

Pelatihan Pembuatan Penilaian Quizizz Mode Paper Mahasiswa Program Studi PGSD Kelas SD1J Universitas Muhammadiyah Makassar

Candra^{1*}, Asriati², Indrawaty³, Agustan⁴, Ulfayani Hakim⁵

*E-mail: rachand094@gmail.com

¹ Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

² Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

³ Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

⁴ Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

⁵ Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Abstract: *This study aims to assist teachers in making quizizz mode paper-based assessments according to teaching materials and student characteristics. The data analysis used is descriptive quantitative and descriptive qualitative analysis. The stages of implementing the service for each meeting include the delivery of objectives, presentation of material, presentation of work and making conclusions. The service participants were 24 students of the PGSD study program, SD1J class, Muhammadiyah University of Makassar. Data collection was carried out through technical tests and interviews, the service activity was carried out for 5 meetings. The pretest results with an average of 50.5 increased after training with an average of 90.0. So that the teacher's ability increases in making quizizz mode paper-based assessments. The conclusion of this service activity is devoted to 24 students of the SD1J class PGSD study program at Muhammadiyah Makassar University. this service activity can be a reference for further service activities with a wider range of subjects. This service activity contributes to (1) introducing technology in learning: (2) Make it easier for students and students to conduct assessments in the learning process.*

Kata Kunci: Learning, assessment, quizizz mode paper

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendampingi guru dalam pembuatan penilaian berbantuan *quizizz mode paper* sesuai materi ajar dan karakteristik siswa. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Tahapan pelaksanaan pengabdian setiap pertemuan meliputi penyampaian tujuan, penyajian materi, Presentasi hasil karya dan membuat kesimpulan. Peserta pengabdian berjumlah 24 orang mahasiswa program studi PGSD kelas SD1J Universitas Muhammadiyah Makassar. Pengumpulan data dilakukan melalui teknis

tes dan wawancara, kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Hasil pretest dengan rata-rata 50.5 meningkat setelah pelatihan dengan rata-rata 90,0. Sehingga kemampuan guru meningkat dalam pembuatan penilaian berbantuan quizizz mode paper. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini dikhususkan untuk 24 orang mahasiswa program studi PGSD kelas SD1J Universitas Muhammadiyah Makassar. kegiatan pengabdian ini dapat menjadi referensi kegiatan pengabdian selanjutnya dengan cakupan subjek yang lebih luas. Kegiatan pengabdian ini berkontribusi (1) memperkenalkan teknologi dalam pembelajaran: (2) Memudahkan mahasiswa dan siswa dalam melakukan penilaian dalam proses pembelajaran.

Keyword: Pembelajaran, penilaian, quizizz mode paper

Article History:

Disubmit: 30 Desember 2024 | Diperbaiki: 16 Januari 2025 | Diterima: 22 Januari 2025

Pendahuluan

Peningkatan kualitas pembelajaran di era digital saat ini menjadi salah satu fokus utama dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal penilaian. Menurut Nasution (dalam Festiawan, 2020), Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Penilaian merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Menurut (Munaroh, 2024) Penilaian didefinisikan sebagai proses pengumpulan informasi untuk membuat keputusan terkait siswa, kurikulum, program, dan kebijakan pendidikan. Fungsi penilaian meliputi pemahaman kemajuan belajar siswa, perbaikan strategi mengajar, dan penentuan kelulusan. Prinsip-prinsip penilaian meliputi keeping track, checking up, finding out, dan summing up, serta berfokus pada ketercapaian kompetensi, validitas dan reliabilitas alat penilaian, keseimbangan proses dan hasil, penggunaan berbagai metode dan alat, penilaian berkelanjutan, dan fungsi penilaian. Lebih lanjut Menurut (Budiarti, Dkk, 2023), Penilaian digunakan oleh guru untuk menilai kemajuan siswa.

Dengan berkembangnya teknologi, metode penilaian tradisional mulai bergeser ke arah yang lebih modern dan interaktif. Salah satu platform yang mulai banyak digunakan dalam pelaksanaan penilaian adalah Quizizz, yang memberikan kemudahan dalam membuat dan melaksanakan tes secara online. Menurut (Mulyati & Evendi, 2020), Quizizz merupakan sebuah web-tool untuk membuat permainan

kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Lebih lanjut Menurut (Rahman, Kondoy & Hasrin, 2020), Pemanfaatan quizizz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi mahasiswa.

Quizizz memiliki fitur baru yang disebut dengan Paper Mode yang dapat dilakukan pada pembelajaran Offline menggunakan lembar kertas yang bergambar QR Code. Menurut Azizah (dalam Lesviza, 2025), Quizizz Paper Mode merupakan permainan inovatif, kreatif, menantang dan menyenangkan. Sehingga, dapat mengembangkan motivasi belajar peserta didik di kelas. Fitur Quizizz paper mode dapat digunakan untuk merancang kuis interaktif tanpa menggunakan internet. Selain itu, paper mode ini dapat digunakan dalam pembelajaran offline, hal ini bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik. Lebih lanjut Menurut (Abadi, Afrizal & Wahyuni, 2023), Quizizz dengan Paper Mode menggunakan kode QR pada selembar kertas yang dapat digunakan dalam pembelajaran offline, bertujuan untuk membantu guru dan siswa menciptakan pembelajaran tatap muka yang kreatif berdasarkan kuis interaktif, efektif dan efisien

Namun, tidak semua pendidik memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Oleh karena itu, pelatihan dalam pembuatan penilaian berbantuan Quizizz menjadi penting, khususnya untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendampingi mahasiswa Program Studi PGSD kelas SD1J Universitas Muhammadiyah Makassar dalam pembuatan penilaian berbantuan Quizizz mode paper. pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menyusun penilaian yang sesuai dengan materi ajar dan karakteristik siswa, serta memperkenalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Pelatihan ini dilakukan selama lima kali pertemuan dengan melibatkan 24 mahasiswa sebagai peserta. Setiap pertemuan meliputi penyampaian tujuan, penyajian materi, presentasi hasil karya, dan pembuatan kesimpulan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan wawancara untuk mengukur peningkatan kemampuan mahasiswa sebelum dan setelah pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata nilai pretest sebesar 50,5 menjadi 90,0 setelah pelatihan, efektif dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pembuatan penilaian berbantuan Quizizz mode paper.

Dengan hasil yang positif ini, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kegiatan serupa di masa mendatang dengan cakupan subjek yang lebih luas. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam memperkenalkan teknologi dalam pembelajaran dan memudahkan mahasiswa serta siswa dalam melakukan penilaian. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan yang tepat dan penggunaan metode yang sesuai dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi untuk penilaian.

Dengan demikian, pelatihan pembuatan penilaian berbantuan Quizizz mode paper, memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, terutama dalam aspek penilaian yang lebih modern dan interaktif..

Metode

Pengabdian masyarakat pelatihan mahasiswa program studi PGSD kelas SD1J Universitas Muhammadiyah Makassar dalam pembuatan penilaian berbasis Quizizz mode paper, dengan peserta sejumlah 24 mahasiswa. Alur kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan selama 5 kali pertemuan.

Menurut Kurniawati (dalam Ismiyanti & Afandi, 2022), tahapan implementasi kegiatan pengabdian masyarakat setiap pertemuan sebagai berikut: (1) Guru menyampaikan tujuan kompetensi yang akan dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat setiap pertemuan. (2) Menyajikan materi sebagai pengantar. (3) Pemateri memperlihatkan contoh gambar-gambar media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Sulawesi Selatan. (4) Pemateri menunjuk anggota kelompok untuk mempresentasikan lembar kerja terkait media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Sulawesi Selatan. (5) Bersama-sama membuat kesimpulan dari pemaparan materi pengabdian masyarakat. Evaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini diukur melalui tes dan wawancara untuk mengetahui peningkatan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal (Anufia & Alhamid, 2019). Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kualitatif dan kuantitatif dalam pengabdian masyarakat ini yaitu hasil tes dan wawancara kemampuan guru dalam pembuatan penilaian berbasis Quizizz mode paper.

1. Analisis Data Kuantitatif

a. Menghitung prosentase nilai dari skor yang diperoleh dengan rumus = skor yang diperoleh/ skor maksimal x 100%.

b. Menentukan rata-rata nilai dengan rumus = jumlah prosentase nilai keseluruhan / jumlah peserta. Kegiatan pengabdian masyarakat dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata posttest seluruh peserta di atas KKM yaitu 70 (Ismiyanti et al., 2019).

2. Analisis Data Kualitatif

Menjelaskan dengan narasi hasil wawancara terkait proses pembuatan penilain berbasis Quizizz mode paper

Pembahasan

Kegiatan dimulai pukul 10.00 sampai dengan 12.00 WITA di kelas SD1J program studi PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar., selama 5 kali pertemuan. Peserta pengabdian sejumlah 24 mahasiswa. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan sebelum diberlakukan *hybrid*, 3 pertemuan online dan 2 pertemuan offline, sehingga kegiatan pengabdian dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan peserta pengabdian. Berikut penjelasan dari setiap pertemuan kegiatan.

Pertemuan Ke-1 Hakikat Penilaian Berbasis Quizizz Mode Paper

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada pertemuan pertama ini dihadiri oleh 24 peserta dari Program Studi PGSD Kelas SD1J Universitas Muhammadiyah Makassar. Seluruh peserta hadir dan aktif dalam kegiatan tersebut. Sebelum memulai sesi utama, pemateri memberikan pretest kepada para peserta. Pretest ini bertujuan untuk mengukur pemahaman awal peserta terkait penggunaan penilaian berbantuan quizizz mode paper. Hasil dari pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta adalah 50,5, yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta terhadap topik tersebut masih perlu ditingkatkan. Kegiatan pengabdian pada pertemuan pertama meliputi beberapa tahap penting. Pertama, pemateri menyampaikan tujuan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta selama kegiatan pengabdian berlangsung. Kompetensi yang dimaksud mencakup pengertian, hakikat, fungsi, dan manfaat dari penilaian berbantuan quizizz mode paper. Selanjutnya, pemateri memaparkan materi secara mendalam mengenai topik tersebut. Materi yang disajikan meliputi definisi, esensi, fungsi, dan manfaat dari penggunaan penilaian berbantuan quizizz mode paper. Pemateri juga memperlihatkan gambar- Sebagai bagian dari sesi interaktif, pemateri mengajak peserta untuk bersama-sama membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan. Kesimpulan ini melibatkan diskusi aktif di antara peserta, yang menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang

tinggi dalam kegiatan pengabdian. Para peserta dengan antusias mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban yang tepat, menunjukkan peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang dipaparkan. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat dan menggunakan penilaian berbantuan quizizz mode paper. Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan berlanjut ke pertemuan berikutnya dengan fokus yang lebih mendalam pada aspek praktis pembuatan penilaian berbantuan quizizz mode paper.

Pertemuan Ke-2: Jenis-jenis Penilaian Berbasis Quizizz

Peserta yang berjumlah 24 orang mengikuti kegiatan dengan antusias tinggi. Pada pertemuan kedua, kegiatan yang dilakukan meliputi penyampaian tujuan pengabdian masyarakat, yaitu mengenalkan jenis-jenis penilaian berbasis Quizizz yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pemateri menunjukkan berbagai contoh jenis penilaian berbasis Quizizz yang relevan dengan konteks pembelajaran. Peserta kemudian bertanya mengenai cara memilih jenis penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemateri menjelaskan bahwa pemilihan penilaian berbasis Quizizz harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan serta karakteristik peserta didik. Sebagai penutup, pemateri dan peserta bersama-sama merumuskan kesimpulan terkait materi pengabdian masyarakat pada pertemuan kedua ini.

Pertemuan Ke-3 Pembuatan Penilaian Berbasis Quizizz Mode Paper

Pertemuan ketiga dilaksanakan dengan dihadiri oleh 24 peserta yang membawa alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat penilaian berbasis Quizizz dengan mode paper. Kegiatan dimulai dengan penyampaian tujuan pengabdian masyarakat, yaitu pembuatan penilaian berbasis Quizizz dalam format mode paper. Pemateri memperlihatkan beberapa contoh langkah-langkah pembuatan penilaian berbasis Quizizz yang dapat diterapkan di kelas. Setiap peserta, bersama dengan anggota kelompoknya, berkolaborasi dalam membuat penilaian berbasis Quizizz menggunakan perangkat yang telah disediakan. Setiap kelompok aktif berdiskusi dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Pemateri kemudian menunjuk beberapa anggota kelompok untuk mempresentasikan penilaian yang telah mereka buat. Pemateri memberikan konfirmasi dan umpan balik atas hasil presentasi yang disampaikan. Di akhir pertemuan, pemateri bersama peserta membuat kesimpulan

dari pemaparan materi pengabdian masyarakat pada pertemuan ketiga tersebut.

Pertemuan Ke-4 Pembuatan Buku Panduan Penilaian Berbasis Quizizz Mode Paper

Pada pertemuan ke-4 dalam kegiatan pelatihan pembuatan penilaian berbasis Quizizz dengan mode paper, mahasiswa Program Studi PGSD kelas SD1J Universitas Muhammadiyah Makassar diperkenalkan dengan langkah-langkah praktis dalam menyusun buku panduan yang dapat digunakan untuk membuat penilaian secara efektif. Buku panduan ini dirancang untuk memfasilitasi mahasiswa dalam memahami berbagai fitur Quizizz yang berguna untuk mendesain soal-soal ujian berbasis paper yang interaktif dan mudah diakses. Melalui pelatihan ini, mahasiswa diharapkan dapat menguasai cara-cara menggunakan Quizizz untuk menyusun penilaian yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mampu memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan kualitas evaluasi di dunia pendidikan.

Pertemuan Ke-5 Presentasi Hasil Karya Penilaian Berbasis Quizizz Mode Paper

Pertemuan kelima merupakan pertemuan terakhir kegiatan pengabdian mahasiswa Program Studi PGSD kelas SD1J Universitas Muhammadiyah Makassar, semua peserta berjumlah 24 hadir dengan membawa hasil akhir kegiatan pengabdian berupa penilaian berbasis quizizz mode paper dan buku panduan penilaian berbasis quizizz mode paper. Setiap kelompok mempresentasikan penilaiannya, pemateri memberikan penilaian masing-masing Penilaian pembelajaran dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang membuat Penilaian pembelajaran terbaik.

Berdasarkan hasil penilaian media berbasis kearifkan lokal terbaik yaitu hasil posttest menunjukkan rata-rata 90.0 dengan kriteria di atas KKM yaitu 70. Berdasarkan hasil pretest diperoleh rata-rata 50,5 meningkat setelah pelatihan dengan rata-rata 90.0. Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan pengabdian yaitu dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat penilaian pembelajaran berbasis quizizz mode paper

Berdasarkan hasil analisis kegiatan pengabdian masyarakat kendala yang ditemukan yaitu keterbatasan alat dan bahan dalam pembuatan penilaian pembelajaran berbasis quizizz mode paper. Materi pembelajaran yang luas, tetapi alat dan bahan yang tersedia masih terbatas yang disediakan oleh pemateri sehingga belum semua materi tercover dalam pembembutan penilaian pembelajaran berbasis quizizz mode paper.

Pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran semakin dirasakan, salah satunya melalui penggunaan penilaian berbasis Quizizz Mode Paper. Beberapa penelitian mendukung bahwa inovasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan hasil belajar mereka. Quizizz Mode Paper memberikan pendekatan yang interaktif dan menarik bagi siswa, yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran

Penggunaan media berbasis teknologi seperti Quizizz mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Penilaian berbasis Quizizz tidak hanya memfokuskan pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik, yang semuanya esensial dalam pembentukan karakter siswa. Pendekatan ini sangat relevan di era digitalisasi saat ini, di mana siswa perlu dibekali dengan keterampilan teknologi yang akan mendukung mereka di masa depan.

Data dari penelitian menunjukkan bahwa 65,3% mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam penilaian, seperti Quizizz Mode Paper, sangat penting untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Sebanyak 32,1% mahasiswa menyatakan penting, dan hanya 2,6% yang menyatakan kurang penting. Alasan utama implementasi teknologi ini adalah: (1) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran; (2) Memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa secara real-time; (3) Mendorong inovasi dalam metode pembelajaran; (4) Mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditorial, maupun kinestetik; dan (5) Meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses evaluasi.

Penggunaan Quizizz Mode Paper juga sejalan dengan upaya untuk memajukan pendidikan berbasis teknologi, yang diharapkan dapat membantu siswa menghadapi tantangan globalisasi dengan keterampilan yang mumpuni. Penelitian lebih lanjut tentang penggunaan Quizizz dalam pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan lebih memahami materi pelajaran ketika teknologi ini diterapkan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran diharapkan mampu mendesain penilaian yang tidak hanya mengukur hasil belajar secara kognitif tetapi juga mendukung pengembangan karakter dan keterampilan siswa. Implementasi penilaian berbasis Quizizz Mode Paper memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus menanamkan nilai-nilai penting seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kerja sama dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat penting terutama dalam pendidikan dasar, di mana pembentukan karakter siswa menjadi fondasi penting untuk pendidikan selanjutnya dan kehidupan mereka di masyarakat.

Oleh karena itu, penerapan Quizizz Mode Paper dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran, memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dan guru, serta berkontribusi pada tujuan pendidikan yang lebih luas.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan penilaian berbantuan Quizizz mode paper efektif dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa Program Studi PGSD kelas SD1J Universitas Muhammadiyah Makassar. Melalui lima kali pertemuan yang mencakup berbagai tahapan pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan mahasiswa, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 50,5 pada pretest menjadi 90,0 pada posttest. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan teknologi dalam pembelajaran tetapi juga memudahkan mahasiswa dalam menyusun penilaian yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Kegiatan ini diharapkan menjadi acuan untuk kegiatan pengabdian serupa dengan cakupan yang lebih luas, serta memperkuat peran teknologi dalam proses evaluasi pendidikan.

Ucapan Terima kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat *Pelatihan Pembuatan Penilaian Berbantuan Quizizz Berbasis Mode Paper Mahasiswa Program Studi PGSD Kelas SD1J Universitas Muhammadiyah Makassar*. Terima kasih kepada mahasiswa yang telah berpartisipasi aktif dan antusias, serta kepada dosen dan pihak Universitas Muhammadiyah Makassar atas dukungan fasilitas dan motivasi yang memungkinkan kegiatan ini terlaksana dengan baik. Kami juga menghargai rekan-rekan sejawat dan pihak-pihak yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat berharga. Semoga pelatihan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam penerapan penilaian berbasis teknologi di era digital ini.

Referensi

Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani: Jurnal Ilmiah*

Multidisiplin, 1(10).

- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen pengumpulan data. *Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)*, 1-20.
- Budiarti, E., Anshoriyah, S., Supriati, S., Levryn, P. K., Annisa, N., Nurmiah, N., ... & Masnah, M. (2023). Penilaian Dan Laporan Hasil Belajar PAUD Pada Kurikulum Merdeka. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 253-260.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). Pelatihan guru sekolah dasar dalam pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokaL. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 533-543.
- Lesviza, R., Sestiya, S., Putri, S. M., Mustika, V., & Astuti, Y. (2025). Penerapan Aplikasi Quizziz Paper Mode dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri 105 Palembang. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 2(1), 455-459.
- 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.
- Munaroh, N. L. (2024). Penilaian dalam Pendidikan: Memahami Konsep, Fungsi dan Penerapannya. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 281-297.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan aplikasi quizziz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).