



Implementasi Pembelajaran Berbasis Quizizz sebagai Asesmen Pembelajaran IPS pada Kelas 5 SDN Sungai Lumbah 1 Barito Kuala

Norlia Ismiyanti ^{1*}, Sherly Radhika Kencana ², Putri Andini ³, Aldi Ferdiyansyah ⁴,
Asniwati Asniwati ⁵

¹⁻⁵ Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Email: nurliaismiyanti@gmail.com ^{1*}, putriandini07@gmail.com ³, aldyferdiyansyah@ulm.ac.id ⁴,
asniwati@ulm.ac.id ⁵

Abstract, *The problem experienced by teachers is that teachers have limitations in conducting assessments during learning due to the lack of teacher insight in accessing creative and interactive assessment support applications by utilizing technology. The main problem in learning based on LCD projector technology in schools is the incompatibility between innovative learning methods and assessments that are still commonplace. The purpose of this study was to analyze the implementation of interactive assessments based on quizizz. The type of research is descriptive qualitative, the research subjects are homeroom teachers and students. Data collection methods through observation, interviews, documentation of learning outcomes, recordings of the learning process, journals and books. The results of the study showed that there was an assessment of the development of elementary school children's learning. The results of the study showed a significant positive influence from the use of quizizz on increasing learning motivation and achieving minimum student competencies. The impact after the evaluation activity of using the quizizz paper mode application was carried out increased student learning motivation and student participation during the activity.*

Keywords: *Lcd Projector, Learning Media, Quizizz*

Abstrak, Masalah yang dialami oleh guru yakni guru memiliki keterbatasan dalam melakukan asesmen selama pembelajaran karena kurangnya wawasan guru dalam mengakses aplikasi pendukung asesmen yang kreatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi. Masalah utama dalam pembelajaran berbasis teknologi LCD proyektor di sekolah adalah ketidaksesuaian antara metode pembelajaran yang inovatif dengan asesmen yang masih menjadi kebiasaan. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis implementasi asesmen interaktif berbasis quizizz. Jenis penelitian yaitu deskriptif kualitatif, subjek penelitian berupa guru wali kelas dan siswa. Metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi hasil belajar, rekaman proses pembelajaran, jurnal dan buku. Hasil penelitian menunjukkan terdapat asesmen terhadap perkembangan pembelajaran anak sekolah dasar. Hasil penelitian adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar dan pencapaian kompetensi minimum siswa. Dampak setelah kegiatan evaluasi penggunaan aplikasi quizizz paper mode dilaksanakan meningkatnya motivasi belajar siswa dan partisipasi siswa selama kegiatan.

Kata Kunci: Lcd Proyektor, Media Pembelajaran, Quizizz

1. LATAR BELAKANG

Penilaian (assesment) merupakan kegiatan yang dilakukan secara teratur dan terus-menerus guna mengumpulkan berbagai data terkait proses serta hasil belajar siswa, sehingga dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan sesuai dengan kriteria dan pertimbangan yang telah ditetapkan (Eni Astuti dkk., 2024). Melalui asesmen awal, guru dapat memperoleh pemahaman awal mengenai profil peserta didik sebelum memulai proses pembelajaran (Khasanah Makhfudz, 2024). Di tingkat sekolah, asesmen mencakup tiga ranah, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Asesmen merupakan hal

yang penting dalam pembelajaran karena asesmen mencakup hasil dari proses pembelajaran (Siskha Putri, 2022). Asesmen mengecek pemenuhan terhadap capaian pembelajaran dan memberikan nilai atas proses dan hasil pembelajaran serta memberikan umpan balik sebagai bagian dari siklus perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*) bagi peserta didik, guru, maupun institusi pendidikan (Nur Budiono & Hatip, 2023).

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong munculnya asesmen interaktif sebagai salah satu inovasi penting dalam proses evaluasi pembelajaran. Asesmen interaktif, yang umumnya berbasis digital dan memanfaatkan fitur multimedia seperti gambar, animasi, serta berbagai format soal yang variatif, terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara signifikan. Selain itu, asesmen interaktif yang dirancang dengan baik memberikan kemudahan akses, fleksibilitas, serta umpan balik otomatis yang membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara langsung (Shaik dkk., 2023). Dengan demikian, asesmen interaktif tidak hanya berperan sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital saat ini.

Permasalahan yang dialami oleh guru kelas 5 di SDN Sungai Lumbah 1, yakni guru memiliki keterbatasan dalam melakukan asesmen selama pembelajaran karena kurangnya wawasan guru dalam mengakses aplikasi pendukung asesmen yang kreatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi. Guru cenderung melakukan asesmen dengan melakukan ujian di kertas. Guru membuat soal lalu digunakan di kelas. Pilihan soal bisa pilihan ganda, isian singkat, atau esai. Jika tidak sempat, guru hanya perlu meminta siswa untuk mengerjakan soal yang ada dalam lembar kerja siswa (LKS) (Sa'diyah dkk., 2024).

Saat ini dunia pendidikan telah berkembang pesat, sehingga terdapat media pembelajaran daring yang bernama quizizz. Pada penelitian kali ini yang digunakan yaitu aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz merupakan media web pendidikan dengan permainan kuis sehingga media pembelajaran tersebut bisa memikat perhatian siswa untuk fokus dalam pembelajaran (Andy dkk., 2023). Dengan quizizz, siswa dapat mengerjakan latihan di kelas pada perangkat elektronik mereka (Ngatiningsih., 2020). Berbeda dengan aplikasi edukasi selain itu, quizizz memiliki fitur permainan seperti tema, meme, dan musik yang menyenangkan berperan dalam proses pembelajaran. Siswa mengerjakan kuis bersama di kelas dan melihat skor mereka secara langsung di papan peringkat. Guru juga dapat memantau proses dan mengunduh laporan hasil setelah kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Penggunaan aplikasi ini dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi siswa (Purba., 2020).

Ada banyak alat bantu pengajaran yang dapat digunakan guru. Di antaranya, permainan edukasi quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa dalam bidang humaniora. Quizizz adalah aplikasi pendidikan menyenangkan yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar (Citra., 2020). Quizizz merupakan permainan edukasi yang membantu meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar, serta meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan materi ajar. Permainan quizizz memiliki fitur menyenangkan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menyenangkan. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk berkompetisi dan memotivasi mereka untuk belajar, sehingga meningkatkan hasil mereka. Menggunakan quizizz dalam kegiatan pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar (Al Mawaddah dkk., 2021)

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada awal peneliti menemukan bahwa penggunaan teknologi sudah dilaksanakan di SDN Sungai Lumbah 1 karena fasilitas yang dimiliki dianggap mampu mendukung proses pembelajaran menggunakan media. Selain itu yang membuat menarik adalah guru SDN Sungai Lumbah 1 berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran lcd proyektor menyenangkan sehingga siswa menjadi penasaran dan antusias dengan media evaluasi baru yang digunakan oleh guru. Salah satu media yang digunakan adalah "you tube" (Nuraini, 2023). YouTube adalah platform video daring yang menyediakan berbagai konten edukatif, mulai dari tutorial, presentasi, hingga video pembelajaran dari berbagai mata pelajaran. Tujuannya adalah untuk menilai siswa dengan cara yang menarik sehingga mereka tidak bosan. Hal ini diharapkan dapat menciptakan inovasi pembelajaran yang positif dan merangsang tanpa mengorbankan inti dari pembelajaran seumur hidup (Nunzairina dkk., 2023).

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar dalam inovasi media evaluasi pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran daring yang meningkat sejak masa pandemi COVID-19. Salah satu aplikasi yang digunakan secara luas quizizz, yang terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran (Romadhon dkk., 2023). Penggunaan quizizz pada siswa kelas V sekolah dasar tidak hanya menjadikan proses evaluasi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahamannya (Trisna dkk 2024). Secara kuantitatif menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar dan pencapaian kompetensi minimum siswa (Alfiani dkk., 2023). Masih terdapat kekurangan dari penelitian-penelitian sebelumnya, seperti terbatasnya cakupan lokasi

penelitian, ketergantungan pada koneksi internet, serta kurangnya eksplorasi terhadap efek jangka panjang penggunaan quizizz pada aspek kognitif dan afektif siswa.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis implementasi asesmen interaktif berbasis quizizz di SDN Sungai Lumbah 1 dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam tiga bidang pembelajaran yaitu, sikap (emosi), pengetahuan (kesadaran) dan keterampilan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mempelajari tantangan dalam implementasi penilaian interaktif di sekolah dasar, terutama dalam konteks Sungai Lumbah 1, serta memberikan solusi praktis untuk mengatasi batasan guru dalam mengakses dan menggunakan aplikasi pendukung untuk menilai kreativitas dan interaksi. Dengan mengintegrasikan perspektif teoritis dan hasil eksperimen, artikel ini akan berkontribusi secara signifikan terhadap pengembangan evaluasi interaktif dan memberikan saran kepada siswa pendidikan dalam menerapkan dan beradaptasi dengan pendekatan yang lebih dinamis, lebih efisien dan sejalan dengan pengembangan era digital. Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk mengisi kesenjangan antara hasil penelitian sebelumnya dengan memeriksa aspek psikologis siswa dalam pengobatan penilaian interaktif dan dengan memeriksa integrasi potensial dengan program nasional yang berlaku di Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan latar belakang alamiah dengan maksud untuk menjelaskan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan cara melibatkan metode penelitian lainnya. Jenis penelitian kualitatif dalam penelitian ini adalah studi kasus untuk menganalisis implementasi asesmen interaktif berbasis Quizizz di SDN Sungai Lumbah 1. Lokasi penelitian difokuskan pada kelas 5 dengan subjek penelitian berupa guru wali kelas dan 19 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yakni observasi langsung kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru terkait strategi asesmen, dan dokumentasi hasil belajar siswa serta rekaman proses pembelajaran. Pemilihan metode studi kasus memungkinkan peneliti mengeksplorasi fenomena secara holistik melalui pendekatan eksploratif yang mendalam.

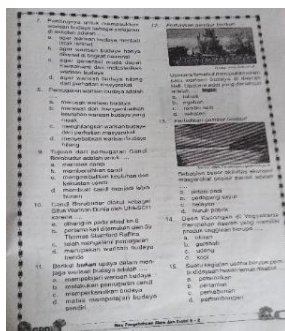
Jenis data penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Triangulasi pada penelitian ini digunakan untuk proses memvalidasi data melalui (triangulasi sumber, triangulasi metode, triangulasi teori). Triangulasi sumber peneliti mewawancarai guru kelas 5 terkait bagaimana menggunakan asesmen, tantangan yang dihadapi, persepsi siswa, dan hasil belajar yang di amati, peneliti menganalisis rencana pembelajaran (RPP) yang digunakan guru (apakah mencantumkan quizizz sebagai asesmen?), daftar nilai/rekap hasil asesmen siswa. Triangulasi

metode peneliti melakukan observasi langsung di kelas saat guru mengimplementasikan pembelajaran berbasis asesmen pada proyektor dan saat siswa mengerjakan asesmen. Peneliti mencatat bagaimana guru memfasilitasi, interaksi siswa, tingkat keterlibatan, dan masalah teknis yang mungkin muncul. Selain guru, peneliti mewawancarai siswa kelas 5 tentang pengalaman mereka menggunakan asesmen pada lcd proyektor, apakah mereka merasa terbantu, apakah tampilannya menyenangkan, dan apakah mereka merasa lebih mudah memahami materi IPS. Triangulasi teori peneliti menganalisis data yang terkumpul (wawancara, observasi, dan dokumentasi) pada teori belajar kognitif quizizz mendukung proses kognitif siswa dalam memahami konsep yang di jelaskan, teori konstruktivisme dengan menggunakan asesmen quizizz siswa secara aktif membangun pengetahuan tentang soal yang di berikan dan sangat bersemangat untuk menjawab soal. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan sebelum terjun ke lapangan, selama penelitian lapangan, dan setelah selesai.

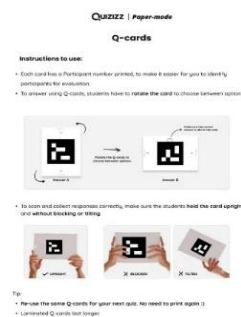
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Problematika Asesmen Quizizz Paper Mode

Masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis quizizz di sekolah SDN Sungai Lumbah 1 adalah ketidaksesuaian antara metode pembelajaran yang inovatif dengan asesmen yang masih menjadi kebiasaan. Ibu Atul selaku wali kelas 5 SDN Sungai Lumbah 1 mengalami kesulitan dalam menyusun asesmen yang relevan dengan materi yang diajarkan melalui media teknologi, sehingga asesmen yang diberikan sering tidak mencerminkan capaian pembelajaran yang sebenarnya. Tantangan kekurangan saat pengimplementasian asesmen berlangsung adanya keterbatasan jaringan internet dan setelah menjawab siswa tidak bisa mengubah jawaban sehingga membutuhkan ketelitian dalam mengerjakan, namun kebanyakan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan keaktifan dan partisipasi di kelas serta adanya peningkatan nilai, siswa dan guru juga bisa meninjau kembali jawaban setelah kuis selesai, sehingga memudahkan evaluasi pada pembelajaran.



Bentuk asesmen sebelumnya

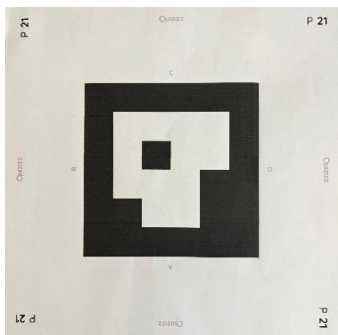


Bentuk solusi asesmen yang diberikan

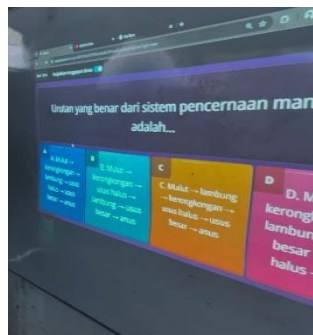
Dalam hasil asesmen terlihat bahwa nilai peserta didik meningkat dengan jumlah jawaban benar terbanyak 14 soal, dan 1 soal salah. Tantangan yang ada pada *quizizz paper mode* hanya dapat mendukung soal pilihan ganda dengan 2, 3, atau 4 opsi jawaban (Arta, 2024). Guru tidak bisa membuat soal uraian atau tipe lain dalam mode ini. Terkadang terjadi kesalahan teknis saat *scanning qr code*, misalnya karena kertas kotor, *qr code* tidak terbaca, atau aplikasi error, sehingga guru harus mengulang proses *scanning* (Pamungkas, M.A., Raharjo, 2024).

Asesmen Quizizz Paper Mode

Selama di kelas 5 SDN Sungai Lumbah 1 tahun pelajaran 2024/2025, penggunaan asesmen *quizizz paper mode* banyak terjadi perubahan terhadap asesmen. Upaya peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan mode *quizizz paper mode*. Peningkatan motivasi belajar diamati dari sebelum asesmen, pada saat asesmen, dan setelah asesmen mengalami peningkatan yang signifikan. Pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar organ tubuh pada kelas 5. Penelitian ini memperoleh hasil yang berbeda antara menjawab soal dengan buku dan menjawab soal dengan *quizizz paper mode*. Observasi menunjukkan bahwa peneliti menyiapkan pertanyaan *quizizz* dan di jawab dengan format kertas (kode qr) dan membagikannya kepada siswa. Tanpa menggunakan perangkat digital, siswa tetap antusias dengan pertanyaan tersebut karena format pilihan ganda yang familiar dan opsi jawaban yang jelas.



kode qr quizizz



asesmen soal quizizz

Peneliti mewawancarai guru dengan mengungkapkan bahwa format kertas ini dipilih sebagai solusi adaptif untuk mengatasi keterbatasan akses ke perangkat digital atau koneksi internet yang tidak stabil di sekolah. Peneliti menyatakan bahwa dengan *quizizz paper mode*, mereka dapat memastikan bahwa semua siswa berpartisipasi dalam penilaian tanpa hambatan teknis, dan nilai langsung muncul jika siswa sudah mengangkat kode qr dan di scan oleh peneliti. Menggunakan fitur ini, guru perlu memiliki laptop, handphone, proyektor, data internet, dan mencetak kode QR *Quizizz*. Siswa tidak perlu menggunakan handphone, mereka hanya perlu memindai lembar jawaban kode QR yang disediakan oleh guru. Didalam QR

quizizz terdapat jawaban A, B, C, D yang akan di jawab siswa di saat guru menampilkan soal di proyektor. Jawaban benar dan salah langsung tertera di setiap waktu soal selesai. Skor terakhir terlihat seluruh siswa menjawab pertanyaan dan terdapat urutan poin dari teratas sampai terendah.

Quizizz paper mode sangat berguna bagi guru untuk melakukan pembelajaran tatap muka di kelas (Rina, 2023). Fitur ini dapat digunakan oleh guru untuk membuat kuis interaktif dan menyenangkan tanpa memerlukan ponsel pintar dan data internet siswa (Roikhatul, 2024). Dalam penerapannya, terdapat dua langkah utama pertama, guru selaku administrator harus menginstal aplikasi Quizizz di perangkatnya untuk dapat melakukan pemindaian terhadap kode siswa. Kedua, guru menyiapkan dan mencetak kartu kode khusus untuk masing-masing siswa, di mana setiap kartu memuat nomor unik sesuai daftar absensi siswa. Hal ini bertujuan agar proses penilaian oleh guru menjadi lebih mudah dan terorganisir (Winarsih & Nisa, 2023). Dengan fitur-fitur menyenangkan seperti skor, papan peringkat, dan tantangan, siswa dapat merasa terlibat dan termotivasi untuk belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka (Millah, 2024).

Implementasi Asesmen Quizizz Paper Mode

Proses penilaian dengan menggunakan media Quizizz Paper Mode dilakukan di kelas 5 SDN 1 Sungai Lumbah. Kegiatan ini melibatkan guru yang bertindak sebagai pengarah dan siswa yang berperan sebagai peserta. Pengajar bertugas untuk merancang pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran dan membimbing siswa saat penilaian dilaksanakan. Siswa dalam kelas ini menunjukkan berbagai sifat, di mana banyak dari mereka menunjukkan antusiasme dan semangat dalam mengikuti setiap kegiatan, walaupun ada beberapa siswa yang menghadapi kesulitan dan menunjukkan minat yang lebih rendah terhadap aktivitas tersebut. Selain itu, fasilitas yang ada di dalam kelas sangat minim, hanya terdapat dua perangkat LCD untuk seluruh kelas. Oleh karena itu, guru harus lebih cermat dalam mengatur penggunaan alat-alat tersebut.

Setelah kegiatan evaluasi dilaksanakan, dampak yang terlihat adalah meningkatnya partisipasi siswa selama kegiatan. Siswa yang tadinya tidak terlalu aktif, sekarang menunjukkan minat yang lebih besar, karena adanya suasana yang lebih interaktif dan menarik. Beberapa siswa yang sebelumnya menunjukkan ketertarikan rendah dalam belajar sekarang terlihat lebih antusias untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan ini. Walaupun motivasi telah bertambah, beberapa siswa masih menghadapi tantangan dalam menjalani keseluruhan proses.

Meskipun kegiatan ini berhasil meningkatkan motivasi siswa, tetap terdapat sejumlah kelemahan dan tantangan yang perlu dihadapi. Salah satu tantangan yang signifikan adalah jumlah perangkat LCD yang ada sangat minim, hanya tersedia dua unit untuk seluruh kelas, sehingga guru perlu lebih efektif dalam menggunakan perangkat tersebut. Selain itu, proses pemindaian dokumen yang dipegang oleh para siswa memerlukan waktu yang relatif lama dan sering kali menyebabkan siswa merasa stres. Pengajar juga harus mengeluarkan usaha ekstra untuk membuat soal-soal penilaian secara manual, yang membutuhkan waktu dan tenaga yang cukup banyak. Beberapa siswa yang mengalami masalah teknis juga membutuhkan perhatian khusus agar dapat mengikuti asesmen dengan baik.



cara penggunaan paper mode



apresiasi kepada siswa benar terbanyak

Berdasarkan dokumen penelitian, implementasi asesmen Quizizz Paper Mode menunjukkan proses evaluasi pembelajaran yang inovatif dan interaktif di kelas V SDN 1 Sungai Lumbah. Quizizz dengan fitur paper mode merupakan salah satu kuis interaktif dari quizizz yang dapat dimainkan secara offline dengan memanfaatkan QR Code sebagai lembar jawaban peserta didik yang dapat di scan oleh guru. Penggunaan alat evaluasi berbasis quizizz paper mode dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut.

Proses implementasi dimulai dengan persiapan teknis di mana Guru menyiapkan 2 perangkat (laptop untuk menayangkan tampilan soal dan HP untuk men-scan QR Code peserta didik) dan Guru membagikan QR Code dengan nomor kode dibagikan kepada peserta didik sesuai urutan presensi agar mempermudah proses pengurutan perolehan skor jawaban peserta didik. Setelah aktivasi sistem, guru menjelaskan cara penggunaan QR Code yaitu dengan mencari posisi opsi pilihan ganda (a, b, c, d) dan apabila jawaban soal adalah opsi (a) maka peserta didik mengatur posisi kertas dengan opsi (a) di bagian atas, serta menunjukkan ke arah kamera HP guru.

Dinamika pembelajaran selama implementasi menunjukkan perubahan signifikan dalam antusiasme peserta didik. Suasana kelas menunjukkan reaksi peserta didik yang terlihat senang dan memiliki semangat yang tinggi saat evaluasi pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga terkesan puas dan memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap evaluasi pembelajaran

dengan penggunaan platform quizizz paper mode karena sebelumnya belum pernah diterapkan di kelas. Kompetitif yang muncul juga sangat terasa, karena keseriusan peserta didik dalam berkompetisi terlihat karena pada papan peringkat selalu muncul perolehan nilai setiap kode sehingga peserta didik termotivasi untuk bersaing.

Hasil implementasi menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran. Keberhasilan belajar (class accuracy) materi teks pengumuman dengan penggunaan platform quizizz paper mode sebesar 82% atau rata-rata perolehan nilai sebesar 82. Apabila dikonversi ke dalam indikator keberhasilan belajar peserta didik, maka hasil belajar peserta didik materi teks pengumuman dengan penggunaan platform quizizz paper mode termasuk ke dalam kategori berhasil. Lebih dari itu, implementasi ini berhasil menciptakan evaluasi pembelajaran juga lebih seru yang dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata skor peserta didik dari sebelum dan sesudah mengerjakan soal penilaian dengan quizizz paper mode, menunjukkan bahwa teknologi dapat mengubah persepsi negatif peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna (Wahyu Utami, 2024).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Asesmen merupakan unsur penting dalam proses pendidikan yang mencakup tiga aspek utama sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Tujuannya untuk menganalisis implementasi asesmen interaktif berbasis quizizz di SDN Sungai Lumbah 1 dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam tiga bidang pembelajaran yaitu, sikap (emosi), pengetahuan (kesadaran) dan keterampilan. Di SDN Sungai Lumbah 1, penerapan mode kertas quizizz berhasil meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa, meskipun terdapat tantangan yang berkaitan dengan keterbatasan fasilitas dan perangkat yang digunakan.

Sekolah harus berusaha untuk meningkatkan sarana teknologi, seperti menambah jumlah proyektor, komputer, dan peralatan lain yang mendukung pembelajaran berbasis digital. Para guru harus menerima pelatihan yang lebih mendalam mengenai penggunaan aplikasi dan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti quizizz, agar mereka dapat lebih efektif memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses penilaian dan pembelajaran. Asesmen interaktif harus lebih terintegrasi dengan kurikulum nasional, dengan mempertimbangkan aspek psikologis siswa serta cara untuk membantu mereka beradaptasi dengan teknologi baru. Pemerintah dan pihak terkait perlu memberikan dukungan yang lebih signifikan kepada

sekolah-sekolah yang mengalami keterbatasan fasilitas melalui penyediaan peralatan teknologi yang lebih memadai serta mendorong penerapan asesmen digital secara lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

Jurnal Ilmiah

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Alat, P., Quizizz, E., Mode, P., Upaya, S., Hasil, P., Materi, B., Pengumuman, T., Antusiasme, D., Didik, P., Sekolah, K., Negeri, D., Blora, G., Utami, W., Purwati, P., Mode, Q., & Belajar, H. (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Paper Mode Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman Dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i2.130>.
- Alfiani, C. R., Rani, A., & Wahyuni, S. (2024). Ketidaksesuaian Materi dan Asesmen pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi. 07(1), 101–113. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/imajeri/article/view/15756>
- Alfian, D., Susilaningsih, E., & Sunarso, A. (2023). The Effect of Cognitive Assessment using the Quizizz Application on the Motivation and Minimum Competence of Elementary School Students. *International Journal of Research and Review*. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230358>.
- Andy, D. S. P., Setiawan, F., & Naila, I. (2023). Studi Deskriptif: Evaluasi Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Quizizz. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 747–757. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1932>
- Arta, G. Y. (2024). Asesmen dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis, dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(3), 170–190. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jpbb/article/view/3925/2821>
- Citra, Cahyani Amildah. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Eni Astuti, N. P., Margunayasa, I. G., Suarni, N. K., Wirawan, I. P. H., & Sulastra, P. (2024). Permasalahan Asesmen Pada Kurikulum Merdeka. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 22–32. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2954>
- Pamungkas, M.A., Raharjo, T. J. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 12449–12460. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/9417>

- Purba, L. S. L. (2020). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028>
- Ngatiningsih. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di Man Kota Magelang. <https://dspace.iii.ac.id/bitstream/handle/123456789/30023/16422145%20Endang%20Ngatiningsih.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Nunzairina, Rangkuti, H., & Malem Skd, S. (2023). Pemanfaatan Media Youtube dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Al Kahiriyah Delitua. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/81628>
- Rangkuti, H., & Malem Skd, S. (2023). Pemanfaatan Media Youtube dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Al Kahiriyah Delitua. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10138>
- Trisna., Anggelina, S., Rosmawati, E., Agustian, L., Aini, N., & Asyraf, M. (2024). Use of Quizizz for Learning Evaluation Class IV Primary School. *ICEETE Conference Series*. <https://doi.org/10.36728/iceete.v2i1.210>.
- Rina, D. (2023). *Implementasi Pembelajaran Ips Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Abad 21 Di Sd Negeri 89 Palembang*. 09, 1428–1440. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1461>
- Romadhon, K., Oktavia, L., Irfan, I., Jannati, P., & Ultavia, A. (2023). Implementation Of The Quizizz Application As A Media In Assessment Of Online Learning To Grow Student Learning Motivation In Elementary Schools. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. <https://doi.org/10.17509/eh.v15i1.47299>.
- Roikhatul, J. S., (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Fitur Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Al-Hasra Kota Depok. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/81628>

Skripsi/ Tesis/ Seminar

- Khasanah Makhfudz, N. (2024). *Asesmen pembelajaran pada kurikulum merdeka di min 1 cilacap skripsi*. <http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/25520>
- Nuraini, A. (2023). Penggunaan Media Game Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Xi Di Sma N 1 Nguntoronadi Wonogiri Skripsi1. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/23147/>.
- Millah, Fa'iqotul (2024) Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Man 3 Bojonegoro. Sarjana (S1) Thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/5925/>

Winarsih, & Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 23, 112–123. <https://seminar.ustjogja.ac.id › article › download>