukakan oleh Sutedi (2018:58), yaitu metode penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan fenomena yang terjadi pada saat ini melalui prosedur ilmiah guna memperoleh jawaban terhadap permasalahan penelitian.

Populasi penelitian yaitu siswa kelas XII Fase F Lanjutan yang belajar bahasa Jepang, terdiri dari empat kelas yaitu XII Fase F2, XII Fase F3, XII Fase F5, dan XII Fase F6 dengan jumlah 127 orang. Adapun sampel sebanyak 64 orang siswa dari kelas XII Fase F2 dan XII Fase F3 yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*.

Variable pada penelitian ini yaitu variabel tunggal karena tidak ada variabel yang dipengaruhi. Variabel bebas yaitu persepsi siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket sebagai instrumen. Pada validitas instrumen menggunakan metode *expert judgement* dan menjadi validator untuk mengukur validitas instrumen adalah dosen dari Universitas Negeri Padang. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada angket telah sesuai dengan indikator penelitian dan dinyatakan valid untuk digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbrach Alpha* sebesar 0,819 sehingga dapat disimpulkan bahwa angket yang dipakai bersifat reliabel. Selanjutnya, teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu menyusun angket penelitian, menyebarkan angket kepada responden, memberi skor angket menggunakan Skala Likert, kemudian mengubah skor menjadi persentase dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum dan mengkalikannya dengan 100%. Setelah itu, data dikelompokkan berdasarkan masing-masing indikator penelitian, lalu dilakukan interpretasi terhadap persentase jawaban untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran. Selanjutnya teknik analisis data. Pertama, menghitung persentase frekuensi. Kedua interpretasi hasil analisis data. Ketiga, membuat pembahasan. Terakhir, membuat simpulan dari hasil yang telah didapatkan.

Tabel 1. Klasifikasi Skala Likert

Klasifikasi	Keterangan	Persepsi
SS	Sangat Setuju	Positif
ST	Setuju	
TS	Tidak Setuju	
STS	Sangat Tidak Setuju	Negatif

RESULTS AND DISCUSSION

Result

Data dikumpulkan dari tanggapan siswa yang belajar bahasa Jepang melalui angket. Temuan dan pernyataan dalam angket tersebut membahas penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Jepang. Berikut tabel yang menunjukkan hasil pemusatan data siswa:

1. Data Hasil Angket Persepsi Siswa

Tabel 2. Pemusatan Data Siswa

Rata – Rata	84,21
Nilai Maximal	100
Nilai Minimal	68,42
Standar Deviasi	7,26
Modus	89,47
Median	84,86

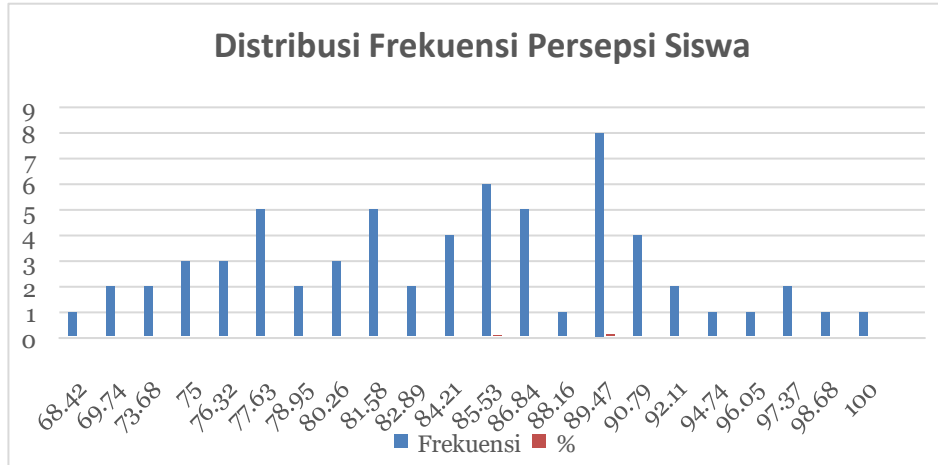
Dari hasil analisis data, nilai rata-rata adalah 84,21 dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 68,42 dan nilai terbanyak didapatkan oleh siswa adalah 89,47. Kemudian, dilakukan analisis data dalam bentuk distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Siswa

Nilai	Frekuensi	%
68,42	1	1,6%
69,74	2	3,1%
73,68	2	3,1%
75,00	3	4,7%
76,32	3	4,7%
77,63	5	7,8%
78,95	2	3,1%
80,26	3	4,7%
81,58	5	7,8%
82,89	2	3,1%
84,21	4	6,2%
85,53	6	9,4%
86,84	5	7,8%
88,16	1	1,6%
89,47	8	12,5%
90,79	4	6,2%
92,11	2	3,1%
94,74	1	1,6%
96,05	1	1,6%
97,37	2	3,1%
98,68	1	1,6%

100	1	1,6%
Jumlah	64	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, selanjutnya dibuat grafik distribusi frekuensi persepsi siswa yang dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa

Berdasarkan tabel dan grafik persepsi di atas, diketahui bahwa persentase frekuensi tertinggi adalah 12,5%, terdapat 8 siswa yang bernilai 89,47 pada hasil data angket, untuk nilai tertinggi yaitu 100 terdapat 1 siswa dengan persentase frekuensi 1,6%, selanjutnya nilai terendah yaitu 68,42 sebanyak 1 siswa dengan persentase frekuensi 1,6%.

Dari analisis hasil angket diketahui bahwa persepsi mayoritas siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *Quizizz*, sebagaimana pada tabel berikut.

Tabel 4. Analisis Data Angket

No	Pernyataan	Persentase (%)				Persepsi
		SS	S	TS	STS	
1.	Menurut saya <i>Quizizz</i> mudah digunakan untuk membuat soal evaluasi.	54,7%	45,3%	0%	0%	Positif
2.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> dapat diakses kapan saja.	45,3%	48,4%	6,3%	0%	Positif
3.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> dapat diakses dari perangkat apa saja (HP/laptop/komputer).	57,8%	40,6%	1,6%	0%	Positif
4.	Menurut saya, saya tidak mengalami kendala teknis saat menggunakan <i>Quizizz</i>	28,1%	60,9%	10,9%	0%	Positif
5.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> membantu menghemat waktu dalam proses evaluasi.	40,6%	51,6%	4,7%	3,1%	Positif
6.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> memudahkan saya dalam mengerjakan soal.	45,3%	42,2%	10,9%	1,6%	Positif

7.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> memberikan hasil yang akurat dan cepat.	45,3%	48,4%	4,7%	1,6%	Positif
8.	Menurut saya, fitur <i>leaderboard</i> pada <i>Quizizz</i> meningkatkan motivasi belajar.	40,6%	46,9%	12,5%	0%	Positif
9.	Menurut saya, fitur <i>leaderboard</i> pada <i>Quizizz</i> meningkatkan minat belajar.	32,8%	64,1%	3,1%	0%	Positif
10.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> membuat evaluasi lebih menarik.	53,1%	46,9%	0%	0%	Positif
11.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> mendorong saya menjadi aktif.	51,6%	43,8%	4,7%	0%	Positif
12.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> mendukung pembelajaran interaktif.	51,6%	46,9%	0%	1,6%	Positif
13.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> memudahkan memantau hasil belajar.	53,1%	43,8%	3,1%	0%	Positif
14.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> memberikan umpan balik secara langsung.	26,6%	64,1%	9,4%	0%	Positif
15.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> cocok untuk berbagai tipe soal.	37,5%	51,6%	9,4%	1,6%	Positif
16.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> dapat digunakan di berbagai kondisi pembelajaran.	34,4%	57,8%	7,8%	0%	Positif
17.	Menurut saya, <i>Quizizz</i> dapat direkomendasikan sebagai alat evaluasi.	37,5%	56,3%	6,3%	0%	Positif
18.	Menurut saya, saya merasa percaya diri	37,5%	59,4%	3,1%	0%	Positif
19.	Menurut saya, saya merasa puas menggunakan <i>Quizizz</i> sebagai media evaluasi.	51,6%	48,4%	0%	0%	Positif

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki respon positif terhadap penggunaan *Quizizz* sehingga *Quizizz* dapat digunakan sebagai media untuk evaluasi.

2. Data Rata-Rata Angket Persepsi Siswa

Tabel 5. Nilai Rata-Rata Indikator Angket Persepsi Siswa

Variabel	Indikator	Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori Persepsi
Persepsi	Kemudahan	84,86	95,3%	Positif
	Penggunaan			
	Efektivitas Evaluasi	83,33	91,1%	Positif
	Motivasi dan Minat	82,23	92,2%	Positif
Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran bahasa Jepang	Interaktivitas	87,37	98%	Positif
	Monitoring dan Umpan Balik	83,40	93,8%	Positif
	Kesesuaian dan Rekomendasi	81,90	91,7%	Positif
	Kepercayaan dan Kepuasan	85,74	98,5%	Positif
Rata-rata keseluruhan		84,12	94,4%	Positif

Berdasarkan tabel dan uraian di atas, dapat diketahui persepsi siswa memiliki nilai rata-rata 84,12 dengan persentase sebesar 94,4% yang tergolong dalam persepsi “Positif”.

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Batang Anai berada pada kategori positif. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata keseluruhan indikator sebesar 84,12. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa siswa memberikan respons yang baik terhadap pemanfaatan Quizizz dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Persepsi positif ini memperlihatkan bahwa Quizizz dapat menjadi media evaluasi yang mendukung proses pembelajaran secara lebih menarik, praktis, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik pada era digital.

Jika ditinjau berdasarkan indikator, nilai rata-rata tertinggi terdapat pada indikator interaktivitas dengan nilai 88,37. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode evaluasi konvensional. Fitur-fitur yang tersedia, seperti tampilan yang menarik, pemberian skor secara langsung, serta adanya peringkat (leaderboard), membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Salsabila dkk. (2020) yang menyatakan bahwa Quizizz memiliki karakteristik permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Sementara itu, nilai rata-rata terendah terdapat pada indikator kesesuaian dan rekomendasi dengan nilai 81,90. Meskipun menjadi indikator dengan nilai terendah, hasil tersebut tetap berada pada kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menilai Quizizz layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Jepang. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang menganggap penggunaan Quizizz perlu disesuaikan dengan kondisi tertentu, seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang memadai. Temuan ini menunjukkan bahwa faktor teknis masih menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam penerapan evaluasi berbasis teknologi.

Berdasarkan persentase indikator, nilai tertinggi terdapat pada indikator kepercayaan dan kepuasan dengan persentase sebesar 98,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasa puas dan percaya terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi. Siswa merasa lebih nyaman karena hasil evaluasi dapat diketahui secara cepat dan transparan. Selain itu, penggunaan Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan dibandingkan evaluasi berbasis kertas. Tingginya tingkat kepuasan siswa menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi alternatif media evaluasi yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Jepang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Supriyatin (2024) yang menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menemukan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan proses evaluasi lebih interaktif. Kesamaan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* tidak hanya efektif pada pembelajaran matematika, tetapi juga mendapatkan respons positif dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan media evaluasi yang mampu meningkatkan kualitas pelaksanaan evaluasi pembelajaran melalui aspek interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta kepuasan siswa dalam mengikuti proses evaluasi.

CONCLUSION

Temuan penelitian memperlihatkan adanya respon positif terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi. Dapat terlihat dari nilai persepsi yang termasuk kategori persepsi “Positif” dengan nilai rata-rata 84,12 dan rata-rata persentase keseluruhan indikator sebesar 94,4%. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* dapat membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Batang Anai.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Abidin, Y. (2013). Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fazriyah, N., Cartono, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* Di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Fatihah, P. N., Sukmanasa, E., & Anwar, W. S. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Quizizz* Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 2176-2188.
- Lestari, W. I., & Putra, E. D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Pemberian Tugas Google Form Di Masa Pandemi Covid- 19 Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 129–141.
- Magdalen, Ina. (2021). *Desain Evaluasi Pembelajaran SD*. Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI
- Pusparani, H. (2020). Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279.
- Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 45–50.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. WD,
- M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022) Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7(1), 24-36
- Rukajat, A. (2018). Teknik Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- WD, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7(1), 24-36.
- Widiyanto, J. (2018). Evaluasi Pembelajaran (Sesuai Kurikulum 2013) Konsep, Prinsip & Prosedur. Madiun: Unipma Press.