

**PENGEMBANGAN SOAL TES MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZZZ
PADA MATA PELAJARAN DASAR TEKNIK KETENAGALISTRIKAN
DI SMK**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh
TOMMI SETRIAL DANIF
2019/19063070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengembangan Soal tes menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada
mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK

Nama : Tommi Setrial Danif
NIM/TM : 19063070/2019
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Departemen : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

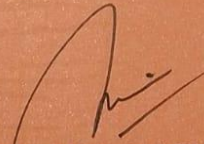
Padang, 9 Februari 2026

Disetujui:
Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Usmeldi, M.Pd.
NIP. 196009101985111001

Mengetahui:
Kepala Departemen Teknik Elektro,



Dr. Mukhlidi Muskhir, S.Pd, M.Kom
NIP. 197309082005011002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Tommi Setrial Danif
NIM/TM : 19063070/2019
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Departemen : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Dinyatakan Lulus setelah Dipertahankan Di depan Tim Penguji Skripsi pada
Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Departemen Teknik Elektro
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Dengan Judul:

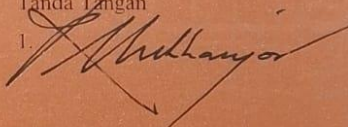
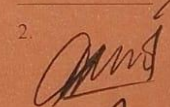
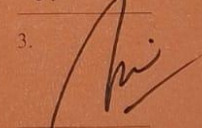
**Pengembangan Soal tes menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada
mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK**

Padang, 9 Februari 2026

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama
1	Ketua Sidang	<u>Ir. Riki Mukhaivar, S.T, M.T, Ph.D.</u>
2	Anggota	<u>Prof. Dr. Usmeldi, M.Pd.</u>
3	Anggota	<u>Dr. Mukhlidi Muskhir, S.Pd, M.Kom.</u>

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

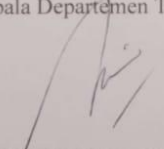
Nama : Tommi Setrial Danif
NIM/TA : 19063070/2019
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Jurusan : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul "**Pengembangan soal tes menggunakan Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK**" adalah benar-benar merupakan hasil karya saya yang bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti bahwa saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi administrasi maupun hukuman sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 3 Februari 2026

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Teknik Elektro


Dr. Mukhlidi Muskhir, S.Pd., M.Kom
NIP. 197309082005011002

Yang Menyatakan


Tommi Setrial Danif
NIM. 19063070

ABSTRAK

Tommi Setrial Danif : Pengembangan soal tes menggunakan Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK.

Pembimbing : Prof. Dr. Usmeldi, M. Pd.

Metode evaluasi pembelajaran konvensional seperti menggunakan kertas di nilai kurang valid, kurang reliabel, dan tidak praktis. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan soal tes menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan yang valid, reliabel dan praktis di SMK. Metode yang digunakan *Research dan Development* model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data penelitian diperoleh melalui angket atau kuesiner yang disebar kepada responden penelitian yaitu siswa kelas X Teknik ketenagalistrikan di SMK negeri 1 Pariaman. Untuk menghasilkan produk penelitian yaitu soal tes yang valid, reliabel, dan praktis dilakukan validasi oleh dua orang dosen ahli dibidangnya. Produk diuji validitasnya menggunakan rumus Aiken's V. Hasil validitas soal tes dapat dikategorikan valid. Uji reliabilitas menggunakan rumus Kuder Ricadson 20. Hasil reliabilitas soal tes dapat dikategorikan reliabel. Uji praktikalitas menunjukkan hasil yang termasuk kategori praktis.

Kata kunci: Soal tes, quizizz, Dasar Teknik Ketenagalistrikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan soal tes menggunakan aplikasi *Quizizz* Pada Mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK”. Penulisan skripsi ini tidak lain dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna baik dari segi tata bahasa, metode pulisan maupun isinya. Hal ini tidak lain karena keterbatasan kemampuan yang ada pada penulis, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan sara pembaca. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Usmeldi, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi ini, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama pengerjaan skripsi ini.
2. Dr. Mukhlidi Muskhir, S.Pd, M.Kom dan Riki Mukhaiyar S.T, M.T, Ph.D. selaku dosen pengarah sekaligus dosen penguji.
3. Dr. Hansi Effendi, S.T., M.Kom. dan Fivia Eliza, S.Pd., M.Pd. selaku dosen validator instrumen penelitian.
4. Dr. Mukhlidi Muskhir, S.Pd, M.Kom dan Prof. Dr. Sukardi, M.T.,IPM. selaku dosen validator produk penelitian.
5. Riki Mukhaiyar S.T, M.T, Ph.D. selaku pembimbing akademik.
6. Dr. Mukhlidi Muskhir, S.Pd, M.Kom. selaku Kepala Dapartemen Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan selaku Ketua Program Studi S1 Departemen Teknik Elektro Universitas Negeri Padang.
7. Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
8. Kepala Sekolah, staf pengajar, dan siswa Jurusan Teknik Ketenagalistrikan di SMK Negeri 1 Pariaman.

9. Rekan-rekan mahasiswa Departemen Teknik Elektro FT-UNP, khususnya angkatan 2019 yang telah banyak membantu.
10. Serta semua pihak tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan saran dan motivasi untuk skripsi ini.

Semoga seluruh bantuan yang telah diberikan dari seluruh pihak kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini, dapat diberikan imbalan yang setimpal oleh Allah SWT nantinya dan akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Padang, 19 Januari 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tommi' with a stylized flourish at the end.

Tommi Setrial Danif

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih dan penghargaan yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan motivasi selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Karya ini bukan hanya hasil dari usaha penulis semata, tetapi juga merupakan buah dari ketulusan, pengorbanan, dan kebersamaan yang terjalin dalam perjalanan panjang menuju penyelesaiannya.

1. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Baktiar dan Ibu Dayang Marlinda, yang telah melimpahkan doa, kasih sayang, perhatian, serta pengorbanan tiada henti. Dukungan moral, nasihat bijak, dan kesabaran yang terus diberikan menjadi pondasi kuat yang menguatkan penulis dalam menempuh pendidikan hingga tahap penyusunan skripsi ini. Setiap kata dan karya dalam skripsi ini adalah bentuk penghargaan penulis atas segala kasih dan jerih payah yang telah mereka berikan.
2. Kepada saudara-saudara tercinta, Novia Mardalena, Desri Fajar, dan Muhammad Haikal Habibi, serta teman-teman yang telah mendukung, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kehadiran kalian—dalam bentuk semangat, kebersamaan, dorongan, hingga bantuan kecil sekalipun—membuat penulis merasa tidak berjalan sendiri. Dukungan dan motivasi yang kalian berikan menjadi energi penting untuk terus melangkah, menghadapi tantangan, dan menyelesaikan setiap tahap dalam proses ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	4
C. Batasan masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Evaluasi Pembelajaran	7
B. Aplikasi Quizizz.....	10
C. Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan	15
D. Kerangka Berpikir	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Jenis Penelitian.....	19
B. Prosedur Penelitian.....	19
C. Subyek Penelitian.....	21
D. Instrumen Penelitian.....	22
E. Teknik Analisis Data.....	25

BAB IV	28
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Hasil Penelitian	28
B. Pembahasan.....	37
BAB V.....	40
KESIMPULAN DAN SARAN.....	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran.....	40
DAFTAR REFERENSI	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Penelitian	19
Tabel 1. 2 Kriteria Reliabilitas	23
Tabel 1. 3 Kisi-kisi Soal Tes	24
Tabel 1. 4 Kategori Validitas soal tes	25
Tabel 1. 5 Kategori Reliabilitas soal tes	26
Tabel 1. 6 Skor Penilaian	26
Tabel 1. 7 Kriteria Praktikalitas	27
Tabel 1. 8 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Gabung game Quizizz	13
Gambar 1. 2 Membuat identitas	13
Gambar 1. 3 Proses pengerjaan latihan soal.....	14
Gambar 1. 4 Skor siswa	14
Gambar 1. 5 Tampilan peringkat siswa mengerjakan soal	15
Gambar 1. 6 Kerangka berpikir.....	18
Gambar 1. 7 Icon tambah soal.....	32
Gambar 1. 8 Pilihan soal pilihan ganda	33
Gambar 1. 9 Buat soal dan pilihan jawaban yang benar	33
Gambar 1. 10 Centang pilihan jawaban yang benar	34
Gambar 1. 11 Menu simpan soal.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. CP, TP dan ATP	45
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	53
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	54
Lampiran 4. Surat Selesai Melakukan Penelitian dari Sekolah	55
Lampiran 5. Observasi Awal.....	56
Lampiran 6. Lembar Validasi Angket Respon Peserta Didik	62
Lampiran 7. Lembar Validasi Soal Evaluasi.....	66
Lampiran 8. Lembar respon peserta didik terhadap penggunaan Quizizz	70
Lampiran 9. Uji Coba Angket.....	74
Lampiran 10. Validitas Soal Tes Menggunakan Rumus Aiken V	75
Lampiran 11. Analisis Reliabilitas.....	76
Lampiran 12. Analisis Praktikalitas	78
Lampiran 13. Olah data tentang respon peserta didik tentang penggunaan Quizizz di kelas X TK 1	79
Lampiran 14. Olah data tentang respon peserta didik tentang penggunaan Quizizz di kelas X TK 2	80
Lampiran 15. Soal Tes Menggunakan Quizizz	81
Lampiran 16. Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Kelas X. TK 1.....	84
Lampiran 17. Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Kelas X. TK 2.....	85
Lampiran 18. Dokumentasi	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi telah berkembang pesat dari jaman dahulu hingga pada saat sekarang ini. Perkembangan teknologi ini bisa dirasakan dalam kehidupan sehari-hari misalnya kemudahan mendapatkan berbagai informasi melalui internet dengan kecepatan akses yang cepat. Teknologi ini akan berkembang terus dan akan lebih canggih lagi. Hal ini tidak terlepas dari inovasi dan kreativitas dari para ahli atau ilmuwan yang terus melakukan berbagai penelitian. Hasil inovasi dan kreativitas dari para ahli atau ilmuwan dapat dirasakan karena adanya globalisasi, yang menyebabkan perkembangan teknologi menyebar ke berbagai negara. Akibatnya teknologi semakin dikenal luas dan menyebar dalam kehidupan manusia.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong lahirnya media pembelajaran modern yang menuntut kreativitas dan inovasi. Media yang menarik umumnya bersifat interaktif karena dapat memfasilitasi komunikasi, kerja sama, serta interaksi antar siswa melalui berbagai aktivitas, termasuk permainan, sehingga menumbuhkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan tantangan bagi siswa. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, pembelajaran berbasis digital menjadi pilihan yang tepat, karena perkembangan teknologi memungkinkan terciptanya media yang lebih inovatif, efektif, dan efisien. Oleh sebab itu, media digital diperlukan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah (Azahro & Subekti, 2022).

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran melalui *Quizizz* dapat dilakukan secara fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan penilaian karena *Quizizz* menyediakan rekapan hasil kinerja siswa serta statistik evaluasi yang dapat diunduh dalam format Microsoft Excel (Ernawati et.al, 2023) . *Quizizz* merupakan platform digital berbasis permainan yang menyediakan latihan soal maupun presentasi secara daring. Melalui aplikasi ini, guru dapat menyampaikan dan mendistribusikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran (Lica P. et al, 2025). *Quizizz* ini mencakup kuis yang dimainkan dua orang atau lebih yang bisa membantu mengevaluasi secara menyenangkan dan interaktif. Pemanfaatan teknologi melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan *laptop* memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran serta berlatih keterampilan mereka tanpa terikat oleh lokasi dan waktu tertentu. *Mobile learning* memungkinkan siswa terlibat dalam kegiatan belajar kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka (Sisouvong dan Pasanchay, 2024).

Penggunaan teknologi sebagai sarana untuk peningkatan mutu pendidikan mencakup pemanfaatan perangkat lunak, aplikasi, atau *platform online* sebagai media untuk mengevaluasi pencapaian siswa. Evaluasi pembelajaran memegang peranan penting dalam jalannya proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pendidikan karena berperan dalam menilai ketercapaian tujuan belajar, menyediakan umpan balik bagi siswa, serta menjadi acuan bagi guru dalam merumuskan strategi pengajaran yang lebih efektif (Wahyuningsih, et.al , 2025).

Evaluasi merupakan salah satu tanggung jawab guru dan dilaksanakan untuk mengevaluasi sejauh mana guru berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran. Agar pemahaman siswa dapat dinilai dengan baik, guru dapat melaksanakan kegiatan penilaian hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

Saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa pelaksanaan evaluasi dalam pembelajaran harus beradaptasi dengan digital dan meninggalkan sistem manual secara perlahan karena sudah banyak produk digital yang berkembang untuk memudahkan guru dalam mengukur kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran. Evaluasi dengan sistem manual membuat waktu dan energi guru banyak terbuang hanya untuk memeriksa jawaban siswa satu per satu. Evaluasi dengan sistem manual ini juga tidak memberikan *feedback* kepada siswa sehingga siswa tidak dapat mengetahui letak kekurangannya dalam memahami suatu materi tertentu dan tidak dapat memperbaikinya untuk materi selanjutnya. Selain itu sistem manual juga tidak menarik dan tidak bervariasi sehingga hal ini menjadi penyebab kurang antusiasnya siswa dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran yang diberikan.

Penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi sangat memungkinkan untuk dilakukan. Di era digitalisasi sekarang ini masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dengan menggunakan kertas. Penggunaan kertas sebagai media evaluasi dianggap tidak praktis dan efisien. Melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan kertas membutuhkan banyak waktu, tenaga, dan biaya. Proses

evaluasi dengan menggunakan metode konvensional dimulai dengan guru menyiapkan soal, kemudian guru mendistribusikannya kepada siswa untuk dijawab. Setelah itu, guru harus mengoreksi jawaban siswa dan memberikan nilai. Proses evaluasi yang semacam itu membutuhkan waktu lama dan biaya yang signifikan. Hal tersebut karena guru harus mencetak dan menggandakan beberapa soal untuk dibagikan kepada setiap masing-masing siswa. Selain itu, pemanfaatan teknologi sebagai sarana evaluasi sangat layak diterapkan, mengingat metode penilaian konvensional sering kali kurang praktis dibandingkan dengan pendekatan berbasis digital (Wulan, 2024).

Solusi yang ditawarkan dari masalah evaluasi hasil belajar siswa adalah penggunaan aplikasi *Quizizz*. Penggunaan aplikasi *Quizizz* akan memberikan pengalaman berbeda kepada siswa dapat melihat secara langsung hasil belajarnya. Hal ini akan memberikan dorongan atau stimulus untuk para siswa untuk mendapatkan nilai yang maksimum.

B. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Instrumen evaluasi pada mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan masih didominasi oleh soal konvensional dan belum seluruhnya teruji validitas serta reliabilitasnya, sehingga ketepatan pengukuran kemampuan peserta didik belum optimal.

2. Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK belum digunakan secara maksimal.
3. Belum tersedia perangkat soal tes berbasis Quizizz yang praktis serta telah teruji valid, reliabel, dan sesuai dengan kompetensi pembelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan.

C. Batasan masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah penelitian hanya membahas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran siswa di SMK.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana soal tes menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan yang valid, reliabel, dan praktis digunakan di SMK?

E. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan soal tes menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK yang valid, reliabel, dan praktis digunakan di SMK.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pihak berikut ini:

1. Bagi siswa, sebagai pembelajaran akan lebih menarik karena siswa dapat melihat nilainya secara langsung sehingga dapat memperbaiki diri supaya

belajar lebih giat lagi.

2. Bagi guru, dapat memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai alternatif untuk melakukan penilaian bagi siswa agar pembelajaran lebih menarik.
3. Bagi penelitian lain, sebagai bahan masukan, inspirasi dan ide baru dalam upaya menghasilkan soal tes yang valid, reliabel, dan praktis.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai pengembangan soal menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan dengan model ADDIE dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Soal yang disusun telah melewati proses validasi, pengujian reliabilitas, analisis praktikalitas melalui uji coba kepada peserta didik sehingga memenuhi kriteria sebagai instrumen evaluasi yang baik.
2. Kualitas soal yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa soal yang dibuat memenuhi kriteria valid, baik dari segi isi, konstruksi, bahasa, maupun kelayakan penggunaan di dalam aplikasi *Quizizz*.
3. Hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan bahwa soal termasuk kriteria sangat praktis dan reliabel sebagai instrumen evaluasi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa dengan adanya instrumen penilaian menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat menambah semangat belajar dan menambah semangat dalam mengerjakan soal.
2. Bagi guru disarankan untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk alat evaluasi terhadap siswa.
3. Bagi sekolah disarankan dapat menerapkan instrumen penilaian menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran lain, sehingga dapat membantu kepraktisan saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Aulia, R., & Warni, S. (2024). Students' perceptions toward Quizizz as an assessment tool in EFL classroom. *International Journal of Research in Education*, 4(2), 283-294.
- Ayunda, D. S. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Asesmen Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Literatur Di Era Society 5.0. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 140-151.
- Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). Systematic literature review: Efektivitas penggunaan media evaluasi digital dalam pembelajaran matematika. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 8(2), 207-213.
- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai media penilaian peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339-346.
- Fahamsyah, R., & Usmeldi, U. (2025). Efektivitas Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 2(6), 78-86.
- Febriani, N. E., & Darodjat, D. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Alquran Hadis di Kelas VII SMP Muhammadiyah Sokaraja. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 9, 5-12.
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS menggunakan Aplikasi Quizizz. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105-124.
- Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The Effectiveness of Using Quizizz in Improving Learners' Motivation and Engagement in Learning. *Sebatik*, 28(2), 581-586.
- Jamilah, J. (2025). Improving Learning Outcomes and Student Motivation Through Quizizz Mobile: Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Quizizz Mobile. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 10-21070.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147.

- Masnu'ah, S., & Aisyah, N. H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 595-604.
- Muharni, L. P. J., Asria, V. Z., Ali, R. H., & Sari, N. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di SMK Global Pekanbaru. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(10).
- Nirwana, R., Hidayati, A. I., Ifcha, F. A., Azzahra, S. F., & Jannah, A. S. R. (2024). Penilaian dalam kurikulum merdeka: Mendukung pembelajaran adaptif dan berpusat pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 213-224.
- Permadi, L. H., Sari, S. B. P., & Salsabila, T. (2024). Peran Penting Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 1725-1729.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121.
- Putri, N. W., & Dwijayanti, R. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 985-991.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66.
- Sisouvong, V., & Pasanchay, K. (2024). Mobile Learning: Enhancing Self-Directed Education through Technology, Wireless Networks, and the Internet Anytime, Anywhere. *Journal of Education and Learning Reviews*, 1(2), 39-50.
- Sunaryati, T., Apriyani, A., Salsabila, D. A., Wulandari, D. I., & Putri, N. A. (2024). Analisis hasil evaluasi pembelajaran berbasis konvensional dan teknologi pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 32435–32444.
- Ula, N. K. Z., Fauziyah, Y., & Anbiya, B. F. (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp sebagai Alat Komunikasi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran: Perspektif Guru Pendidikan Agama Islam. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(2), 89-104.
- Wahyuningsih, V., Nabila Wibowo, C., Juwita, M., & Windi Oktara, T. (2025). Evaluasi dalam pembelajaran. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 5(2), 794–806.

Wulan, B. D. (2024). Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Melalui Google Form. *Pandawa*, 6(1), 70-76.