

## **PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI AKM LITERASI BERBASIS GAME QUIZIZZ DI KELAS VIII SMPN 40 SURABAYA.**

**Yuviana Anggita Rahma Dhani**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
([yuviana.21008@mhs.unesa.ac.id](mailto:yuviana.21008@mhs.unesa.ac.id))

**Yuniseffendri**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
([yuniseffendri@unesa.ac.id](mailto:yuniseffendri@unesa.ac.id))

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) literasi berbasis game Quizizz untuk siswa kelas VIII SMPN 40 Surabaya. Pengembangan instrumen ini didasari oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan kemampuan literasi siswa, yang merupakan salah satu aspek penting dalam Asesmen Nasional. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari 50 siswa kelas VIII. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, validasi ahli, dan hasil belajar siswa, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas tinggi, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 100% dan validasi ahli bahasa sebesar 84%. Respon siswa terhadap penggunaan instrumen ini sangat positif, dengan persentase sebesar 82,6%. Selain itu, rata-rata efektivitas pembelajaran siswa dalam menyelesaikan soal AKM menggunakan Quizizz mencapai 68,2%, menunjukkan bahwa instrumen ini efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan instrumen evaluasi berbasis game Quizizz berhasil dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan inovatif. Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam aspek literasi siswa di jenjang sekolah menengah pertama.

**Kata Kunci:** Literasi, AKM, Quizizz, Pengembangan Instrumen, ADDIE

### **Abstract**

*This study aims to develop a Minimum Competency Assessment (AKM) literacy evaluation instrument based on the Quizizz game for eighth-grade students at SMPN 40 Surabaya. The development of this instrument was driven by the need for innovative and interactive learning media to improve students' literacy skills, a crucial aspect of the National Assessment. This research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of the study consisted of 50 eighth-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, expert validation, and student learning outcomes, then analyzed using both qualitative and quantitative approaches. The results of the study show that the developed evaluation instrument met high validity criteria, with material expert validation of 100% and language expert validation of 84%. Student responses to the use of this instrument were highly positive, with a percentage of 82.6%. Additionally, the average effectiveness of student learning in completing AKM questions using Quizizz was 68.2%, indicating that the instrument effectively improved students' literacy skills. The conclusion of this study shows that the Quizizz-based 2 evaluation instrument was successfully developed and is suitable for use as an interactive learning medium. This medium not only enhances students' higher-order thinking skills but also creates an engaging and innovative learning experience. The use of Quizizz as an evaluation tool can be an effective solution to improve the quality of education, particularly in enhancing literacy skills at the junior high school level.*

**Keywords:** Literacy, AKM, Quizizz, Instrument Development, ADDIE

## **PENDAHULUAN**

Abad ke-21 merupakan era digitalisasi yang telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Perubahan ini membutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Menurut Trilling dan Fadel (2009), pembelajaran abad 21 harus menekankan penguasaan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital untuk mengatasi tantangan global. Salah satu langkah yang diambil pemerintah Indonesia untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah mengganti Ujian Nasional (UN) dengan Asesmen Nasional (AN). AN merupakan upaya untuk menilai kualitas pendidikan secara keseluruhan, dengan penekanan pada literasi, numerasi dan karakter siswa. Salah satu komponen utama AN adalah Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), yang dirancang untuk mengukur keterampilan dasar siswa untuk membaca dan memahami teks membaca (literasi) dan memecahkan masalah matematika. Namun, implementasi AKM di Indonesia masih menghadapi banyak kendala. Menurut laporan OECD (2019), hasil Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa skor akademik rata-rata siswa Indonesia hanya mencapai 371 pada tahun 2018, jauh di bawah tahun 2018. Nilai rata-rata internasionalnya adalah 487.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memahami teks yang kompleks, mengevaluasi informasi, dan berpikir analitis. Fakta tersebut diperkuat oleh penelitian Maharani dan Wahidin (2022) yang menemukan bahwa rendahnya tingkat literasi siswa dipengaruhi oleh kurangnya materi pembelajaran yang relevan dan interaktif. Situasi ini juga diamati di SMPN 40 Surabaya, di mana siswa kelas VIII mengalami kesulitan memahami dan menyelesaikan soal berbasis literasi. Menurut Teale dan Sulzby (1986), literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga keterampilan berpikir kritis untuk memahami, mengevaluasi, dan merenungkan informasi. Salah satu penyebab utama kesulitan siswa adalah penggunaan materi pengajaran konvensional, seperti soal latihan berbasis buku. teks yang kurang menarik dan tidak cocok untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dikembangkan alat penilaian yang dapat memicu minat siswa sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Materi pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi Quizizz, dapat menjadi solusi inovatif. Menurut Hanifah (2020), Quizizz merupakan platform pendidikan berbasis permainan yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dengan fitur seperti Dengan pertanyaan acak, visual yang menarik, dan penilaian langsung, Quizizz mampu menciptakan suasana

belajar yang dinamis dan mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena memuat langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur, sehingga memungkinkan proses pengembangan produk pendidikan dilakukan secara bertahap dengan evaluasi yang terintegrasi. Menurut Branch (2009), model ADDIE merupakan kerangka kerja yang ideal untuk desain dan pengembangan produk pembelajaran karena menyediakan panduan langkah demi langkah dari analisis kebutuhan sampai evaluasi efektivitas produk. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran siswa dan guru. Tahap desain melibatkan perancangan alat penilaian berbasis literasi yang disajikan dalam format interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Dalam pendidikan, literasi memainkan peran penting sebagai keterampilan dasar yang mendukung penguasaan keterampilan lainnya. Menurut Alberta (2020), literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan kemampuan untuk merenungkan informasi yang diberikan dalam konteks yang berbeda. Kemampuan tersebut merupakan landasan utama bagi terbentuknya individu yang mampu berperan aktif dalam masyarakat. Namun, menurut data Programme for International Student Assessment (PISA) 2018, skor pendidikan siswa Indonesia hanya mencapai 371, jauh di bawah rata-rata internasional yang sebesar 487. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan yang signifikan pada keterampilan membaca dan menulis siswa Indonesia.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa. Menurut Cahyani dan Rosy (2020), Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain dengan fitur-fitur menarik seperti pengacakan pertanyaan, visualisasi data dinamis, dan penilaian langsung yang memberikan umpan balik segera. Fitur-fitur ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membuatnya lebih mudah memahami konten dengan cara yang lebih menyenangkan. Lebih lanjut, Hanifah (2020) menambahkan bahwa Quizizz membantu menciptakan suasana kompetitif yang sehat, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis gamifikasi yang diusulkan oleh Quizizz relevan dengan kebutuhan

pendidikan abad ke-21. Kozma (2021) menyatakan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan media yang mendukung keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Media seperti Quizizz memungkinkan siswa belajar secara mandiri, mengeksplorasi konten secara lebih mendalam, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih personal. Selain itu, mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan digital siswa, keterampilan penting di era globalisasi. Selama pengembangan alat penilaian ini, validasi ahli sangat penting untuk menjamin kualitas dan efektivitasnya. Menurut Popham (2008), alat penilaian yang baik harus memenuhi kriteria validitas, reliabilitas dan relevansi. Validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dapat mengukur apa yang ingin diukur, sedangkan reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil yang diperoleh. Lebih jauh lagi, relevansi alat juga harus dipastikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan konteks pendidikan yang berlaku. Dalam penelitian ini dilakukan validasi dengan ahli materi dan bahasa untuk memastikan bahwa pertanyaan yang dikembangkan koheren secara akademis dan mudah dipahami siswa. Penelitian oleh Nuryati et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam mengajarkan esai persuasif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan keterampilan literasi siswa. Selain itu, penelitian Maorin (2022) menunjukkan bahwa pengembangan soal berbasis AKM dengan menggunakan Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Annisa (2024), yang menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan keterampilan literasi numerasi siswa melalui penyajian soal yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan pendekatan R&D dan model pengembangan ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi AKM literasi berbasis Quizizz yang inovatif dan efektif. Instrumen ini tidak hanya dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan tantangan pendidikan abad ke-21. Melalui pengembangan instrumen ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi mereka, sementara guru memiliki alat evaluasi yang valid dan dapat diandalkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pelaksanaan AKM di sekolah, sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Dari uraian tersebut, masalah yang muncul adalah Bagaimana proses pengembangan soal asesmen

kompetensi minimum berbasis Game Quizizz pada siswa kelas VIII SMPN 40 Surabaya, Jawa Timur?, Bagaimana validitas soal asesmen kompetensi minimum berbasis game Quizizz pada siswa kelas VIII pada siswa kelas VIII SMPN 40 Surabaya, Jawa Timur?, Bagaimana respon siswa terhadap soal asesmen kompetensi minimum berbasis game Quizizz pada siswa kelas VIII pada siswa kelas VIII SMPN 40 Surabaya, Jawa Timur?, Bagaimana keefektifan hasil belajar siswa terhadap soal asesmen kompetensi minimum berbasis game Quizizz pada siswa kelas VIII pada siswa kelas VIII SMPN 40 Surabaya, Jawa Timur?

## **METODE**

Penelitian dilaksanakan di SMPN 40 Surabaya yang beralamat di Jl. Bangkingan VIII No.8, Bangkingan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur, 61177, dengan rentang waktu dari tanggal 20 Oktober-29 November 2024. Subjek penelitian terdiri dari 50 siswa kelas VIII. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah Research and Development (R&D), yaitu sebuah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk tertentu serta menguji keefektifannya. Dalam penelitian ini, pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang terdiri dari lima tahap utama. Tahap pertama adalah Analisis (Analyze), yang bertujuan untuk memahami kebutuhan siswa dan guru terkait pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) literasi. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara di SMPN 40 Surabaya. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya minat siswa terhadap soal berbasis AKM, kurangnya media pembelajaran inovatif, dan minimnya pemahaman siswa terhadap konsep literasi berbasis HOTS (High Order Thinking Skills). Tahap kedua adalah Perancangan (Design), di mana produk berupa instrumen evaluasi berbasis aplikasi Quizizz mulai dirancang. Soal-soal yang dikembangkan mencakup teks argumentasi, deskripsi, dan informasi dengan format yang variatif, seperti pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, benar-salah, dan uraian singkat. Desain soal juga dirancang untuk dapat dikerjakan dalam waktu singkat, yaitu 2-3 menit per soal, agar sesuai dengan pola pikir siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Tahap ketiga yaitu pengembangan, dimana instrumen yang dirancang divalidasi oleh para ahli, termasuk ahli konten dan bahasa, untuk memastikan kualitas soal dari segi konten dan bahasa. Alat yang telah diverifikasi kemudian diuji secara terbatas pada sejumlah siswa yang akan menerima umpan balik tambahan yang digunakan untuk meningkatkan produk. Tahap keempat adalah

implementasi, yang meliputi pengujian perangkat penilaian pada siswa kelas VIII SMPN 40 Surabaya.

Dalam tahap ini, siswa menggunakan perangkat seluler mereka untuk mengakses dan menyelesaikan soal melalui aplikasi Quizizz. Data yang dikumpulkan meliputi hasil belajar siswa, tingkat validitas soal, dan respon siswa terhadap pengalaman menggunakan media pembelajaran ini. Tahap kelima adalah Evaluasi (Evaluation), di mana seluruh data yang terkumpul dianalisis untuk menilai efektivitas dan efisiensi instrumen. Analisis data melibatkan metode kuantitatif untuk mengukur validitas dan efektivitas soal serta metode kualitatif berdasarkan hasil observasi dan tanggapan ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis Quizizz memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian para ahli, dengan skor validasi ahli materi mencapai 100% dan validasi ahli bahasa sebesar 84%. Respon siswa terhadap media ini juga positif dengan nilai rata-rata 82,6%, menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kesimpulannya, metode ADDIE yang diterapkan berhasil menciptakan instrumen evaluasi yang inovatif dan efektif untuk mendukung pembelajaran literasi berbasis AKM.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat penilaian literasi berbasis permainan Quizizz sebagai bagian dari Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada siswa kelas VIII di SMP 40 Surabaya. Dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE, penelitian ini menghasilkan perangkat yang valid, efektif, dan relevan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

## HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian Berdasarkan rumusan masalah maka akan diperoleh hasil pengembangan alat evaluasi. menggunakan aplikasi Quizizz. Hasil penelitian yang disajikan meliputi empat bagian rumusan masalah yaitu proses pengembangan, validasi produk, respon siswa, dan efektivitas hasil belajar siswa.

### 1. Proses Pengembangan Soal AKM

Asesmen kompetensi minimum adalah program evaluasi literasi, numerasi, dan karakter yang dilakukan pada kelas tengah jenjang guna untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pada tahap ini, peneliti melakukan sebuah pengembangan soal yang diambil dari materi literasi asesmen kompetensi minimum kelas VIII yang beracuan dari Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Sehingga dalam penulisan ini, peneliti mengembangkan atau menghasilkan soal asesmen kompetensi minimum literasi dengan bantuan aplikasi quizizz. Penggunaan quizizz dalam penelitian ini, merupakan salah satu aplikasi edukatif yang mampu menarik minat siswa untuk

menyelesaikan soal. Adapun soal-soal asesmen kompetensi minimum literasi yang telah dikembangkan didapatkan dari kajian- kajian teori materi literasi serta mencari referensi soal-soal asesmen kompetensi minimum jenjang SMPN kelas VIII melalui buku-buku latihan soal Asesmen Nasional jenjang SMP, dan soal simulasi asesmen kompetensi minimum. Rujukan-rujukan materi tersebut yang dijadikan oleh penulis sebagai langkah awal dalam membuat kisi-kisi soal dan butir-butir soal asesmen kompetensi minimum. Pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis Quizizz pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, sehingga terdapat 5 tahapan yang dilakukan oleh peneliti, di antaranya:

#### a. Analysis

Terdapat 2 hal yang dilakukan pada awal penelitian yakni menganalisis tujuan awal dan analisis identifikasi masalah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki kualitas soal asesmen kompetensi minimum yang sudah ada, sehingga pendidik dapat dan menggunakannya sebagai contoh dalam membuat soal asesmen kompetensi minimum untuk meningkatkan minat siswa untuk melakukan asesmen kompetensi minimum dengan soal yang lebih mudah dipahami yakni : Identifikasi masalah pada saat pra-lapangan saat berlangsungnya PLP yang dikonversikan, guru kurikulum menyampaikan identifikasi masalah yang ada di SMPN 40 Surabaya. Masalah pertama, SMPN 40 Surabaya membutuhkan dukungan untuk proses pembelajaran. Kedua, kurangnya fasilitas untuk teknologi pembelajaran. Masalah ketiga, kurangnya tenaga pendidik (guru) bahasa Indonesia dalam ANBK sebagai pengawas ANBK (AKM) saat berlangsung. Masalah keempat media pembelajaran modern yang mampu mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Kelima, kemampuan siswa yang beragam, sehingga membuat tingkat pemahaman yang mereka dapatkan juga beragam. Terakhir untuk masalah keenam, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang baru sangat dibutuhkan untuk membuat siswa lebih senang belajar literasi. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penyelesaian masalah yang bisa digunakan adalah dengan mengembangkan soal asesmen kompetensi minimum berbasis game quizizz.

#### b. Design

Tahap kedua setelah melakukan analisis langkah selanjutnya yakni mendesain produk atau melakukan sebuah rancangan untuk membuat produk. Berikut hal-hal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap desain, yaitu: Langkah pertama, pembuatan kisi-kisi dan pemilihan materi soal, kajian teori merupakan langkah awal dalam merumuskan soal sebelum melakukan pembuatan kisi-kisi. Untuk melakukan penelitian ini, peneliti

menggunakan soal literasi 3 teks yakni teks argumentasi, teks informasi dan teks deskripsi untuk menilai keterampilan siswa mengenai pemahaman soal literasi Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) Langkah selanjutnya setelah melakukan penelitian teoritis adalah mengembangkan kisi-kisi pertanyaan yang diawali dengan mensintesis pertanyaan kompetensi kemudian dikembangkan menjadi indikator. Setelah membuat kisi-kisi soal, peneliti menyiapkan soal-soal tentang teks literasi yakni teks deskripsi, teks argumentasi dan teks informasi. Soal-soal yang dibuat harus sesuai dengan domain dan subdomain yang ditetapkan oleh Kemendikbud kemudian model Higher Order Thinking Skill (HOTS) akan digunakan sebagai pedoman untuk pembuatan butir soal. Selanjutnya untuk langkah kedua, merancang produk. Instrumen soal asesmen kompetensi minimum dalam penelitian ini terdiri atas 20 butir soal dan 15 teks bacaan (teks deskripsi, teks informasi dan teks argumentasi) dengan bentuk soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, jawaban benar salah dan isian singkat. Setelah membuat rancangan soal, peneliti menggunakan aplikasi untuk membantu membuat media seperti: googleform, canva dan quizizz.com. Selain menggunakan aplikasi, peneliti juga menyiapkan dan membuat gambar pendukung, font, ukuran font, serta warna untuk digunakan dalam media. Berikut contoh rancangan soal AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) dalam google form dan canva sebelum dimasukkan dalam aplikasi Quizizz terdapat pada gambar. Adapun butir soal secara lengkap terdapat dalam lampiran: rancangan soal menggunakan aplikasi canva dan setelah mengedit teks bacaan di aplikasi canva peneliti melanjutkan merancang soal melalui google form untuk mempermudah mengubah URL google form menjadi fitur Quizizz.

Langkah ketiga penyusun instrumen validasi penyusun instrumen validasi ditunjukkan kepada 2 dosen ahli yakni ahli materi dan ahli bahasa. Dosen ahli materi menilai kesesuaian kisi-kisi soal dengan butir soal yang telah dibuat dan dosen ahli bahasa untuk menilai kesesuaian soal yang dikembangkan dalam aplikasi Quizizz dengan butir soal yang telah dibuat. Bentuk instrumen dari angket validasi ini berbentuk angket centang (v) yang terdiri dari beberapa pertanyaan dengan 5 skala penilaian, serta kolom kritik dan saran untuk peneliti gunakan sebagai evaluasi dan revisi untuk tahap selanjutnya. Bapak Dr. Resdianto Permata Raharjo, M.Pd adalah validator materi dalam penelitian ini, dan bapak Dr. Riki Nasrullah, M.Hum. adalah validator bahasa dalam penelitian ini. Selain menyusun instrumen validasi ahli materi dan ahli bahasa, peneliti juga membuat instrumen yang ditujukan untuk siswa. Instrumen dibuat dalam bentuk angket centang yang terdiri dari 15 pertanyaan. Angket ini digunakan untuk melihat respon siswa terhadap

pengerjaan soal asesmen kompetensi minimum berbasis Quizizz. Angket diuji cobakan setelah siswa menggunakan soal asesmen kompetensi minimum berbasis aplikasi quizizz yang telah dikembangkan. Hasil dari angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli bahasa akan dianalisis untuk menentukan tingkat validitas instrumen. Proses analisis ini dilakukan dengan menghitung rata-rata skor dari masing-masing validator, yang kemudian dibandingkan dengan kriteria validitas yang telah ditentukan. Jika hasil validasi menunjukkan tingkat validitas tinggi, maka instrumen dianggap layak untuk digunakan tanpa revisi signifikan. Namun, jika ada masukan berupa kritik dan saran dari validator, peneliti akan melakukan revisi sesuai rekomendasi tersebut.

Secara keseluruhan, penyusunan dan penggunaan instrumen ini bertujuan untuk memastikan bahwa soal asesmen kompetensi minimum yang dikembangkan berbasis aplikasi Quizizz memiliki tingkat validitas yang baik dari segi materi dan bahasa. Selain itu, instrumen ini juga membantu mengukur efektivitas soal dalam mendukung peningkatan literasi siswa sesuai dengan tujuan penelitian. Semua data yang diperoleh dari tahap validasi dan respons siswa akan menjadi dasar untuk penyempurnaan produk akhir dalam penelitian ini.

### **c. Development**

Pembuatan soal di aplikasi Quizizz, langkah pertama pada perancangan produk sebelumnya, pembuatan media dimulai dengan membuat butir soal di google form terlebih dahulu lalu di insert di aplikasi Quizizz. Tahap pertama soal dimasukkan ke google form sebelum mengisi fitur soal di aplikasi Quizizz, tahap kedua buka aplikasi Quizizz dan masukan soal AKM ke Quizizz, tahap ketiga tampilan fitur soal AKM di Quizizz. Setelah perancangan produk tahap kedua, validasi soal asesmen kompetensi minimum untuk mendapatkan sebuah validasi dari ahli atas media yang telah dibuat dan dikembangkan, peneliti harus terlebih dahulu berkonsultasi dengan para dosen validator dengan menunjukkan soal asesmen kompetensi minimum berbasis aplikasi quizizz dan instrumen validasi yang telah dibuat. Hasil validasi para dosen ahli terdiri dari data kuantitatif dari skala penilaian instrumen validasi, serta data kualitatif dari kolom kritik dan saran para dosen validator. Development tahap ketiga, merevisi soal asesmen kompetensi minimum melalui kritik dan saran dosen validator untuk melakukan revisi terhadap beberapa butir soal asesmen kompetensi minimum dalam penelitian pengembangan ini. Selain itu, kritik dan saran juga digunakan dijadikan sebagai data kualitatif. Adapun kritik dan saran validator terdapat pada tabel. Proses validasi produk soal berbasis aplikasi Quizizz melibatkan beberapa revisi untuk memastikan kualitas soal sesuai dengan standar AKM. Validator materi memberikan masukan terkait penempatan sumber referensi, yang kemudian

ditindaklanjuti dengan menambahkan tautan sumber pada setiap gambar bacaan. Melainkan menurut validator bahasa penataan soal diperbaiki agar lebih rapi dan selaras dengan bacaan yang disajikan. Kejelasan pertanyaan ditingkatkan dengan menyederhanakan redaksi, seperti pada soal tentang susu dan rendang, sehingga siswa lebih mudah memahami maksudnya. Konsistensi istilah juga diperhatikan, dengan menyederhanakan istilah teknis agar lebih familiar bagi siswa. Pilihan jawaban diperbaiki untuk meningkatkan relevansi dan menghindari jawaban yang terlalu jelas salah. Selain itu, struktur soal diatur ulang dengan pengelompokan berdasarkan topik, misalnya produksi susu dan pembuatan rendang, untuk memudahkan siswa mengikuti alur informasi. Variasi jawaban benar/salah juga ditingkatkan dengan menambahkan opsi yang memerlukan analisis. Bahasa yang digunakan telah disederhanakan untuk menyesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, dan kesalahan tata bahasa dan tipografi telah diperbaiki untuk menjaga konsistensi format. Dengan tinjauan ini, pertanyaan berbasis kuis seharusnya dapat menguji keterampilan siswa secara efektif, terutama dalam pemahaman, analisis, dan evaluasi.

Dalam upaya meningkatkan kesesuaian dengan level kognitif AKM, soal dirancang untuk mendorong pemikiran kritis dan reflektif. Contohnya, siswa diminta menjelaskan alasan pentingnya proses pasteurisasi atau mengidentifikasi dampak penggunaan teknik memasak tertentu, seperti api kecil dalam pembuatan rendang. Variasi soal benar atau salah juga ditingkatkan dengan menambahkan pernyataan yang memerlukan pemahaman mendalam, misalnya dampak dari proses yang dilakukan secara tidak tepat. Selain itu, pemilihan kata dalam soal dan jawaban diperhatikan agar lebih sederhana tanpa kehilangan esensi materi, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Revisi ini tidak hanya memastikan kejelasan soal, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam berpikir logis dan sistematis. Dengan demikian, produk soal berbasis aplikasi Quizizz ini diharapkan mampu menjadi instrumen evaluasi yang efektif dalam mengukur kemampuan literasi dan kognitif siswa, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Soal yang telah diperbaiki mencerminkan perhatian terhadap detail dan relevansi, menjadikannya sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang mengutamakan kompetensi minimum siswa.

#### **d. Implementation**

Pada tahap implementasi, produk yang dibuat dan dinyatakan baik oleh validator diujikan kepada siswa. Tahap uji lapangan dilakukan terhadap 50 siswa kelas VIII SMPN 40 Surabaya. Setelah selesai melakukan uji produk, siswa diminta untuk mengisi angket yang dibuat oleh peneliti dan melakukan penilaian dengan kategori (sangat

sesuai). Berdasarkan hasil angket yang diisi siswa diperoleh hasil soal penilaian keterampilan minimal berdasarkan Quizizz yang telah diselesaikan dan dipahami dengan sangat baik.

#### **e. Evaluasi**

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini adalah evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi dan memperbaiki produk dari semua tahapan yang telah dibuat berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli dan akan digunakan untuk menentukan kebutuhan perbaikan sebelum produk diterapkan.

### **2. Deskripsi Validasi Ahli Hasil Penelitian**

Validasi ahli materi mencapai tingkat validasi 100%, yang menunjukkan bahwa pertanyaan AKM berbasis Quizizz dirancang dengan sangat baik. Penyusunan soal didasarkan pada kebutuhan siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, dengan memperhatikan kesesuaian soal dengan jenjang pendidikan. Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang tidak hanya untuk mengukur pemahaman siswa, tetapi juga untuk mendorong pemikiran kritis melalui berbagai bentuk pertanyaan yang menantang, seperti pilihan ganda, isian ganda, pertanyaan kompleks, dan jawaban singkat. Validator juga menekankan bahwa pertanyaan yang dirancang mencakup semua aspek literasi, seperti pengambilan informasi, pemahaman, evaluasi, dan analisis. Informasi, pemahaman, evaluasi, dan analisis. Memasukkan unsur visual seperti gambar dan warna mempunyai efek positif untuk menarik pertanyaan. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konten lebih cepat. Materi yang dikumpulkan di Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak mandiri, fokus pada keterampilan yang ditargetkan.

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan tingkat validitas 84%, yang termasuk kategori "sangat layak". Kritik dan saran dari validator bahasa sangat berperan dalam menyempurnakan kualitas instrumen evaluasi. Salah satu perbaikan penting adalah penyederhanaan kalimat, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa SMP. Hal ini bertujuan untuk menghindari kebingungan atau interpretasi ganda, sehingga siswa dapat menjawab soal dengan lebih percaya diri. Validator juga menyoroti pentingnya konsistensi istilah dalam soal. Misalnya, istilah teknis seperti "flora dan fauna" diberi penjelasan tambahan agar siswa lebih memahami konteksnya. Penyesuaian pada pilihan kata dilakukan untuk menghindari istilah yang terlalu akademis, sehingga lebih selaras dengan tingkat pemahaman siswa SMP. Revisi ini menghasilkan soal dengan struktur kalimat

yang lebih efisien, jelas, dan mudah dipahami, sehingga mendukung keterbacaan soal secara keseluruhan.

### 3. Deskripsi Analisis Respon Siswa

Respon siswa terhadap soal AKM berbasis Quizizz menunjukkan antusiasme yang tinggi. Dengan nilai rata-rata 82,6%, mayoritas siswa menganggap media ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Mereka menyebutkan bahwa fitur interaktif pada Quizizz, seperti elemen visual dan feedback instan, membuat proses pembelajaran lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Faktor lain yang mendukung respons positif siswa adalah fleksibilitas penggunaan Quizizz. Platform ini memungkinkan siswa mengakses soal kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital. Selain itu, fitur umpan balik langsung memberikan pemahaman instan atas kesalahan siswa, sehingga mereka dapat segera memperbaiki dan belajar dari kesalahan tersebut. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam memotivasi siswa untuk terus belajar.

### 4. Deskripsi Hasil Keefektifan Belajar Siswa

Analisis hasil belajar menunjukkan bahwa siswa memahami teks informasi lebih baik dengan rata-rata 70,56 poin, dibandingkan dengan 62,34 untuk teks deskriptif dan 49,56 untuk teks argumentasi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami teks faktual daripada teks yang memerlukan keterampilan analisis lebih dalam, seperti teks argumentatif. Nilai rata-rata keseluruhan sebesar 68,2% menunjukkan bahwa pemahaman siswa secara umum berada pada kategori cukup. Meski demikian, kombinasi soal dari jenis teks yang berbeda meningkatkan nilai rata-rata secara signifikan, seperti pada kombinasi teks Argumentasi dan Informasi yang mencapai 78,46%. Data ini menekankan pentingnya penyajian materi yang beragam untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara jenis teks, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan dalam hal ini menghasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah soal asesmen kompetensi minimum berbasis aplikasi Quizizz pada materi literasi untuk siswa kelas VIII di SMPN 40 Surabaya. Pengembangan soal asesmen kompetensi minimum berbasis game quizizz pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan melalui serangkaian tahapan, di antaranya: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap pertama *analysis* peneliti melakukan identifikasi masalah yang didapatkan dari survey pada saat pra-penelitian.

Adapun hal-hal yang didapatkan dari kegiatan pra-penelitian yaitu: perlunya metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan menyenangkan serta tingkat pemahaman dan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Dua hal tersebut merupakan hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan Waka Kurikulum Ibu Gita Handoyo SMPN 40 Surabaya. Tahap kedua, *design* peneliti melakukan sebuah rancangan dengan rancangan awal mencari kajian teori literasi melalui soal simulasi asesmen kompetensi minimum, soal-soal latihan asesmen kompetensi minimum, dan soal Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Soal-soal asesmen kompetensi minimum diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Tujuan utama asesmen kompetensi minimum adalah untuk meningkatkan siswa dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam soal literasi. Dari kajian teori yang telah dilakukan, peneliti mengambil materi teks Argumentasi, teks Informasi dan teks Deskripsi. Setelah melakukan kajian teori, peneliti membuat kisi-kisi soal dari materi yang telah diambil dengan menyusun kompetensi soal yang kemudian dikembangkan dalam indikator. Langkah terakhir dari design ini adalah membuat soal dari kisi-kisi yang telah disusun.

Terdapat 300 butir soal 15 teks terdiri dari teks (Argumentasi, Informasi dan Deskripsi) yang telah dikembangkan terdiri dari: pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, benar-salah, dan isian singkat. Tahap ketiga, *development* peneliti melakukan sebuah pengembangan butir soal yang telah dibuat ke aplikasi game quizizz. Soal dalam aplikasi game quizizz yang dikembangkan dibuat dengan tampilan yang berwarna dan terdapat gambar dan teks bacaan sebagai pendukung soal agar menambah kesan menarik perhatian dalam media visual adalah dengan menggunakan warna, karena hal tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa. Setelah melakukan konsultasi terhadap para validator materi dan bahasa, maka untuk mendapatkan validasi peneliti memberikan instrumen validasi kepada validator ahli materi dan ahli bahasa. Hasil dari validasi para validator ahli materi dan media didapatkan data kuantitatif yang didapatkan dari skala penilaian instrumen validasi dan data kualitatif yang diperoleh dari kolom kritik dan saran.

Tahap keempat, *implementation* peneliti melakukan sebuah penerapan produk yang dikembangkan untuk diuji cobakan kepada 50 siswa SMPN 40 Surabaya. Penelitian pengembangan ini terdiri dari 20 soal 15 teks dengan total keseluruhan 300 butir soal, soal berbentuk pilihan ganda, pilihan ganda lebih

dari satu, isian singkat, dan benar salah. Hasil dari kritik dan saran menunjukkan bahwa soal tersebut merupakan soal yang cukup mudah dipahami siswa dilihat dari bahasa soal yang digunakan, validasi materi yang menunjukkan “100%”, validasi bahasa “84%” dan hasil angket respon siswa yang menunjukkan “82,6%”. Pada tahap terakhir *evaluation* produk yang telah dikembangkan diperbaiki pada setiap tahap dengan tujuan untuk memudahkan peneliti dalam memperbaiki dan meningkatkannya agar menjadi lebih baik. Adapun hasil instrumen validasi menunjukkan bahwa untuk mengetahui hasil dari produk yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, validasi dari para validator ahli materi dan ahli bahasa sangat membantu dalam penelitian pengembangan ini untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak. Suatu alat penilaian dikatakan baik apabila mampu menilai sesuatu dengan hasil yang mirip dengan kondisi yang dinilai.

Menurut Arikunto (2013), teknik evaluasi dapat berupa teknik pengujian dan teknik non pengujian. Biasanya, tes yang dibuat oleh guru untuk menilai pembelajaran siswanya datang dalam bentuk tes subjektif atau tes objektif. Menurut Widoyoko (2016), teks deskriptif (esai) merupakan butir soal yang berisi pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau diselesaikan. itu dibuat dengan mengekspresikan pikiran. peserta dalam pengujian. Tetapi tes objektif adalah tes yang dirancang sedemikian rupa sehingga hasil tes dapat dievaluasi secara objektif sehingga menghasilkan hasil yang sama. Adapun hasil dari produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 100% dari validasi materi dan 84% dari validasi bahasa. Dengan demikian dari kedua nilai yang diperoleh mendapatkan hasil dengan kategori “Sangat Valid”. Uji coba lapangan pada penelitian pengembangan ini mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 82,6% dengan kategori “Sangat Positif”. Berdasarkan nilai instrumen validasi, maka soal asesmen kompetensi minimum berbasis game quizizz terbukti valid dan dapat terbaca dengan sangat baik. Game quizizz adalah game yang dikombinasikan dengan materi dan soal-soal evaluasi, menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Purba menyatakan aplikasi game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Purba, 2019). Asesmen kompetensi minimum tingkat SMP dilakukan di kelas tengah jenjang yakni kelas VIII. Selain itu dengan penggunaan game quizizz juga membantu pendidik dalam latihan Asesmen Kompetensi (AKM) dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Salah satu keuntungan dari penggunaan soal Asesmen Kompetensi Minimum berbasis game quizizz ini adalah bahwa soal

dapat dikerjakan pada handphone atau laptop, sehingga memudahkan siswa untuk dapat mengerjakan soal kapan saja dan dimana saja dan untuk kekurangan dari soal Asesmen Kompetensi Minimum berbasis game quizizz ini adalah pengerjaannya harus menggunakan handphone atau laptop, maka harus terhubung ke internet.

Berbeda dengan hasil penelitian ini respon siswa digunakan sebagai alat mengevaluasi penggunaan aplikasi game edukatif game quizizz untuk soal yang telah dibuat. Respon siswa merupakan penerimaan, tanggapan, dan kegiatan yang dilakukan siswa sebagai bentuk umpan balik selama pembelajaran melaludirancang disajikan dengan format yang menarik, interaktif, serta relevan untuk mengukur kompetensi literasi siswa secara komprehensif. Respon siswa terhadap instrumen ini juga sangat positif. Dari hasil uji coba pada siswa, nilai rata-rata kepuasan siswa mencapai 82,6%, yang mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa terbantu dengan penggunaan aplikasi Quizizz. Fitur-fitur interaktif, seperti elemen visual, umpan balik langsung, serta fleksibilitas dalam waktu pengerjaan soal, dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Quizizz juga memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri, kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka.

Keefektifan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal dapat dilihat dari sejauh mana mereka mampu memahami materi, menerapkan konsep, dan menyelesaikan soal secara tepat dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan fitur interaktifnya, Quizizz memungkinkan siswa untuk berlatih menyelesaikan soal dengan cara yang menyenangkan, sekaligus memberikan umpan balik langsung yang membantu mereka memahami kekurangan dan memperbaiki kesalahan.

Sudjana (2012:57-60) mengatakan bahwa proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila menunjukkan kriteria yaitu: Konsistensi kegiatan belajar mengajar dengan kurikulum, keterlaksanaan oleh guru, keterlaksanaan oleh siswa, keaktifan para siswa dalam kegiatan belajar, interaksi antara guru dan siswa, kemampuan dan keterampilan guru dalam mengajar dan kualitas hasil belajar mengajar yang dicapai oleh siswa. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara real-time, sehingga dapat menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya termotivasi untuk belajar, tetapi juga lebih terlatih dalam menyelesaikan soal dengan lebih percaya diri dan efisien. Keefektifan hasil belajar siswa dapat dirumuskan dengan membandingkan jumlah soal yang berhasil

diselesaikan dengan benar oleh siswa terhadap total jumlah soal yang diberikan, yang dinyatakan dalam persentase. Uji lapangan menunjukkan nilai rata-rata siswa pada teks argumentasi sebesar 49,56, teks informasi 70,56, dan teks deskripsi 62,34, dengan kombinasi teks argumentasi dan informasi sebesar 78,46, teks informasi dan deskripsi 71,88, serta teks deskripsi dan argumentasi 74,75, menghasilkan nilai rata-rata keseluruhan 68,2 masuk dalam kategori cukup.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran literasi berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam mendukung kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Quizizz tidak hanya mendukung peningkatan kualitas pendidikan dalam aspek literasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif, fleksibel, dan relevan bagi siswa. Dengan integrasi teknologi dalam pendidikan, diharapkan siswa tidak hanya mampu memenuhi standar kompetensi minimum literasi, tetapi juga mampu menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan secara lebih percaya diri. Temuan ini menjadi landasan penting bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan untuk terus mengeksplorasi teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran penerapan terbimbing. Respon siswa juga digunakan sebagai perbaikan pendidikan untuk membuat proses pembelajaran lebih baik. Penilaian respon siswa mendapatkan nilai sebesar 82.6% dengan kategori "Sangat Positif". Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat merespon positif soal asesmen kompetensi minimum berbasis game quizizz. Berdasarkan respon yang didapat, diharapkan game quizizz mampu menjadi solusi bagi pendidik untuk menggunakan tes soal dengan baik di abad 21 ini. Dengan demikian, program pembelajaran digital diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan

## DAFTAR RUJUKAN

- Alberta, H. (2020). *Literasi dan Pendidikan Abad ke-21*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Annisa, M. (2024). *Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Literasi Numerasi Siswa*. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 234-247.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyani, R., & Rosy, F. (2020). *Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 59-70.
- Hanifah, A. (2020). *Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran: Quizizz sebagai Solusi Inovatif*. *Jurnal Pendidikan Digital*, 10(1), 15-29.
- Kozma, R. B. (2021). *The Role of Digital Technologies in Enhancing Critical Thinking and Creativity in Education*. *Journal of Educational Technology*, 45(4), 322-337.
- Maharani, N., & Wahidin, S. (2022). *Minimnya Media Pembelajaran Interaktif dan Pengaruhnya terhadap Literasi Siswa*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 23(1), 100-115.
- Maorin, L. (2022). *Pengembangan Soal Berbasis AKM dengan Menggunakan Quizizz*. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 8(4), 88-102. Norwood, NJ: Ablex Publishing.
- OECD. (2019). *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 Results: What Students Know and Can Do*. Paris: OECD Publishing.
- Popham, W. J. (2008). *Assessment for Educational Leaders*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Purba, L. S. L. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja
- Teale, W. H., & Sulzby, E. (1986). *Emergent Literacy: Writing and Reading*.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2016. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.