

PENGEMBANGAN ASESMEN BERBASIS KURIKULUM MERDEKA ELEMEN 6 MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PEMASARAN BERBANTUAN QUIZIZZ DI SMK NEGERI MOJOAGUNG

Arip Mulyawan¹, Renny Dwijayanti²

Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding Author: aripmulyawan.20033@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pergantian kurikulum pendidikan di sekolah menengah kejuruan (SMK) membutuhkan adaptasi dalam penerapannya pada proses pembelajaran, seperti dalam kegiatan asesmen pembelajaran. Pada kelas X Bisnis Digital SMK Negeri Mojoagung guru belum menyesuaikan kegiatan asesmen pembelajaran berbasis kurikulum yang digunakan dan belum disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Penelitian pengembangan asesmen berbasis kurikulum merdeka elemen 6 mata pelajaran dasar-dasar pemasaran berbantuan quizizz di SMK Negeri Mojoagung bertujuan mengetahui pengembangan, kelayakan dan respon peserta didik terhadap asesmen berbasis kurikulum merdeka berbantuan quizizz. Jenis penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek uji coba pada peserta didik kelas X Bisnis Digital 3 SMK Negeri Mojoagung. Instrumen penelitian menggunakan lembar wawancara, lembar telaah dan validasi ahli dan lembar respon peserta didik. Teknik analisis data dengan menganalisis lembar wawancara dan telaah ahli secara deskriptif kualitatif, sedangkan lembar validasi ahli dan respon peserta didik di analisis secara kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Kelayakan asesmen oleh ahli materi sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, ahli asesmen sebesar 96,36% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Respon peserta didik terhadap asesmen asesmen yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak dengan nilai sebesar 89,72%. Dengan demikian asesmen yang dikembangkan layak digunakan dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.

Kata Kunci : Asesmen; Dasar-dasar pemasaran; Kurikulum merdeka; Quizizz

Abstract

*Educational curriculum changes in vocational high schools (SMK) require adaptation in their implementation in the learning process, as in learning assessment activities. In class X Digital Business at SMK Negeri Mojoagung, teachers have not adapted learning assessment activities based on the curriculum used and have not been adjusted to the characteristics of students. Research on the development of assessment based on the kurikulum merdeka on element 3 of the subject basics of marketing assisted by quizizz at SMK Negeri Mojoagung aims to know the development, feasibility and response of students to the kurikulum merdeka-based assessment assisted by quizizz. This research type using research and development (research and development) with the ADDIE development model (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The subject of the trial was students of class X Digital Business 3 of SMK Negeri Mojoagung. The research instruments used interview forms, expert review and validation sheets, and learner response forms. Data analysis techniques using descriptive qualitative analysis of interview forms and expert reviews, while expert validation sheets and learner responses were analyzed quantitatively with percentages. The results of the research used the ADDIE development model. The assessment feasibility by material experts is 90% with very feasible criteria, assessment experts are 96.36% with very feasible criteria, and linguists are 90% with very feasible criteria. Students' responses to the developed assessment have very feasible criteria with a score of 89.72%. The developed assessment is feasible to use and got a positive response from students.*

Keywords : Assessment; Kurikulum merdeka; Marketing basics; Quizizz

PENDAHULUAN

Pada saat ini dunia termasuk Indonesia, telah mengalami revolusi industri generasi keempat yang ditunjukkan oleh peningkatan konektivitas, interaksi, dan kemajuan sistem

digital, kecerdasan buatan, dan virtual, sehingga terjadi perubahan pada kehidupan pada manusia, mesin, dan sumber daya lain dimana teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan (Lase, 2019). Satu dari berbagai aspek yang terkena dampak

dari revolusi industri generasi keempat adalah aspek pendidikan di Indonesia. Terjadinya revolusi pada kehidupan manusia dipengaruhi oleh berkembangnya ilmu pengetahuan juga semakin masifnya penggunaan teknologi dalam kehidupan.

Perubahan zaman adalah hal yang tidak dapat dihindari oleh siapapun, sehingga diperlukan pengembangan sumber daya manusia (SDM) dengan kualitas yang baik untuk dapat beradaptasi dan bersaing di tingkat global. Seiring dengan adanya perkembangan zaman yang semakin canggih, pendidikan berkualitas menjadi kunci untuk menghadapi era digital. Pernyataan ini selaras dengan pernyataan (Amalia *et al.*, 2023) yang menyatakan bahwasanya pendidikan merupakan faktor krusial dalam keberadaan manusia, sebab pendidikan mampu memfasilitasi manusia untuk mengeksplorasi minat, bakat, dan karakter, serta menguasai ragam disiplin ilmu mengenai berbagai aspek yang terkait dengan dunia ini. Pendidikan merupakan elemen esensial dalam pembangunan nasional, karena efektivitasnya terletak pada kapasitasnya untuk memberdayakan masyarakat yang bertujuan mengembangkan sumber daya manusia yang lebih inovatif, kreatif, dan produktif dalam menghadapi tantangan-tantangan yang kompleks (Habibah & Dwijayanti, 2023). Hal ini memiliki arti bahwa pendidikan memainkan peran sentral yang vital pada hidup individu karena dalam tahap ini individu akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan terkini yang nantinya membantu dalam mengembangkan potensi dirinya serta menjadi bekal dalam menghadapi tantangan dan peluang zaman yang dinamis.

Pendidikan 4.0 merupakan cara pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan era industri digital, yang menggabungkan individu dan teknologi untuk menghasilkan kesempatan-kesempatan baru yang memerlukan kreativitas dan inovasi dalam pelaksanaannya (Lase, 2019). Perkembangan teknologi digital dan komunikasi yang cepat dalam era globalisasi dan industri 4.0 menekankan perlunya dunia pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi tersebut dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. (Agustian & Salsabila, 2021). Dalam dua puluh tahun terakhir, pendidikan menekankan pada pengajaran 3R yaitu *reading* (membaca), *writing* (menulis) dan *arithmetic* (menghitung) (Teo, 2019). Pada dua dekade terakhir pendekatan pembelajaran yang dilakukan

merupakan pembelajaran secara tradisional dimana guru sebagai pendidik memiliki porsi yang besar dalam pembelajaran (*teacher centered learning*).

Dalam dunia pendidikan, paradigma lama tidak memberdayakan peserta didik guna terlibat aktif ketika belajar mengajar, melainkan hanya menyerap informasi yang disampaikan pengajar saja. Peristiwa ini disebut sebagai model pembelajaran yang dipusatkan oleh guru (*teacher centered learning*), yang tidak melibatkan interaksi dua arah antara guru dan siswa (Rozali *et al.*, 2022). Terdapat setidaknya empat keterampilan yang harus diterapkan dalam dunia pendidikan untuk menghadapi perkembangan zaman yang disingkat dengan 4C (*Critical Thinking and Problem Solving, Creative Thinking and Innovation, Collaboration, Communication*) (Dwijayanti, 2021). Salah satu pendekatan dalam pembelajaran sesuai dengan keterampilan abad 21 adalah dengan mengubah paradigma pendidikan yang lama menjadi baru dengan menerapkan belajar mengajar berfokus kepada peserta didik (*student centered learning*). Dalam pendekatan keterampilan abad 21, siswa menjadi pelaku pembelajaran yang aktif, kritis, dan kreatif, sementara peran guru terbatas sebagai penggerak dan pendukung (Firmansyah & Jiwandono, 2022).

Keberhasilan suatu bangsa ketika dihadapkan dengan berbagai situasi di era revolusi industri 4.0 merupakan refleksi dari penyesuaian terhadap perubahan zaman yang semakin menuntut. Revolusi industri 4.0 sangat bergantung pada inovasi yang dihasilkan oleh sumber daya manusianya. Oleh karena itu, dalam rangka mempersiapkan manusia yang berkualitas, lembaga pendidikan melalui guru memiliki peran yang sangat penting. Peran tersebut adalah untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu melalui suatu rancangan pembelajaran sesuai karakteristik revolusi industri 4.0 itu sendiri. Dengan demikian diperlukan solusi atau strategi yang tepat di bidang pendidikan, antara lain dengan menyesuaikan kurikulum dan kebijakan pendidikan di Indonesia, mendesain proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) guna sumber belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, dan memperkuat pendidikan karakter siswa (Wuria Santi, 2021). Pemerintah Indonesia merespon permasalahan

ini dengan membuat kurikulum baru, yaitu kurikulum merdeka. Pembaruan kurikulum di Indonesia untuk menjawab tantangan perkembangan zaman sejalan dengan pendapat (Umam, 2021) yang mengatakan perkembangan dunia yang dinamis dan cepat menuntut adanya pengembangan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Melalui pengembangan kurikulum, harapan pemerintah agar sekolah menghasilkan peserta didik yang kompetitif di masa depan (Y. D. Putri & Dwijayanti, 2021).

Kurikulum Merdeka adalah pendekatan kurikulum yang memberikan fleksibilitas kepada pengajar dan siswa untuk menyesuaikan tahap ajar mengajar melalui pertimbangan kebutuhan, minat, bakat, serta konteks lingkungan mereka. Kurikulum merdeka merupakan sebuah jawaban yang diberikan pemerintah untuk menjawab perkembangan zaman sesuai dengan pendapat (Indarta *et al.* 2022) untuk menghadapi perubahan menyeluruh yang membutuhkan manusia yang siap bersaing dan berubah, kurikulum merdeka belajar diterapkan sebagai solusi. Kurikulum merdeka terlahir bukan untuk menggantikan sepenuhnya kurikulum sebelumnya, namun dibuat untuk menyempurnakan kurikulum-kurikulum sebelumnya. Oleh karena itu, sebagian besar unsur-unsur dalam Kurikulum Merdeka hanyalah kelanjutan dari kurikulum 2013 atau kurikulum-kurikulum sebelumnya dengan meneruskan dan menguatkannya (Anggraena *et al.*, 2021). Dalam kurikulum 2013 pembelajaran dan asesmen memiliki tantangan bagi guru, yaitu kurikulum 2013 memiliki arahan yang rinci tentang pembelajaran dan asesmen, yang membuat guru harus menilai banyak hal, sebab pengetahuan dan keterampilan dipisah. KKM juga memiliki aturan yang ketat, dengan skor angka (1-100) dan penilaian deskriptif serta nilai akhir semester yang ditentukan oleh pemerintah. Melalui hal tersebut, Kurikulum Merdeka hadir untuk mengatasi tantangan ini, sesuai dengan Merdeka Belajar. Untuk memastikan kesuksesan peserta didik di kelas, pembelajaran dan asesmen harus disusun dan dijalankan dengan baik. Oleh karena itu, pemerintah harus memberi arahan yang berbentuk prinsip-prinsip, bukan petunjuk teknis, agar para pendidik dapat mengetahui harapan dari pembelajaran dan asesmen yang mereka desain dan laksanakan. Rencana pembelajaran harus berisi tujuan, langkah, dan asesmen yang fleksibel, sederhana, dan sesuai dengan situasi (Anggraena *et al.*, 2022).

Satu dari berbagai faktor yang memberikan pengaruh terhadap kemampuan sebuah negara untuk bersaing di era revolusi industri 4.0 dalam bidang pendidikan adalah kualitas para pengajar seperti guru. Para guru harus memiliki keterampilan, fleksibilitas untuk menyesuaikan diri dengan teknologi terbaru dan permasalahan global (Lase, 2019). Oleh sebab itu, pada revolusi industri 4.0 harus mampu beradaptasi menggunakan teknologi saat proses belajar mengajar di kelas. Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh para siswa di dalam kelas kegiatannya berupa pembelajaran dan asesmen. Pembelajaran dan asesmen di dalam kelas tidak dapat dipisahkan sebab keduanya saling mendukung dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan, misalnya dalam kurikulum merdeka, sebelum memulai proses belajar, pendidik harus membuat rencana asesmen dan rencana pembelajaran serta rencana asesmen harus meliputi asesmen di awal, tengah, dan akhir proses belajar. Asesmen di awal sangat dibutuhkan untuk mengidentifikasi apa yang dibutuhkan dan dicapai oleh peserta didik (Anggraena *et al.*, 2022). Asesmen juga digunakan pendidik untuk mencari informasi atau umpan balik tentang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pada kurikulum merdeka pembelajaran dan asesmen bisa disesuaikan dengan situasi dan latar belakang pembelajaran di tiap-tiap kelas dan unit pendidikan, asalkan tetap mengacu pada prinsip-prinsip yang sama. Hal ini sesuai dengan semangat merdeka belajar dan prinsip penyusunan kurikulum merdeka yang fleksibel dan memberi kebebasan kepada unit pendidikan dan guru. Kurikulum ini memiliki orientasi pada pengembangan karakter dan moral peserta didik, yang memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, serta bertujuan untuk menghormati hak peserta didik dalam belajar sesuai dengan minat dan bakatnya (Widodo & El-Yunusi, 2023).

Mengacu adanya revolusi industri 4.0 yang membutuhkan keterampilan abad 21, maka membutuhkan sebuah paradigma baru dalam pelaksanaan kegiatan asesmen dalam pembelajaran yaitu, asesmen digunakan bukan hanya untuk melihat hasil akhir pembelajaran, namun kegiatan asesmen dilakukan guna meningkatkan kemampuan peserta didik pada saat belajar mengajar. Pada kurikulum merdeka, pengajar lebih diutamakan untuk memberikan asesmen formatif daripada sumatif dan

memanfaatkan hasil asesmen formatif untuk meningkatkan proses pembelajaran secara terus-menerus (Anizar & Sardin, 2023). Terdapat pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam penilaian pembelajaran, yaitu penilaian atas pembelajaran (*assessment of learning*) yang berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, penilaian untuk pembelajaran (*assessment for learning*) dimana hasil penilaian akan digunakan sebagai perbaikan dalam pembelajaran, dan penilaian sebagai pembelajaran (*assessment as learning*) adalah penilaian untuk menilai diri sendiri dan menentukan tujuan belajar, berdasarkan hasil dan perkembangan belajar yang telah dicapai.

Menanggapi revolusi industri 4.0 dan untuk memunculkan keterampilan abad 21 pada peserta didik, maka pelaksanaan kegiatan asesmen dalam pembelajaran sudah tidak relevan jika menggunakan asesmen konvensional saja. Kegiatan evaluasi tidak terbatas pada metode konvensional saja, tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia (N. W. Putri & Dwijayanti, 2020). Dengan memberlakukan teknologi dalam kegiatan asesmen diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, relevan dan menyenangkan. Salah satu bentuk pendidikan era 4.0 adalah penggunaan *information and communication technology* (ICT) dalam pembelajaran. ICT merupakan teknologi mutakhir yang dapat mengirimkan informasi melalui jarak yang bervariasi dengan menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, televisi, radio, kaset audio, kamera digital, DVD, dan CD *player*, serta ponsel (Rahayu & Listiyadi, 2014). Salah satu bentuk pemanfaatan ICT dalam pembelajaran adalah penggunaan aplikasi *quizizz* untuk melakukan asesmen pembelajaran. *Quizizz* merupakan aplikasi edukasi yang mengintegrasikan unsur permainan, yang memfasilitasi aktivitas kolaboratif antar peserta di lingkungan pembelajaran dan menjadikannya latihan yang interaktif dan menyenangkan (Nizaruddin *et al.*, 2021). Kegiatan asesmen menggunakan *quizizz* merupakan salah satu bentuk implementasi kurikulum merdeka sesuai dengan prinsip yang menjadi pegangan dalam proses perancangan kurikulum, yaitu fleksibel. *Quizizz* memiliki fitur-fitur yang lengkap dan mudah disesuaikan dengan kondisi di kelas seperti peserta didik dapat menjawab pertanyaan dimana saja dan kapan saja. Pihak guru juga diberi kemudahan

dalam menentukan bentuk soal yang nantinya diberikan dengan pilihan berupa soal pilihan ganda (*multiple choice*), soal kotak centang/banyak jawaban (*checkbox*), soal bagian yang kosong/isian singkat (*fill-in-the-blank*), soal pilihan/survei (*poll*), dan soal terbuka-berakhir/esai (*open ended*). Aplikasi ini memiliki banyak keuntungan, seperti mengumpulkan data dan menghitung statistik yang menggambarkan pemahaman peserta didik terhadap materi (Salsabila *et al.*, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada SMK Negeri Mojoagung dengan narasumber pihak guru mengatakan bahwasanya kurikulum pada sekolah tersebut terdapat dua jenis, yaitu kurikulum merdeka yang diterapkan di kelas X dan kurikulum 2013 yang diterapkan di kelas XI dan XII. Pada kurikulum merdeka kompetensi keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP) berubah menjadi Bisnis Digital (BD) dan pada pembelajarannya terjadi perubahan pula dimana seluruh mata pelajaran kejuruan digabungkan ke dalam satu mata pelajaran kejuruan saja, yaitu mata pelajaran produktif dasar-dasar pemasaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran produktif dasar-dasar pemasaran pada SMK Negeri Mojoagung terdapat kendala dalam penerapan kurikulum merdeka di dalam pembelajaran, yaitu pada kegiatan asesmen pembelajaran. Asesmen yang dilakukan di kelas X BDP sebenarnya sudah menggunakan jenis asesmen kurikulum merdeka, yaitu asesmen diagnostik, asesmen formatif dan asesmen sumatif, namun guru sebagai pengajar melakukan kegiatan asesmen formatif dengan mengambil soal dari buku pegangan yang dimilikinya, bukan soal yang disusun dan dikembangkan sendiri oleh gurunya dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang diajar dan pelaksanaan kegiatan asesmen juga masih dilakukan secara sederhana dan masih menggunakan cara konvensional menggunakan kertas. Kegiatan asesmen yang sudah menggunakan ICT terbatas hanya pada kegiatan asesmen sumatif tengah semester dan sumatif akhir semester. Kendala lainnya dalam kegiatan asesmen formatif yang mengukur pengetahuan peserta didik masih belum mengikuti salah satu metode penyusunan asesmen kurikulum merdeka dimana dalam menyusun soal dapat diurutkan dari tingkat yang mudah hingga soal yang sulit. Padahal, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dalam kegiatan Pengenalan Lapangan

Persekolahan (PLP) peserta didik kelas X BD lebih aktif, interaktif dan menyenangkan jika melakukan asesmen dengan memanfaatkan ICT. Hal ini sejalan dengan (Lukum, 2019) yang menyatakan dalam proses belajar di sekolah adalah menggunakan media digital untuk mengajar generasi saat ini. Oleh sebab itu, pemanfaatan ICT melalui aplikasi quizizz dalam pelaksanaan asesmen akan disukai.

(Swandari & Rafida, 2023) melakukan pengembangan asesmen tes soal pilihan ganda berbasis kurikulum merdeka dengan model pengembangan ADDIE dari validasi bahasa memperoleh nilai 91% (sangat kuat), validasi materi bernilai 85% (sangat kuat) dan validasi asesmen mendapatkan nilai sebesar 79% (kuat). Hal ini menandakan asesmen tes soal pilihan ganda yang telah dikembangkan sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Rachmawati & Pahlevi, 2023) yang mengembangkan asesmen elemen 6 berdasarkan kurikulum merdeka dengan berbantuan quizizz memperoleh hasil penelitian dari ahli materi sebesar 100% (sangat kuat), ahli bahasa sebesar 98% (sangat kuat) dan ahli asesmen sebesar 65% (kuat). Dengan begitu, maka asesmen yang dikembangkan dengan berbantuan quizizz sudah layak dari segi materi, bahasa dan asesmen dan mendapat respon positif dalam penggunaannya. Melihat situasi dan kondisi yang nyata di lapangan dan guru kelas X Bisnis Digital (BD) di SMK Negeri Mojoagung yang belum menggunakan media asesmen digital dalam kegiatan asesmen, seperti quizizz serta melihat penelitian terdahulu yang relevan, peneliti tertarik untuk mengembangkan asesmen berbasis kurikulum merdeka berbantuan quizizz dalam mata pelajaran dasar-dasar pemasaran untuk kelas X Bisnis Digital (BD) pada salah satu elemen, yaitu elemen 6. Pengembangan asesmen yang dilakukan peneliti memiliki perbedaan yakni tentang bagaimana pengembangan asesmen berdasarkan Kurikulum Merdeka pada Elemen 6 Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran dengan Berbantuan Quizizz di SMK Negeri Mojoagung. Adapun tujuan penelitian ini untuk: 1) Mengetahui pengembangan; 2) Mengetahui kelayakan; dan 3) Mengetahui respon peserta didik terhadap asesmen berbasis Kurikulum Merdeka elemen 6 mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran berbantuan Quizizz di SMK Negeri Mojoagung.

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Asesmen merupakan implementasi dari metode dan instrumen penilaian yang beragam untuk mendapatkan data tentang tingkat pencapaian hasil belajar atau kompetensi (kumpulan kemampuan) yang dimiliki oleh peserta didik (Rosidin, 2017). Sedangkan menurut (Uno B. & Koni, 2018) asesmen adalah proses pengumpulan data dalam berbagai format yang dapat digunakan sebagai landasan pengambilan keputusan terkait siswa, meliputi kurikulum, program pembelajaran, iklim sekolah, dan kebijakan-kebijakan sekolah.

(Anggraini *et al.*, 2022) mengatakan bahwasanya kurikulum merdeka merupakan sebuah kurikulum yang menawarkan keberagaman pembelajaran intrakurikuler dengan optimalisasi konten sehingga siswa dapat memiliki kesempatan lebih luas untuk mengeksplorasi konsep dan meningkatkan kompetensi. Dalam panduan pembelajaran dan asesmen dijelaskan bahwa sebelum merancang asesmen, guru harus menyusun tujuan pembelajaran yang kemudian akan dijadikan alur tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk menyusun tujuan pembelajaran menjadi alur tujuan pembelajaran adalah dengan mengklasifikasikan dari yang sederhana ke yang kompleks. Dengan bantuan cara tersebut, asesmen yang sesuai dengan kurikulum merdeka dapat dilaksanakan dengan membuat soal dari yang termudah sampai ke yang tersulit.

(Puspitasari, 2021) mengemukakan bahwa mata pelajaran dasar-dasar pemasaran merupakan pondasi penting dalam mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia bisnis dan pemasaran produk maupun jasa. Mata pelajaran ini mencakup berbagai ilmu dasar yang menjadi landasan bagi mata pelajaran lain kejuruan lainnya. Tujuannya adalah untuk membekali peserta didik sebelum mempelajari mata pelajaran lanjutan di kelas XI dan XII, khususnya dalam konsentrasi keahlian pemasaran. Terdapat sembilan capaian pembelajaran yang disusun dengan bentuk elemen-elemen setiap fasenya. Dalam penelitian ini, fokus utama penelitiannya adalah pada elemen enam yang membahas pemasaran barang dan jasa.

(Pham, 2023) mengatakan jika quizizz adalah media kuis daring tanpa biaya yang memberikan kesempatan kepada pelajar untuk menguji pengetahuan mereka dengan kuis di

berbagai perangkat. Melalui quizzz pembelajaran diharapkan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan peserta didik. penggunaan quizzz dalam pembelajaran salah satunya dapat diterapkan dalam kegiatan asesmen pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap berupa *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap analisis, penelitian ini melakukan serangkaian kegiatan pengumpulan informasi terkait produk yang akan dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan melalui pengamatan pada lokasi penelitian, yang meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik. Pada tahap desain (*design*) adalah merancang asesmen berdasarkan hasil pada tahap analisis. Mengacu pada hasil analisis, maka peneliti melakukan pengembangan produk berupa asesmen pada elemen 6 mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran berbasis kurikulum merdeka berbantuan quizzz. Hal yang dilakukan adalah melakukan penyusunan tes dan membuat pedoman penskoran. Tahap pengembangan (*development*) menciptakan produk soal asesmen berbasis kurikulum merdeka berbantuan quizzz dengan melakukan telaah dan validasi produk oleh ahli serta melakukan analisis produk melalui analisis butir soal. Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan uji coba produk soal asesmen yang telah di telaah dan validasi oleh ahli dan memberikan lembar respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap soal asesmen berbasis kurikulum merdeka berbantuan quizzz. Tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) dengan melakukan evaluasi produk secara formatif berdasarkan saran dan masukan dari ahli pada proses telaah dan validasi produk.

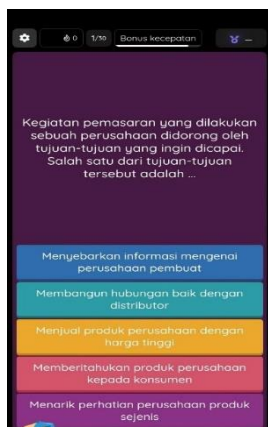
Asesmen berbasis kurikulum merdeka berbantuan quizzz diujicobakan kepada 30 peserta didik kelas X Bisnis Digital 3 SMK Negeri Mojoagung. Instrumen penelitian menggunakan lembar wawancara, lembar telaah dan validasi ahli dan lembar respon peserta didik. Teknik analisis data dengan menganalisis lembar wawancara dan telaah ahli secara

deskriptif kualitatif, sedangkan lembar validasi ahli dan respon peserta didik di analisis secara kuantitatif dengan persentase. Selanjutnya dilakukan interpretasi hasil perhitungan tersebut untuk melihat kelayakan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis (*analyze*) pada kegiatan analisis kebutuhan diketahui bahwa pada kelas X Bisnis Digital SMK Negeri Mojoagung sebagian besar kegiatan asesmennya masih mengikuti kurikulum sebelumnya disebabkan masih membutuhkan penyesuaian dengan kurikulum yang baru digunakan, yaitu kurikulum merdeka. Pada masa transisi pergantian kurikulum tersebut, membuat guru dalam melaksanakan kegiatan asesmen hanya mengandalkan buku pegangan yang dimilikinya sebagai sumber soal asesmen dan didominasi pelaksanaannya menggunakan cara tradisional melalui kertas serta pelaksanaannya lebih sering diterapkan pada saat Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Padahal menurut (Lestari & Ulfa, 2022) pelaksanaan asesmen dengan menggunakan kertas dianggap inefisiensi disebabkan memakan waktu yang cukup lama, baik dalam pengerjaan oleh siswa maupun dalam pengoreksian oleh guru, dan memerlukan biaya pencetakan serta asesmen konvensional cenderung kurang menarik bagi siswa, sehingga mereka merasa malas dan bosan dalam mengerjakan soal-soal tersebut. Pada kegiatan analisis kurikulum, diperoleh informasi bahwasanya kurikulum yang digunakan pada kelas X Bisnis Digital di SMK Negeri Mojoagung menggunakan kurikulum merdeka. Tahapan berikutnya dari kurikulum tersebut adalah menganalisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) serta prinsip-prinsip pembelajaran dan asesmen dalam Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran. Informasi ini kemudian digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan asesmen dengan menyusun alur Tujuan Pembelajaran (ATP), menetapkan tingkat kesulitan setiap soal, dan merumuskan indikator untuk mengukur tingkat pencapaian pembelajaran peserta didik. Selanjutnya adalah analisis peserta didik, dimana pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah kelas X Bisnis Digital 3 di SMK Negeri Mojoagung. Dari hasil pengamatan melalui observasi dan wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwasanya peserta didik kelas X Bisnis Digital

berusia antara 15 hingga 16 tahun yang merupakan generasi yang tumbuh dan besar di era internet dan teknologi atau tergolong sebagai generasi z, sehingga pada usia mereka mampu mengoperasikan perangkat teknologi secara mandiri dan mampu berpikir secara abstrak (Thobroni, 2015). Selain itu diperoleh informasi, mayoritas peserta didik kelas X Bisnis Digital 3 memiliki preferensi belajar menggunakan media digital, lebih suka mendengarkan penjelasan langsung dari guru, dan cenderung berdiskusi dengan teman sejawat serta menyukai model pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan memberikan pengalaman aktif, interaktif, dan menyenangkan, seperti dalam pengerjaan soal menggunakan aplikasi. Berdasarkan hasil dari kegiatan pada tahap analisis, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat kebutuhan untuk melakukan penyesuaian kegiatan asesmen pembelajaran pada kelas X Bisnis Digital yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum merdeka. Selain itu, kegiatan asesmen perlu menyesuaikan karakteristik peserta didik kelas X Bisnis Digital SMK Negeri Mojoagung yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, namun tetap membutuhkan bimbingan langsung dari guru dan interaksi sosial dengan teman sekelas. Melihat kondisi tersebut, maka diperlukan pendekatan yang menggabungkan penggunaan media digital dengan interaksi langsung dan kolaboratif untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi belajar mereka. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melakukan pengembangan asesmen berbasis kurikulum merdeka untuk elemen 6 mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran dengan menggunakan platform Quizizz di SMK Negeri Mojoagung.



Gambar 1. TAMPILAN PRODUK QUIZIZZ PADA HANDPHONE

Sumber : diolah peneliti (2024)

Tahapan selanjutnya setelah melakukan kegiatan analisis, yaitu tahap desain (*design*). Dalam mendesain soal asesmen, langkah awal yang dilakukan adalah menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran dasar-dasar pemasaran yang didapatkan dengan melihat Capaian Pembelajaran (CP), kemudian diturunkan menjadi Tujuan Pembelajaran (TP). Dalam menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) perlu memperhatikan alokasi waktu pada mata pelajaran yang akan dikembangkan menjadi soal asesmen agar dapat sesuai dengan kedalaman Capaian Pembelajaran (CP). Selanjutnya adalah melakukan penyusunan tes dengan membuat kisi-kisi soal dengan menentukan materi dalam soal, indikator soal untuk melihat pemahaman materi peserta didik pada soal, dan memberikan level setiap soal. Setelah itu, asesmen dalam kurikulum merdeka dilakukan dengan menerapkan metode penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Salah satu metode penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah dengan melakukan pengurutan dari mudah ke yang lebih sulit (Anggraena *et al.*, 2022). Melalui pemahaman tersebut, maka dalam melakukan pengembangan soal asesmen berbasis kurikulum merdeka, soal asesmen akan disusun dengan mengurutkan dari level soal yang mudah hingga level soal sulit. Jika soal sudah selesai disusun, langkah selanjutnya adalah membuat pedoman penskoran pada soal asesmen yang dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan kerangka kerja yang jelas dalam menilai kinerja peserta didik serta digunakan sebagai bentuk evaluasi produk pada pengembangan selanjutnya. Soal asesmen yang dikembangkan secara keseluruhan berjumlah 30 soal dengan rincian 25 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Untuk soal pilihan ganda, jika peserta didik menjawab benar memperoleh skor 1 dan jika peserta didik menjawab salah memperoleh skor 0 dan diakhir akan dihitung jumlah benar pada soal pilihan ganda. Sedangkan untuk soal uraian, setiap soal memiliki skor maksimal berbeda-beda berdasarkan kedalaman materi dan kerumitan atau kompleksitas jawaban.

Tahapan selanjutnya adalah pengembangan (*development*), yaitu kegiatan pengembangan soal asesmen melalui telaah dan validasi ahli serta melakukan analisis produk berupa analisis butir soal asesmen yang telah dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas

produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, soal asesmen yang telah dikembangkan akan dinilai oleh ahli materi, ahli asesmen, dan ahli bahasa berupa saran atau masukan dari perspektif yang berbeda terkait produk yang dikembangkan melalui lembar telaah ahli. Selain itu, para ahli juga memberikan penilaian melalui lembar validasi untuk menilai kualitas materi dalam soal, ahli asesmen untuk menilai kualitas konstruksi asesmen, dan ahli bahasa untuk menilai kualitas bahasa dalam soal asesmen. Hasil validasi para ahli dalam menilai kualitas produk yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.
HASIL VALIDASI AHLI

Validasi Ahli	Persentase	Kriteria
Materi	90%	Sangat Layak
Asesmen	96,36%	Sangat Layak
Bahasa	90%	Sangat Layak

Sumber: diolah peneliti (2024)

Untuk menilai kualitas soal asesmen yang telah dilakukan, maka dilakukan kegiatan analisis produk dengan melakukan analisis butir soal. Analisis butir soal menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 26 dengan menguji validitas, reliabilitas, daya pembeda, pengecoh soal dan tingkat kesukaran. Namun, untuk uji pengecoh soal hanya dilakukan pada soal berbentuk pilihan ganda. Soal yang dikembangkan 100% valid, sebab semua butir soal memiliki nilai r hitung $>$ r tabel, maka instrumen dianggap signifikan atau valid (Widiyanto, 2018). Hasil uji reliabilitas produk menghasilkan nilai koefisien α sebesar 0,887 (Reliabilitas tinggi) untuk soal pilihan ganda dan sebesar 0,581 (Reliabilitas cukup) untuk soal uraian. Selanjutnya dilakukan uji daya pembeda soal untuk mengevaluasi perbedaan kemampuan peserta dalam menjawab soal asesmen dengan rincian pada soal pilihan ganda sebanyak 4 soal (16%) dengan daya pembeda cukup, 21 soal (84%) dengan daya pembeda baik. Sedangkan pada soal uraian dengan daya pembeda cukup berjumlah 1 soal (20%), baik berjumlah 2 soal (40%) dan baik sekali berjumlah 2 soal (40%). Soal dengan daya pembeda baik sekali, baik, dan cukup sudah dapat membedakan kemampuan peserta didik satu sama lain. Pada soal pilihan ganda dilakukan uji pengecoh soal yang bertujuan mengevaluasi apakah peserta didik benar-benar

memahami materi yang diujikan. Pengecoh soal yang berfungsi dengan baik jika lebih dari 5% peserta didik memilih jawaban tersebut ($p > 5\%$). Sebaliknya, jika jumlah peserta didik yang memilih pengecoh soal kurang dari atau sama dengan 5% ($p \leq 5\%$), maka pengecoh soal tidak berfungsi dengan baik (Widiyanto, 2018). Hasilnya dari 100 opsi jawaban yang diberikan, sebanyak 80 opsi jawaban (80%), dan pengecoh soal yang tidak berfungsi dengan baik sebanyak 20 opsi jawaban (20%). Analisis butir soal yang terakhir yaitu menguji tingkat kesukaran setiap butir soal pilihan ganda. Pada soal pilihan ganda terdapat 15 soal dengan tingkat kesukaran sedang (60%) dan 10 soal memiliki tingkat kesukaran mudah (40%). Sementara itu, pada soal uraian, 1 soal (20%) diklasifikasikan memiliki tingkat kesukaran sedang dan 4 soal (80%) diklasifikasikan memiliki tingkat kesukaran mudah.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi (*implementation*) produk yang telah dikembangkan. Pada tahapan ini, dilakukan uji coba soal asesmen berbasis kurikulum merdeka elemen 6 dasar-dasar pemasaran berbantuan quizizz yang telah melewati proses telaah dan validasi dari para ahli kepada 30 peserta didik kelas X Bisnis Digital. Setelah melakukan implementasi produk, selanjutnya peserta didik memberikan respon atau tanggapannya mengenai kegiatan asesmen berbasis kurikulum merdeka berbantuan quizizz. Respon siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan mengisi lembar respon peserta didik untuk menilai kelayakan soal asesmen yang telah dikembangkan yang mencakup tanggapan, reaksi, kemudahan penggunaan, dan refleksi. Pemberian lembar respon peserta didik dilakukan, disebabkan menurut (Muntazhimah *et al.*, 2020) keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan elemen krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Berikut adalah hasil respon peserta didik.

Tabel 2.
HASIL RESPON PESERTA DIDIK

Aspek	Nilai
Tanggapan	79
Reaksi	77
Kemudahan Penggunaan	82
Refleksi Diri	85
Jumlah	323

Persentase	89,72%
Kriteria	Sangat Layak

Sumber: diolah peneliti (2024)

Pada aspek tanggapan memperoleh hasil persentase sebesar 87,78% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menandakan bahwasanya peserta didik setuju jika produk yang dikembangkan membuat pelajaran menjadi menarik, bermanfaat dalam memahami materi serta cocok dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan pemahaman materi serta membantu dalam evaluasi selama pembelajaran serta sebagai bentuk kreativitas dan inovasi yang sesuai dan berkembang di abad ke-21 (Ramdhani *et al.*, 2024). Sedangkan pada aspek reaksi, peserta didik memberikan nilai sebesar 85,56% dengan kriteria sangat layak. Melalui nilai tersebut, maka dapat disimpulkan peserta didik setuju jika produk yang dikembangkan memiliki tampilan asesmen yang menarik, kegiatan asesmen menimbulkan perasaan positif, dan konten soal asesmen jelas dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sitorus & Santoso, 2022) yang menyatakan bahwa quizizz adalah media pembelajaran yang menarik karena menyajikan pengalaman belajar yang berbeda, memfasilitasi pemahaman materi bagi peserta didik, dan menyediakan beragam fitur yang meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya pada aspek kemudahan penggunaan, peserta didik memberikan tanggapan dengan nilai sebesar 91,11% yang berarti sangat layak. Penilaian tersebut mengartikan bahwasanya peserta didik setuju jika produk yang dikembangkan mudah digunakan, memerlukan waktu singkat dalam penggunaannya, dan mudah diakses. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rizky *et al.*, 2022) yang menyatakan siswa merasakan kemudahan dalam menggunakan Quizizz dan mudah dipahami sistematisnya. Pada aspek selanjutnya, yaitu refleksi diri memperoleh hasil penilaian sebesar 94,44% yang termasuk kedalam kriteria sangat layak. Hasil tersebut dapat diartikan, jika peserta didik setuju terhadap produk yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar, dapat meningkatkan rasa kompetisi antarsesama, dan dapat meningkatkan konsentrasi. Dari hasil praktik pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz, terbukti mampu menambah minat dan keterlibatan siswa

dalam proses belajar (Sukmayadi *et al.*, 2019).

Tahapan terakhir dalam pengembangan soal asesmen adalah melakukan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil implementasi produk (Rachma *et al.*, 2023). Dalam penelitian ini, evaluasi yang dilakukan merupakan evaluasi secara formatif, dimana pelaksanaannya dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) dengan melakukan sesuai dengan hasil telaah dan validasi ahli.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan pada penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa: 1) Dalam penelitian dan pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa asesmen berbasis kurikulum merdeka elemen 6 mata pelajaran dasar-dasar pemasaran berbantuan quizizz dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. (2) Produk asesmen berbasis kurikulum merdeka elemen 6 mata pelajaran dasar-dasar pemasaran berbantuan quizizz mendapatkan kelayakan dari para ahli, yaitu ahli materi, asesmen dan bahasa dengan kriteria penilaian sangat layak. (3) Kualitas butir soal yang dikembangkan baik soal pilihan ganda dan soal uraian seluruhnya valid, soal pilihan ganda memiliki reliabilitas reliabilitas tinggi dan soal uraian memiliki reliabilitas cukup, daya pembeda pada soal pilihan ganda di didominasi soal dengan daya pembeda baik dan sisanya merupakan soal dengan daya pembeda cukup dan pada soal uraian soal terdiri dari soal dengan daya pembeda cukup, baik dan baik sekali, dan pengecoh soal pada soal pilihan ganda didominasi opsi jawaban yang berfungsi dengan baik sebagai pengecoh soal, serta tingkat kesukaran pada soal pilihan ganda didominasi soal dengan tingkat kesukaran sedang dan sisanya merupakan soal dengan tingkat kesukaran mudah, sedangkan pada soal uraian didominasi soal dengan tingkat kesukaran mudah dan sisanya merupakan soal dengan tingkat kesukaran sedang. dan (4) Produk yang dikembangkan mendapatkan respon dari peserta didik dengan penilaian sangat layak menandakan peserta didik setuju bahwa tampilan asesmen dapat menimbulkan perasaan yang positif dan konten soal asesmen jelas, serta mudah dipahami. Selain itu peserta didik juga setuju bahwa produk yang dikembangkan mudah digunakan, serta hanya memerlukan waktu yang singkat untuk penggunaannya. Hasil

pengembangan tersebut mengartikan bahwa peserta didik menyetujui produk yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi untuk belajar, dapat meningkatkan rasa kompetisi antarsesama, serta dapat meningkatkan konsentrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Amalia, F., & Asyari, L. (2023). Analisis Perubahan Kurikulum di Indonesia & Pengembangan Pendekatan Understanding By Design. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 65–72. <https://doi.org/10.31980/caxra.v3i1.2590>
- Anggraena, Y., Felicia, N., G, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiawati, D. (2021). Kajian Akademik Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran. *Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 123.
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., & Mahardika Listyo, R. (2022). *Pembelajaran dan Asesmen*.
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Faizah, S. N., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial (JIPSI)*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Anizar, A., & Sardin, S. (2023). *Evaluasi Pada Kurikulum Merdeka dan Pemanfaatan Hasil Penilaiannya* (N. Kania (ed.)). Edupedia Publisher.
- Dwijayanti, N. (2021). Pembelajaran Berbasis HOTS sebagai Bekal Generasi Abad 21 di Masa Pandemi. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53837>
- Firmansyah, A., & Jiwandono, N. R. (2022). Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i1.229>
- Habibah, I. F., & Dwijayanti, R. (2023). Pengaruh Praktik Kerja Lapangan (PKL), Self-Efficacy dan Internal Locus of Control terhadap Kesiapan Kerja Siswa SMKN Mojoagung Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 11(2), 142–151.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Lestari, N. T., & Ulfa, S. W. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 602–608. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5374>
- Lukum, A. (2019, December). Pendidikan 4.0 di era generasi Z: Tantangan dan solusinya. In *Prosiding Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia* (Vol. 2, No. Back Issue, pp. 1-3).
- Muntazhimah, M., Nasution, E. Y. P., & Ningsih, S. Y. (2020). Respon Siswa Sekolah Menengah Terhadap Pembelajaran Matematika di Era COVID-19. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 8(3), 193–206. <https://doi.org/10.23960/mtk/v8i2.pp193-206>
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Pham, A. T. (2023). The Impact of Gamified Learning Using Quizizz on ESL Learners'

- Grammar Achievement. *Contemporary Educational Technology*, 15(2).
<https://doi.org/10.30935/cedtech/12923>
- Puspitasari, D. (2021). *Dasar Dasar Pemasaran Kelas X Semester 1*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbudristek.
- 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.
- Putri, Y. D., & Dwijayanti, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI BDP di Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1041–1047.
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rachmawati, N., & Pahlevi, T. (2023). Pengembangan Asesmen Elemen 5 Berdasarkan Kurikulum Merdeka Dengan Berbantuan Quizizz Kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Surabaya. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 3(1), 63–73.
- Rahayu, E. E., & Listiyadi, A. (2014). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technologies (ICT) pada Materi Mengelola Dokumen Transaksi. *Jurnal Pendidikan Akutansi*, 2(2), 1–7.
- Ramdhani, D. N., Khansa, S. D., & Prihantini, P. (2024). Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>
- Rizky, M. R. F., Marhaeni, N. H., & Budiningsih, V. A. (2022). Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 146–152.
<https://doi.org/10.31764/paedagogia.v13i2.10568>
- Rosidin, U. (2017). *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran* (1st ed.). Media Akademi.
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, 5(1), 77–85.
<https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9996>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITIJ|*, 4(2), 163–173.
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sukmayadi, Rahmadini, A., L.W, A. O., Amalia, D., Marlina, N., Suciati, N., Aesin, R., & Purnamasari, R. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 20.
- Swandari, A. P., & Rafida, V. (2023). Pengembangan Asesmen Tes Soal Pilihan Ganda Berbasis Kurikulum Merdeka Elemen 7 Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran Kelas X Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 11(2), 57–65.
- Teo, P. (2019). Teaching for the 21st century: A case for dialogic pedagogy. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21(March), 170–178.
<https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.009>
- Thobroni, M. (2015). *Belajar & Pembelajaran* (M. Sandra (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Umam, K. M. (2021). Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Kurikulum dan Tuntutan Kompetensi Abad 21. *Rumah*

- Indonesia, 1(3), 511–526.
<https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index%7C511>
- Uno B., H., & Koni, S. (2018). *Assessment Pembelajaran* (D. Ispurwanti (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Widiyanto, J. (2018). *Evaluasi Pembelajaran (Sesuai dengan Kurikulum 2013) Konsep, Prinsip & Prosedur* (A. Musandi (ed.)). UNIPMA Press.
- Widodo, A., & El-Yunusi, M. Y. M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ilmu Pendidikan Islam Di Sekolah. *AL-QALAM: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 15(1), 1–12.
<https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2358>
- Wuria Santi, E. (2021). Industrial Revolution 4.0 in Education. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 4(6), 347–352.
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>