Jurnal Seni Rupa, Vol. 12 No. 1, Tahun 2024, Hal. 101-109
http:/e/journal.unesa.ac.id/index.php/va

QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI TES KOGNITIF DALAM MENGGAMBAR PERSPEKTIF DI X-4 SMA NEGERI 1 MANTUP LAMONGAN

Susbawati Madya[1], Imam Zaini[2]
[1]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: susbawati.19007@mhs.unesa.ac.id
[2]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: imamzaini@unesa.ac.id

Abstrak

Penerapan penilaian evaluasi pembelajaran pada program kurikulum merdeka belajar oleh guru seni budaya di kelas X SMA Negeri 1 Mantup Lamongan masih menggunakan cara yang manual. Untuk mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan penilaian evaluasi hasil pengetahuan tes kognitif siswa dan juga penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa dalam memahami soal materi menggambar perspektif yaitu dengan menggunakan media *Quizizz*. Tujuan peneltian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan dan mendeskripsikan efektivitas dalam menggambar perspektif pada penggunaan media *Quizizz* di kelas X-4 SMA Negeri 1 Mantup Lamongan. Metode penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan sampel siswa kelas X-4. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, analisis statistik SPSS, dan Uji *N-Gain* untuk menganalisis peningkatan atau penurunan terhadap kognitif siswa pada materi soal menggambar perpektif. Hasil dari kesimpulan ini adalah penerapan media pembelajaran *Quizizz* materi menggambar perspektif siswa dapat menjawab pertanyaan dengan sangat cepat, sehingga penerapan media *Quizizz* dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online* untuk menilai pembelajaran di berbagai bidang mata pelajaran. Sedangkan efektivitas penggunaan media *Quizizz* dalam menilai hasil tes kognitif pada siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Mantup melalui perolehan *pre-test* Kriteria Ketercapaian Tujuan (KKTP) adalah 0% dalam kategori belum mencapai tujuan. Sedangkan perolehan *post-test* KKTP setelah diberi perlakuan media *Quizizz* adalah meningkat 60% dalam kategori sudah mencapai tujuan.

Kata Kunci: Evaluasi, *Quizizz*, Kognitif, Menggambar Perspektif

Abstract

The application of learning evaluation assessment in the independent learning curriculum program by cultural arts teachers in class X SMA Negeri 1 Mantup Lamongan still uses manual methods. To make it easier for teachers to carry out activities to evaluate the results of students' cognitive test knowledge and also the use of learning media that can be interesting for students in understanding questions about perspective drawing material, namely by using Quizizz media. The purpose of this research is to describe the application and describe the effectiveness in drawing perspective on the use of Quizizz media in class X-4 SMA Negeri 1 Mantup Lamongan. This research method is descriptive quantitative using a sample of X-4 class students. The data analysis technique uses descriptive statistical analysis, SPSS statistical analysis, and the N-Gain Test to analyze the increase or decrease in students' cognitive on the subject matter of drawing perspective. The result of this conclusion is the application of Quizizz learning media in perspective drawing material students can answer questions very quickly, so the application of Quizizz media can be used as an online learning media to assess learning in various subject areas. While the effectiveness of using Quizizz media in assessing cognitive test results in class X-4 students of SMA Negeri 1 Mantup through the acquisition of pre-test Objective Achievement Criteria (KKTP) is 0% in the category of not achieving goals. While the acquisition of

post-test after being given the Quizizz media treatment was an increase of 60% in the category of having achieved the goal.

***Keywords**: Evaluation, Quizizz, Cognitive, Perspective Drawing*

PENDAHULUAN

Kelas X SMA Negeri 1 Mantup Lamongan sudah melaksanakan program kurikulum merdeka belajar di kelas. Pada tahap awal pembelajaran guru menjelaskan sebuah materi di kelas hingga tahapan ahkir. Salah satu tahapan akhir penilaian evaluasi yang dilakukan oleh guru seni budaya masih terbilang cukup manual dengan menggunakan penilaian melalui buku catatan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan penilaian pengetahuan kognitif terhadap siswa. Sehingga guru tidak memiliki waktu kesempatan untuk memahami dan mengetahui perkembangan pengetahuan kognitif siswa terhadap materi pembelajaran seni budaya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran pengetahuan kognitif dan penilaian evaluasi secara cepat dan efisien adalah dengan menggunakan media *Quizizz*.

Tujuan peneliti ini dilakukan adalah untuk mendeskrpsikan penerapan dalam evaluasi penilaian tes kognitif dan mendeskripsikan efektivitas dalam menggambar perspektif pada penggunaan media *Quizizz*.

Batasan penelitian ini dilakuan di SMA Negri 1 Mantup Lamongan, dengan menggunakan sampel penelitian siswa kelas X-4 dengan jumlah 25 siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah menggunakan desain penelitian kuantitatif deskriptif, Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Desain penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan pemberian tes awal yaitu *pre-test* dan pemberian tes akhir yaitu *post-test* dengan menggunakan perlakuan media *Quizizz*.

Tabel 1. Desain Penelitian

Pretest (Tes Awal)	*Treatment* (*Quizizz*)	*Postest* (Tes Akhir)
P1	X	P2

Teknik pengumpulan data adalah dengan memberikan tes yang berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Serangkaian dalam teknik pengumpulan data angket yaitu dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada setiap responden mengenai media Quizizz terhadap materi menggambar perspektif.

Teknik untuk menganalisis data terdapat dua jenis yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1) Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah untuk menganalisis gambaran atau memvisualisasikan informasi yang dikumpulkan selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif dalam bentuk deskriptif.

Teknik yang dipakai adalah statistik deskriptif yang diperlukan menggambarkan data variabel penelitian yang diajukan. Untuk mengetahui bagaimana penerapan dan efektivitas penggunaan media *Quizizz* dalam mengevaluasi hasil tes kognitif menggambar perspektif di X-4 SMA Negeri 1 Mantup Lamongan. Presentase digunakan dengan memakai rumus:

$$P=\frac{F}{n} \text{ x } 100\%$$

Adapun Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kurikulum merdeka belajar dengan bentuk kuantitatif interval kelas menurut Kurka (2022a) adalah:

Tabel 2. KKTP Kurikulum Merdeka

No.	Interval Nilai	Klasifikasi
1.	0-40%	Belum Mencapai Tujuan
2.	41-65%	Belum Mencapai Tujuan
3.	66-85%	Sudah Mencapai Tujuan
4.	86-100%	Sudah Mencapai Tujuan

Analisis Statistik Inferensial Menggunakan Aplikasi SPSS untuk mengolah data dan menganalisis data menggunakan *software* SPSS. Kegunaan pada *software* SPSS ini dapat mengolah analisis dari data kuantitatif yang sangat berhubungan dalam ruang lingkup statistik.

Untuk menguji statitistik Uji t *Non* Parametik *Wilcoxon* adalah dengan menggunakan program dari perangkat *software Statistical Product and Service Solution* (SPSS) dengan versi 24.

2) Uji N-Gain

Uji *N-Gain* digunakan untuk melihat eskalasi pengetahuan serebral pada siswa setelah diberi perlakuan. Sehingga nilai uji N-Gain atau *Normalized Gain* menurut Hake (1999) yaitu:

$$\text{N-Gain} = \frac{Nilai\ Posttest - Nilai\ Pretest}{Nilai\ Maksimum - Nilai\ Posttest\ Kriteria}$$

Tabel 3. Klasifikasi Indeks *N-Gain*

Rentang	Kriteria
NG≥0,70	Tinggi
0,30≥NG<0,70	Sedang
NG<0,30	Rendah

Sumber: Hake, R.R, 1999

Tabel 4. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Melzer dalam Syahfitri,2008:3

3) Uji T Wilcoxon Non Parametix

Uji-T (parsial) sebagai uji pengaruh dari variabel independen yang digunakan secara individual. Penelitian ini untuk menjelaskan variabel dependen secara parsial. Alasan sebagai memetik ketentuan merupakan menjadi:

LANDASAN TEORI

Quizizz merupakan *platform* keterlibatan siswa dalam mengerjakan soal-soal kuis yang interaktif dan dapat membantu guru melakukan aktivitas pembelajaran di kelas dengan lebih mudah. *Quizizz* juga bisa memunculkan nilai data dan nilai statistik terhadap hasil yang diperoleh dari kinerja siswa dengan cepat dan efisien. Sehingga memungkinkan dapat diakses diwaktu senggang, asalkan tepat sesuai waktu yang diberikan dan sudah ditentukan (Purba, 2019).

Evaluasi hasil merupakan pelaksanaan kegiatan akademik yang diperlukan untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian siswa dengan tujuan memperbaiki belajar siswa (Permatasari, 2014). Prosedur evaluasi penilaian terdapat laporan data nilai siswa sehingga, guru dapat menguasai materi yang sudah dijelaskan, memiliki keterampilan dalam berbahasa, memahami proses belajar mengajar, dan dapat menentukan kebijakan selanjutnya (Purwanto, 2019).

Penilaian kognitif merupakan mekanisme untuk mengukur kemampuan berpikir siswa yang menyatu pada pemahamannya dalam penguasaan materi pembelajaran di kelas. Sehingga kognitif mencakup aktivitas mental otak dalam berpikir dan mengingat suatu materi pelajaran. Tes kognitif dapat digunakan sebagai penilaian pembelajaran karena berdampak positif bagi siswa, meningkatkan kinerja siswa, dan wawasan dalam meningkatkan hasil (Putri, 2019).

Terdapat tiga klasifikasi kelompok Taksonomi Bloom yaitu: (1) ranah kognitif adalah tujuan dalam mempelajari mata pelajaran dan kecerdasan berpikir; (2) ranah afektif mempelajari emosi, perasaan, sikap, dan (3) ranah psikomotor yaitu motorik. Menurut Bloom & Krathwohl (1956) pada ranah kognitif terdapat enam aspek dalam berpikir mental pada pengetahuan kognitif dari urutan terendah hingga urutan paling tinggi yaitu C1 adalah tingkat dalam mengingat, C2 merupakan tingkat memahami, C3 merupakan tingkat menerapkan, C4 merupakan tingkat menganalisis, C5 merupakan tingkat mengevaluasi, dan C6 merupakan tingkat mencipta. Akan tetapi, dalam tes kognitif berbasis *taksonomi bloom* terdapat soal tingkat *LOTS* dan soal *HOTS* (Degeng, 2013).

Cognitive Diasnogtic Assesment (*CDA*) merupakan penilaian diagnosis kognitif untuk ranah pendidikan sehingga CDA mampu memberikan informasi dan kebijakan guru mengenai strategi pengukuran pengetahuan dan proses kemampuan berpikir siswa, mengetahui kelemahan dan kekuatan pengetahuan kognitif siswa saat memecahkan masalah maupun konsep. Tes kognitif memberikan penilaian memori siswa dalam pekerjaan rumah. Terdapat dua jenis tes kognitif, yaitu Tes kognitif mencakup tes subjektif dan objektif (Jang, 2018).

Menggambar merupakan kegiatan pengalaman seseorang baik secara mental maupun spiritual dengan mencoret menggunakan alat pensil, spidol, bolpen di atas media kertas dan sebagainya dengan meniru objek-objek yang ingin digambar seperti manusia, hewan, tumbuhan dan sebagainya (Hill, 1996).

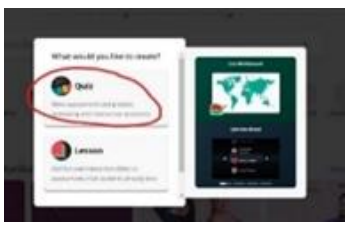
Gambar perspektif merupakan bidang yang mempelajari ketika memandang suatu obyek, sehingga menggambar perspektif dapat membantu dalam menggambar bidang datar di media kertas dengan rancangan menggunakan ilmu pengetahuan teknik menggambar perspektif sehingga menampakkan kesan tiga dimensi (Muhammad, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

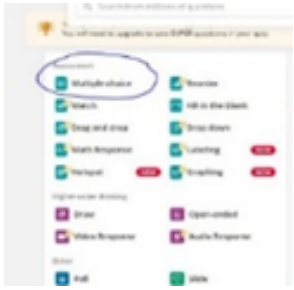
Penerapan Quizizz dengan Membuat Akun dan Membuat Soal Pilihan Ganda

Langkah-langkah pertama sebelum membuat soal materi adalah mendaftar akun di laman *quizizz.com* melalui *Google*:

Gambar 1. Laman quizizz melalui Google
(Sumber): Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)



Gambar 2, pilih menu Quiz untuk mulai membuat soal.
(Sember: Screenshoot Susbawati Madya, 2023)

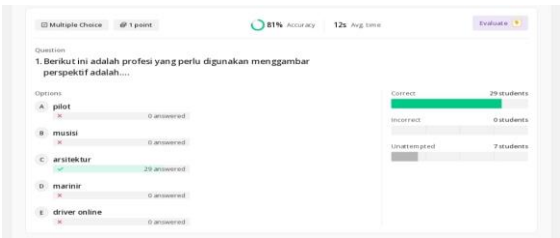


Gambar 3. Pilih menu soal multiple choice untuk soal pilihan ganda.
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Gambar 4. Menu soal jawaban benar dan salah
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

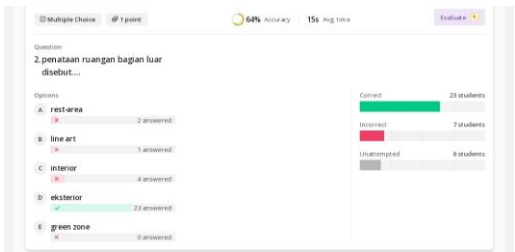
Hasil Analisis Data Tes Kognitif Siswa Menggunakan *Quizizz*.

Tampilan soal nomor 1



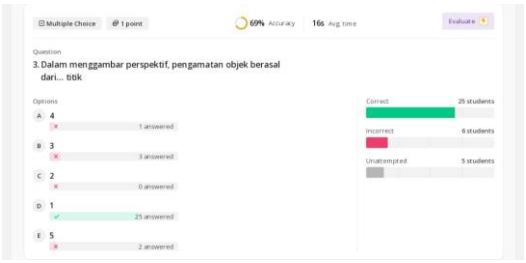
Gambar 5. Q1 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 2



Gambar 6. Q2 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 3



Gambar 7. Q3 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

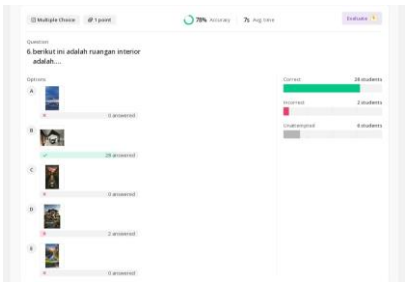
Tampilan Soal Nomor 4

Gambar 8. Q4 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 5

Gambar 9. Q5 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 6



Gambar 10. Q6 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

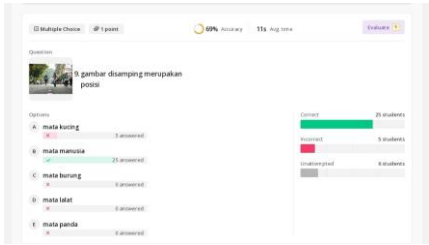
Tampilan Soal Nomor 7

Gambar 11. Q7 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 8

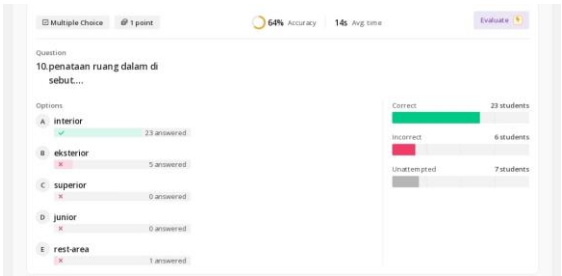
Gambar 12. Q8 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 9



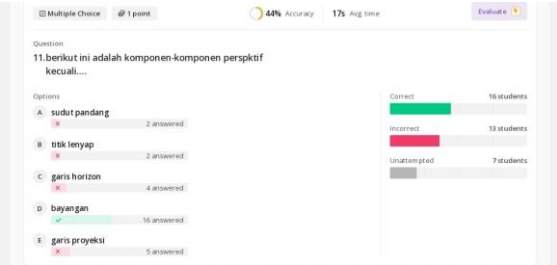
Gambar 13. Q9 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 10



Gambar 14. Q10 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 11

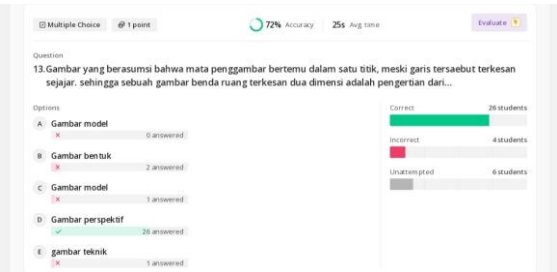


Gambar 15. Q11 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 12

Gambar 16. Q12 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 13

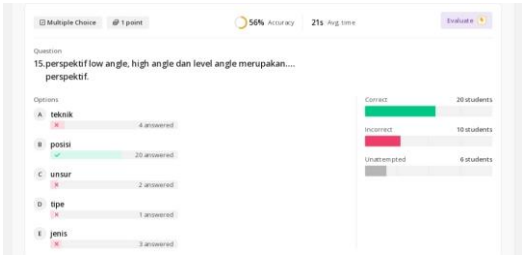


Gambar 17. Q13 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 14

Gambar 18. Q14 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 15



Gambar 19. Q15 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 16

Gambar 20. Q16 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

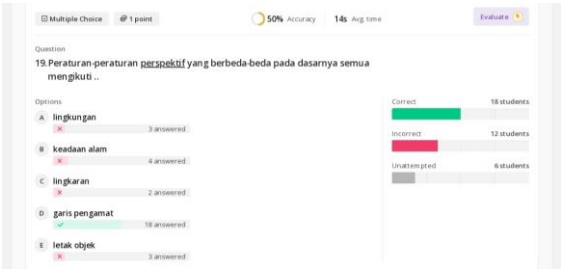
Tampilan Soal Nomor 17

Gambar 21. Q18 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 18

Gambar 22. Q19 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 19

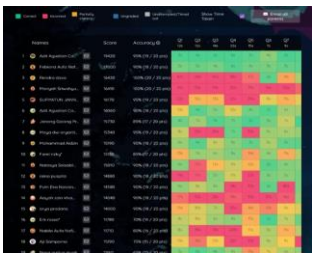


Gambar 22. Q19 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan Soal Nomor 20

Gambar 23. Q20 Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan result (1) Quizizz pada materi menggambar perspektif.



Gambar 24. *Result* (1) Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Tampilan result (2) Quizizz pada materi menggambar perspektif.

Gambar 25. *Result* (2) Menggambar Perspektif
(Sumber: Screenshoot oleh Susbawati Madya, 2023)

Pada pertanyaan soal nomor satu diraih dengan 19 jawaban ini benar dalam kurun waktu 12 detik. Pertanyaan dari soal nomor dua diraih dengan 23 jawaban benar dalam waktu 15 detik. Pertanyaan pada soal nomor tiga dengan 25 jawaban benar dalam waktu 16 detik. Pertanyaan pada soal nomor empat dengan 25 jawaban benar dalam waktu 23 detik. Pertanyaan pada soal nomor lima dengan 18 jawaban ini benar dalam waktu 27 detik. Pertanyaan pada soal nomor enam dengan 28 jawaban ini dalam waktu 7 detik. Pertanyaan pada soal nomor tujuh dengan 24 jawaban ini benar dalam waktu 10 detik. Pertanyaan pada soal nomor delapan dengan 24 jawaban benar ini dalam waktu 12 detik. Pertanyaan pada soal nomor sembilan dengan 25 jawaban ini benar dalam waktu 11 detik. Pertanyaan pada soal nomor sepuluh dengan 23 jawaban benar dalam waktu 14 detik. Pertanyaan pada soal nomor sebelas dengan 16 jawaban ini benar dalam waktu 17 detik. Pertanyaan pada soal nomor dua belas dengan 20 jawaban ini benar dalam waktu 15 detik. Pertanyaan pada soal nomor tiga belas dengan 26 jawaban ini benar dalam waktu 25 detik. Pertanyaan pada soal nomor empat belas dengan 20 jawaban ini benar dalam waktu 22 detik. Pertanyaan pada soal nomor lima belas dengan 20 jawaban ini benar dalam waktu 21 detik. Pertanyaan keenambelas dengan 23 jawaban ini benar dalam waktu 19 detik. Pertanyaan pada soal nomor tujuh belas dengan 23 jawaban ini benar dalam waktu 13 detik. Pertanyaan pada soal nomor delapan belas dengan 17 jawaban ini benar dalam waktu 23 detik. Pertanyaan pada soal nomor sembilan belas dengan 18 jawaban ini benar dalam waktu 14 detik. Pertanyaan pada soal nomor dua puluh dengan 26 jawaban ini benar dalam waktu 16 detik.

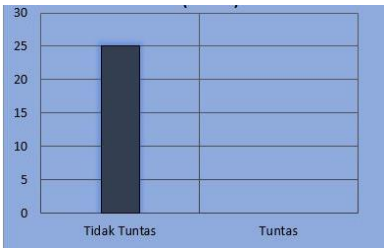
Pada jawaban benar sangat banyak dan cepat pada soal dari pertanyaan nomor enam dengan total jawaban benar sebanyak 28 dalam kurun waktu 7 detik dengan soal kuis dari pertanyaan mengenai "berikut ini adalah ruangan interior adalah". Pada jawaban sangat sedikit dan lama saat waktu menjawab soal dari pertanyaan nomor delapan belas dengan total jawaban benar sebanyak 17 dengan kurun

waktu 23 detik yaitu pada pertanyaan mengenai ”Ani sedang berada diposisi bawah mata kaki gedung monas, sambil memperhatikan objek api monas, maka objek api monas terlihat semakin lebih mengecil karena posisinya sangat jauh dari atas mata maka disebut sebagai sudut mata”.

Analisis Efektivitas dalam Evaluasi Hasil Tes Kognitif.

1). *Pre-test*

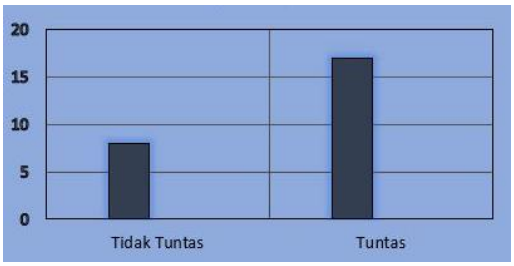
Nilai hasil tes awal dari soal menggambar perspektif pada siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Mantup Lamongan dengan skor tertinggi 60 dan skor terendah 20. Sehingga nilai belajar KKTP 25 siswa dengan skor 100% masih Belum Mencapai Tujuan yaitu dengan interval nilai 0-40% karena di bawah nilai 70.



Gambar 26. Diagram Batang Hasil *Pre-test*

2*). Post-test*

Nilai hasil tes akhir dari soal menggambar perspektif dengan menggunakan perlakuan media *Quizizz* pada siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Mantup Lamongan dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 35. Sehingga nilai belajar KKTP 8 siswa dengan total skor 32% masih Belum Mencapai Tujuan yaitu dengan interval nilai 0-40% dan nilai interval 41-65% karena di bawah nilai 70. Sedangkan nilai KKTP dari 17 siswa dengan total skor 68% Sudah Mencapai Tujuan karena nilai sudah di atas 70.



Gambar 27. Diagram Batang Hasil *Post-test*

1) Uji *N-Gain*

Melihat peningkatan hasil belajar siswa dari uji tes *pre-test* dan *post-test* dengan tes diagnostik kognitif tentang soal menggambar perspektif siswa tingkat kelas X-4 SMA Negeri 1 Mantup Lamongan. Pengujian Uji *N-Gain* memanfaatkan perangkat aplikasi *software* dari program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 24, maka dilakukan hasil uji analisis *N-Gain* Ternormalisasi (*N-Gain*) melalui tabel berikut ini yaitu:

Tabel 5. Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	25	0	1	.60	.401
ngain_persen	25	-44	100	60.10	40.070
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan *output* dari hasil analisis dari tabel Uji *N-Gain* dalam kategori pembagian dari nilai *N-Gain* skor rata-rata *mean* adalah 0, 60 ≤ 0, 70 sehingga kategori kognitif yang diperoleh siswa yaitu sedang. Selanjutnya pada kategori tafsiran efektivitas *N-Gain* skor dalam bentuk persen adalah 60% sehingga tafsiran dari efektivitas *Quizizz* cukup efektif.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa peningkatan dari nilai hasil belajar tes kognitif pada siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Mantup Lamongan meningkat 60%.

2) Uji t *Wilcoxon* (*Non* Parametik)

Untuk mengetahui efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* menggunakan alternatif statistik Uji t *Wilcoxon* (*Non* Parametik) sehingga memperoleh hasil berikut ini:

Tabel 6. Uji T Wilcoxon Non Parametik

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	2[a]	3.75	7.50
	Positive Ranks	23[b]	13.80	317.50
	Ties	0[c]		
	Total	25		

a. Post Test < Pre Test
b. Post Test > Pre Test
c. Post Test = Pre Test

Berdasarkan *output* dari hasil Uji t *Wilcoxon non parametix* dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai dari *positive ranks* 23 siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa 23 siswa mendapati peningkatan hasil belajar menggambar perspektif dari nilai *pretest-posttest*. *Mean rank* dari rata-rata nilai peningkatan sebesar 13.80, sedangkan *jumlah sum of ranks* adalah sebesar 317,50. Namun terdapat 2 siswa mendapati penurunan hasil belajar menggambar perspektif dari nilai *pretest-postest*. *Mean rank* dari rata-rata siswa sebesar 3,75 sedangkan jumlah *sum of rank*s adalah sebesar 7,50.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizizz* pada materi pembelajaran menggambar perspektif sebagai evaluasi hasil tes kognitif siswa bisa memperoleh dalam kurun waktu yang singkat, sehingga penerapan *Quizizz* dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online* untuk menilai pembelajaran di berbagai bidang.
Efektivitas *Quizizz* dalam menilai hasil tes kognitif siswa di kelasX-4 SMA Negeri 1 Mantup Lamongan dengan melalui perolehan *pre-test* Kriteria Ketercapaian Tujuan (KKTP) adalah 0% dalam kategori belum mencapai tujuan. Sedangkan pada perolehan *post-test* KKTP setelah diberi perlakuan media Quizizz telah meningkat 60% dalam kategori sudah mencapai tujuan.

DAFTAR PUSTAKA

Bloom, B. S., & Krathwohl, D. R. 1956. *Taxonomy Of Educational Objectives: The Classification Of Educational Goals. In Handbook I: Cognitive Domain*.(P. 6).

Hake, R. R. 1999. *Analyzing Change/Gain Score. American Educational Association's Division D, Measurement and Research Methodology*.

Hill, Adrian. 1996. Bagaimana Menggambar. Bandung, Tarsito.

Meltzer .2002 *The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: a possible, hidden variable. In diagnostic pretest scores, Department of physics and Astronomy, Lowa State University, Annes, Lowa* 50011, Jurnal Am.J.*Physic*.

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), 29-39.

Purwanto, M. N. 2019a. *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*.

Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. 2022. Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *4*(2), 139–148.