

## **PENGUNAAN GOOGLE FORM DAN QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN DI SMPN 40 SURABAYA**

Salwa Azelina Wardani<sup>1</sup>, Aulia Sagita Rahayu<sup>2</sup>, Hesty Melani<sup>3</sup>, Kaniati Amalia<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>salwa.22080@mhs.unesa.ac.id, <sup>2</sup>aulia.22084@mhs.unesa.ac.id,

<sup>3</sup>hesty.22080@mhs.unesa.ac.id, <sup>4</sup>kaniatiamalia@unesa.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aims to provide an overview of how learning media such as Quizizz and Google Forms are used. In addition to entertaining, demanding, and engaging, learning with technology through Google Forms and Quizizz programs will improve student proficiency and teacher inventiveness. Content for Google Forms and Quizizz can be created by educators by using their creativity to evaluate learning and assess students' understanding and ability to absorb information presented in the form of fun exercises or assessments that can be completed both inside and outside the classroom, taking into account the necessary facilities are well adequate. This research method emphasizes a qualitative approach by making observations in the field, with data collection techniques on the results of interviews, documentation, and literature studies. With this, the research obtained the results that the application of learning evaluation methods at SMPN 40 Surabaya on the Google Form and Quizizz platforms generally has a positive impact on students and teachers. Where students are facilitated in channeling critical thinking by answering questions that have been provided in the Google Form and Quizizz applications. In addition, teachers also feel the effectiveness in terms of inputting students' grades, when using Google Forms and Quizizz in learning evaluations.*

**Keywords:** *learning evaluation, google form, quizizz*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana media pembelajaran seperti Quizizz dan Google Form digunakan. Selain menghibur, menuntut, dan menarik, belajar dengan teknologi melalui program Google Form dan Quizizz akan meningkatkan kemahiran siswa dan daya cipta guru. Konten untuk Google Form dan Quizizz dapat dibuat oleh para pendidik dengan menggunakan kreativitas mereka untuk evaluasi pembelajaran dan menilai pemahaman serta kemampuan siswa dalam menyerap informasi yang disajikan dalam bentuk latihan atau penilaian yang menyenangkan yang dapat diselesaikan baik di dalam maupun di luar kelas, dengan mempertimbangkan fasilitas yang diperlukan memadai dengan baik. Metode penelitian ini menekankan pada pendekatan kualitatif dengan melakukan observasi di lapangan, dengan teknik

pengumpulan data pada hasil wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Dengan hal ini, penelitian memperoleh hasil bahwa pengaplikasian metode evaluasi pembelajaran di SMP 40 Surabaya pada platform *Google Form* dan *Quizizz* ini secara garis besar berdampak positif bagi siswa dan guru. Dimana siswa terfasilitasi dalam menyalurkan pemikiran kritis dengan menjawab soal-soal yang telah disediakan dalam aplikasi *Google Form* dan *Quizizz*. Selain itu juga, bapak dan ibu guru juga merasakan keefektifan dalam hal input nilai para siswa, saat penggunaan *Google Form* dan *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran.

**Kata Kunci:** evaluasi pembelajaran, google form, quizizz

### **A. Pendahuluan**

Evaluasi merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Evaluasi digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, serta untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran. Guru dapat menentukan seberapa baik materi yang disampaikan selama kegiatan belajar mengajar dengan mengevaluasi pembelajaran siswa (Amany, 2020). Hal ini sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh Edwind & Gerald W. Brown dalam Supriadi (2011, p. 2), yang menyatakan bahwa proses evaluasi pembelajaran termasuk di dalamnya adalah mencari tahu seberapa berharganya setiap pengalaman belajar. Evaluasi pembelajaran biasanya diibaratkan sebagai ujian (Aini, 2019). Evaluasi dalam penelitian ini berfokus pada

evaluasi dalam bentuk tes setelah pembelajaran berkelanjutan, dimana tes merupakan salah satu alat penilaian. Sebagaimana tes dapat menjadi alat yang berguna untuk mengevaluasi pembelajaran siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, guru harus menggunakan berbagai macam teknik evaluasi untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci mengenai keterampilan dan pengetahuan siswa.

Bagi seorang pendidik dapat diketahui untuk saat ini dapat menggunakan berbagai sumber daya multimedia berbasis IT untuk menambah minat dalam proses pembelajaran. Untuk generasi milenial, ada sejumlah alat pembelajaran berbayar dan gratis yang menarik yang dapat digunakan secara maksimal (Mulyati & Evendi, 2020). Jika guru dapat memodifikasi dengan menghubungkan pada

proses pembelajaran, tak dapat dipungkiri dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dibutuhkan usaha yang terus menerus untuk meningkatkan standar pengajaran agar dapat memberikan pendidikan yang berkualitas tinggi. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang efisien, efektif, dan menyenangkan.

Menurut Abidin (2014, p. 174) media pendidikan berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang digunakan untuk memusatkan perhatian dan kemampuan siswa dalam rangka mendukung proses belajar mereka. Sedangkan menurut Pusparani (2020) apa pun yang digunakan untuk menyebarkan pesan untuk memicu minat dalam belajar dan menyediakan lingkungan yang mendukung untuk belajar adalah media pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan dan manfaat bagi siswa. Meskipun terdapat beberapa tantangan, tantangan tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang matang, komitmen, dan dukungan.

Berkaitan dengan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan terdapat beberapa media pendukung dalam melaksanakan kegiatan tersebut guna mengevaluasi pembelajaran pada siswa. Diantaranya yakni penerapan sistem evaluasi formatif berbasis gamifikasi, yang sering dikenal dengan permainan kuis "Google Form" dan sering diaplikasikan di aplikasi "Quizizz". Penilaian formatif adalah evaluasi yang dilakukan setelah setiap topik atau pelajaran dengan tujuan untuk memahami seberapa baik siswa memahami apa yang telah mereka pelajari (Zarkasi et al., 2023). Penerapan media *Google Form* dan *Quizizz* dalam pelaksanaan ujian formatif dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Media dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, meningkatkan hasil belajar, menghemat waktu dan tenaga guru, meningkatkan efisiensi dan efektivitas ujian, serta meningkatkan keterampilan abad ke-21.

Beberapa peneliti terdahulu telah mempublikasikan karyanya yang ada kaitannya dengan tema penulis. Menurut beberapa peneliti

menghasilkan temuan bahwa memanfaatkan alat penilaian *Quizizz* menawarkan pengalaman baru yang dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam belajar (Heriawan & Dewi, 2021; Nurhusni et al., 2024). Penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan *Google Form* dan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Harapannya jika setiap sekolah telah menerapkan media evaluasi pembelajaran seperti ini dapat meningkatkan mutu pendidikan pada lembaga.

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin meneliti terkait penggunaan media *Google Form* dan *Quizizz* yang mana sebagai alat evaluasi pembelajaran di SMPN 40 Surabaya untuk melihat dampak yang signifikan dalam proses belajar mengajar dalam SMPN 40 Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi kesenjangan yang ada pada penelitian sebelumnya yang belum lengkap. Selain itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan standar pengajaran di SMPN 40 Surabaya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif mendasarkan analisisnya pada observasi lapangan dan pengalaman langsung yang dialami oleh partisipan, kemudian diberi landasan teoritis sebagai rujukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sudjarwo, 2001).

Lokasi untuk penelitian ini berada di SMP Negeri 40 Surabaya yang beralamat di Jl. Bangkingan VIII No.8, Bangkingan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 61177. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 Maret 2024. Subjek yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah wakil kepala sekolah bagian kurikulum SMP Negeri 40 Surabaya.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Penerapan Metode Evaluasi Pembelajaran di SMP 40 Surabaya**

Metode evaluasi yang dilakukan oleh SMPN 40 Surabaya, biasa diterapkan pada beberapa kegiatan seperti:

- a) Penilaian formatif / *asesment formative* (Penugasan)
- b) Ulangan harian
- c) STS (Sumatif Tengah Semester)
- d) SAS (Sumatif Akhir Semester)
- e) Evaluasi Proyek P5

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan di seluruh dunia selalu mengalami perubahan yang tidak luput dari pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) (Sianipar, 2019). SMPN 40 Surabaya sering menggunakan alat evaluasi dengan bentuk *Google Form*, alat ini dimanfaatkan sekolah untuk penilaian akhir semester. Jadi SAS (Sumatif Akhir Semester Ganjil maupun Genap memakai *Google Form* dengan model atau variasi soal yang bermacam-macam. Mulai dari menjodohkan, uraian singkat, uraian panjang, benar salah, pilgan, pilihan ganda jawaban benar lebih dari satu. Hal ini dilakukan sekolah mulai dari 2020. pada saat pandemi *covid 19*. *Google Form* bagi sekolah sudah dijadikan alat yang wajib digunakan pada saat STS atau SAS). Berbeda dengan evaluasi harian atau *asesment formative* karena bentuk evaluasi ini tergantung dari guru mata pelajaran yang mengajar. Bisa jadi

menggunakan *Google Form*, *Quizizz*, *Microsoft Teams*, dan sebagainya

Pada saat STS dan SAS, semua siswa diwajibkan membawa gawai (*handphone/laptop*). Maksimal 1 siswa membawa 1 gawai. Berbeda dengan pembelajaran biasa, seperti ulangan harian atau penugasan. Apabila bapak atau ibu guru mata pembelajaran tertentu ingin menggunakan *Google Form*, maka satu hari sebelum kegiatan siswa diberikan informasi mengenai hal tersebut. Bahwa besok akan ada kegiatan pembelajaran yang membutuhkan gawai. Hal tersebut dilakukan mengingat bahwa ada perjanjian pada awal pembelajaran baru atau tahun ajaran baru, bahwa penggunaan *handphone* di sekolah tidak diperkenankan kecuali memang ada beberapa kegiatan tertentu.

Bagi sekolah penggunaan *Google Form* dalam evaluasi pembelajaran dirasa cukup efektif, karena melalui *Google Form* terdapat beberapa tipe soal yang bisa memacu penalaran atau cara berpikir siswa secara kritis. Maka dari itu beberapa bentuk soal yang digunakan SMPN 40 Surabaya bisa melatih penalaran siswa secara kritis, dengan ini siswa dituntut untuk tidak

hanya memilih jawaban yang benar, tetapi siswa juga dituntut untuk menganalisis, seperti tipe soal menjodohkan.

### **Penerapan *Google Form* dan *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran yang Efektif di SMPN 40 Surabaya**

Ketika berbicara tentang pembelajaran di era digital, salah satu perhatian utama adalah keampuan materi pembelajaran interaktif. Metode ini menyelidiki seberapa besar media pembelajaran interaktif dapat memberikan manfaat bagi proses pembelajaran, terutama dalam hal meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik (Riyadi & Wibawa, 2024). Hal ini berkaitan dengan media *Google Form* dan *Quizizz* yang merupakan dua media evaluasi pembelajaran yang populer dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara bersama pihak SMPN 40 Surabaya bahwasannya kedua media ini dalam penerapannya memiliki beberapa keunggulan, yang meliputi beberapa variasi tipe soal bisa memfasilitasi tujuan pembelajaran yang dicapai

oleh guru, sehingga tingkat berpikir kritis siswa itu terfasilitasi. *Quizizz* dan *Google form* menawarkan berbagai variasi tipe soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, esai, dan menjodohkan. Variasi tipe soal ini memungkinkan guru untuk mengukur berbagai aspek kemampuan siswa, seperti pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Kemudian dengan menerapkan kedua media tersebut, soal-soal HOTS yang dianjurkan oleh kementerian bisa di realisasikan. Yang mana dengan soal tersebut dapat mendorong siswa untuk menganalisis informasi, memecahkan masalah, dan membuat argumen yang logis. Dapat diartikan bahwa dua media tersebut yang efektif untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan tingkat berpikir kritis siswa. Namun, efektivitas kedua media tersebut tergantung pada kualitas soal, strategi pembelajaran, dan motivasi siswa.

Meskipun *Quizizz* dan *Google Form* memiliki banyak kelebihan, namun terdapat beberapa kekurangan dalam pengaplikasiannya. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan beberapa kendala telah

ditemukan dalam SMPN 40 Surabaya, yang diantaranya terkait kendala jaringan, siswa lupa membeli paketan. Ada beberapa siswa yang masih menggunakan gawai orang tua, yang mana gawai tersebut perlu untuk dibuat bekerja. Solusinya sekolah mengkomunikasikan serta menginformasikan kepada orang tua jika akan dilaksanakan evaluasi pembelajaran seperti ini. Selanjutnya 1-2 minggu sebelumnya sekolah mendata siswa yang belum memiliki gawai, nantinya sekolah akan memfasilitasi melalui perangkat atau komputer sekolah.

Bersumber pada peneliti sebelumnya, bahwa Salah satu manfaat dari materi pembelajaran interaktif adalah materi tersebut dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa (Kinanti & Subagio, 2020). Siswa yang menerima umpan balik ini mungkin akan lebih mampu menanggapi kesalahan, memahami keakuratan respons mereka, dan mendapatkan kepercayaan diri yang lebih besar dalam kemampuan mereka untuk belajar. Umpan balik formatif semacam ini mendorong siswa untuk terus meningkatkan pemahaman mereka dan memungkinkan adanya koreksi yang

cepat sehingga meningkatkan pemahaman mereka. Penelitian lainnya yang relevan juga mengutarakan bahwa dengan pembelajaran interaktif dapat menyajikan informasi dengan menggunakan berbagai media, termasuk audio, video, animasi, dan grafik (Wuisan et al., 2024). Dengan komponen visual yang menarik, hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pengalaman pendidikan mereka. Dengan penerapan media ini guru dapat mengawasi perkembangan setiap siswa serta kemajuan kelas secara keseluruhan dengan platform *Quizizz* (Oknaryana et al., 2023). Hal ini membuat pengumpulan data tentang kinerja siswa menjadi lebih mudah, sehingga guru dapat menyesuaikan instruksi mereka dengan kebutuhan setiap siswa. Ketika membuat sistem pembelajaran yang responsif, kapasitas ini sangat penting.

Sedangkan terkait kelemahan dalam implementasi evaluasi pembelajaran interaktif ini juga perlu dipertimbangkan, yang meliputi Kemungkinan gangguan teknis, hal ini rentan terjadi seperti gangguan koneksi internet, kegagalan perangkat, atau masalah platform.

Hal ini dapat mengganggu kontinuitas pembelajaran dan memengaruhi pengalaman belajar siswa. Selain itu, siswa perlu memiliki keterampilan teknologi yang memadai untuk menggunakan *Quizizz* dan *Google Form*. Keterampilan teknologi merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa di era digital. Sekolah dan guru perlu bekerja sama untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan mengembangkan keterampilan teknologi yang mereka perlukan untuk sukses di masa depan. *Google Form* dan *Quizizz* merupakan platform yang dapat membantu dalam meningkatkan kemajuan pendidikan. Namun, perlu ada upaya dari guru, sekolah, dan pemerintah untuk mengatasi kendala dan memaksimalkan peluang yang ditawarkan oleh platform-platform tersebut.

### **Penyelesaian dalam Mengatasi Kekurangan Evaluasi Pembelajaran di SMP Negeri 40 Surabaya**

Dari hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum di SMP Negeri 40 Surabaya, disampaikan bahwa

penyelesaian atau solusi untuk mengatasi kekurangan dari evaluasi pembelajaran menggunakan *Google form* dan *Quizizz* yaitu sebagai berikut (Wardani et al., 2024):

1. Melakukan sosialisasi dan komunikasi pada orang tua siswa. Bagi siswa yang berbagi gadget dengan orang tuanya, pihak sekolah sudah menginformasikan kepada orang tua jika akan dilaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan gadget 1 minggu sebelum pelaksanaan dimulai. Tujuan dari adanya sosialisasi dan komunikasi ini adalah agar orang tua dapat siap dan memberikan dukungan yang diperlukan kepada anak-anak mereka selama proses evaluasi menggunakan gadget.
2. Penyediaan akses internet. Untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki akses yang memadai ke perangkat dan koneksi internet sekolah memfasilitasi perangkat tambahan atau *wifi* di lingkungan sekolah. Dapat juga dilakukan dengan bantuan program subsidi penyediaan hotspot seluler. Dengan demikian, diharapkan tidak ada peserta didik yang terbatas dalam mengakses platform *Quizizz* dan



*Google Form* saat evaluasi pembelajaran dilaksanakan.

3. Penyediaan sarana evaluasi. Sekolah memfasilitasi komputer bagi siswa yang tidak membawa laptop atau gadget ke sekolah saat pelaksanaan evaluasi dilaksanakan. Dengan menyediakan computer ini, sekolah berusaha untuk mengatasi kesenjangan akses teknologi yang mungkin dialami oleh sebagian siswa. Dengan demikian, semua siswa memiliki kesempatan setara untuk mengikuti dan menyelesaikan evaluasi dengan baik. Langkah ini merupakan wujud dari komitmen sekolah untuk mendukung kesetaraan akses dan memastikan bahwa tidak ada siswa yang terpinggirkan dalam proses pembelajaran dan evaluasi.

Melalui langkah-langkah penyelesaian kekurangan evaluasi yang telah dijelaskan oleh wakil kepala sekolah bagian kurikulum, sekolah SMP Negeri 40 Surabaya telah berupaya keras untuk mengatasi tantangan yang muncul dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Google form* dan *Quizizz*. Dengan melibatkan orang tua siswa melalui sosialisasi dan komunikasi, serta menyediakan

akses dan sarana evaluasi, sekolah berkomitmen untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam mengikuti dan menyelesaikan evaluasi dengan baik. Langkah-langkah penyelesaian ini mencerminkan upaya nyata dalam mendukung kesetaraan akses dan memastikan bahwa tidak ada siswa yang terpinggirkan dalam proses pembelajaran dan evaluasi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Google Form* dan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran di SMP 40 Surabaya memiliki dampak positif bagi siswa dan guru. Dengan menggunakan *Google Form* dan *Quizizz* pembelajaran di SMP 40 Surabaya terbukti efektif dan bermanfaat bagi siswa dan guru. Oleh karena itu, penggunaan *Google Form* dan *Quizizz* perlu direkomendasikan untuk diterapkan di sekolah-sekolah yang lain. Saran dari penulis dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang ada, sekolah diharapkan dapat melakukan beberapa hal untuk memperkuat hasil

kinerja evaluasi pembelajaran. Melalui *Google Form* dan *Quizizz* dan lainnya yang sejenis seperti, melakukan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan ketrampilan dalam menggunakan *Google Form* dan *Quizizz*, sekolah perlu menyediakan perangkat teknologi yang memadai dan mendukung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. PT Refika Aditama.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.  
<https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13811>
- Heriawan, I. G. T., & Dewi, P. I. A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Quizizz Di Kaum Pelajar Masa Kini. *Jurnal Pusat Penjaminan Mutu*, 2(2), 2746–7074.
- Kinanti, M. D., & Subagio, F. M. (2020). Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 539–548.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35318>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.  
<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nurhusni, F. A., Tarsono, T., & Nugraha, M. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai Media Alternatif Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Tsanawiyah. *Islamika*, 6(1), 191–203.  
<https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4218>
- Oknaryana, O., Oktaviani, V., & Kurniawan, H. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Aplikasi Quizizz dengan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Ecogen*, 6(2), 290–297.  
<https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i2.14708>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279.  
<https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>

- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805. <https://doi.org/doi.org/10.23969/jp.v9i1.11962>
- Sianipar, A. Z. (2019). Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kepuasan Pelayanan Mahasiswa. *JISAMAR: Journal of Information System, Applied, Management, Accounting, and Research*, 3(1), 16–22. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/72/67>
- Sudjarwo. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial*. Mandar Maju.
- Supriadi, G. (2011). Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran. *Intimedia Press, Malang, Malang*, 1–185.
- Wardani, S. A., Rahayu, A. S., & Melani, H. (2024). *Penggunaan Google Form dan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran di SMP Negeri 40 Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya.
- Wuisan, P. I., Suparman, A., & Wibawa, B. (2024). *Sistem Penilaian Kompetensi Profesional Guru Berbasis Elektronik: Konsep dan Aplikasi*. Bumi Aksara.
- Zarkasi, T., Haris, M., Muslihatun, M., Fajri, M., & Jamaluddin, J. (2023). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Qizizz di MTS NW 2 Kembang Kerang sebagai Upaya Menyongsong Kurikulum Merdeka. *Empowerment: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.51700/empowerment.v3i1.441>
-