

PENDAMPINGAN GURU MADRASAH DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI QUIZIZZ

Maisyaroh^{1*}, Mustiningsih², Juharyanto³, Mochammad Sa'id⁴, Nova Syafira Ariyanti⁵, Maulana Amirul Adha⁶, Bagus Rachmad Saputra⁷, Shoifah⁸

^{1,2,3,5,6,7}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁴Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Malang, Indonesia

⁸Madrasah Ibtidaiyah Ihyaul Ulum, Indonesia

¹ maisyaroh.fip@um.ac.id, ² mustiningsih.fip@um.ac.id, ³ juharyanto.fip@um.ac.id, ⁴ mochammad.sa'id.fpsi@um.ac.id, ⁵ novasyafira2@gmail.com, ⁶ amirulmaulana1013@gmail.com, ⁷ bagusrachmad47@gmail.com, ⁸ shoifahmudhofiraga@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan pendampingan evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz pada pendidikan dasar ini yakni (1) memberikan pemahaman tentang manfaat teknologi bagi proses pembelajaran, (2) memberikan pemahaman tentang jenis-jenis program evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan TIK, dan (3) menggunakan program Quizizz dalam evaluasi pembelajaran. Pendampingan ini dilakukan di Yayasan Pendidikan Islam Ihyaul Ulum Mojokerto meliputi KB/TK, MI dan MTs Ihyaul Ulum. Metode yang digunakan yaitu pendampingan berupa ceramah terkait dengan teknologi informasi, diskusi terkait dengan jenis-jenis aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan praktik penggunaan aplikasi Quizizz. Hasil kegiatan dari pendampingan ini adalah (1) peserta mengetahui manfaat dari adanya teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, (2) mengetahui jenis-jenis aplikasi yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran, dan (3) terdapat perubahan yakni peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai aplikasi dalam evaluasi pembelajaran. Selain itu hal ini juga menjadikan ajang untuk meningkatkan semangat kerja guru.

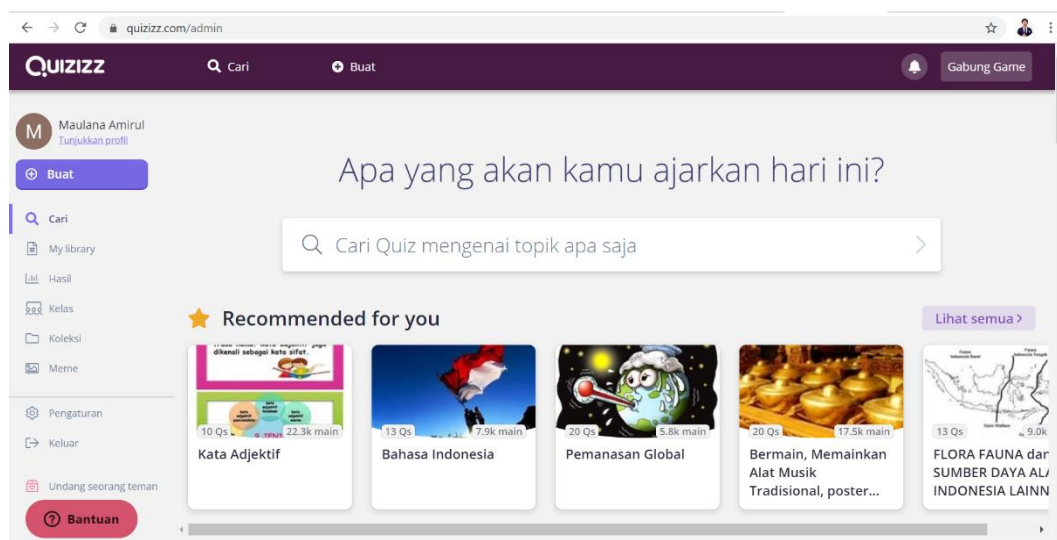
Kata Kunci: pendampingan; evaluasi pembelajaran; aplikasi Quizizz.

PENDAHULUAN

Pendidikan religius penting diajarkan kepada anak sejak dini (Ulfatin, Mukhadis, Maisyaroh, & Benty, 2019). Madrasah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang membentuk peserta didiknya menjadi beriman dan berkarakter memberikan bekal untuk pendidikan religius di dalam proses pembelajaran (Maisyaroh, Ulfatin, Benty, Saputra, & Adha, 2019). Sebagai bentuk mendukung program pemerintah dalam memperkuat pendidikan karakter. Pembelajaran yang diberikan haruslah pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik namun dalam keadaan yang menyenangkan (Drianah, 2017; Nurdin, 2016). Sehingga pembelajaran harus dikelola sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat belajar dengan nyaman, aman, dan menyenangkan namun tetap bermakna. Adanya pembelajaran yang bermakna diharapkan guru dapat menilai hasil belajar dari peserta didik. Hal ini menjadikan para pendidik hendaknya dapat lebih kreatif dalam mendesain pola evaluasi pembelajaran atau asesmen (Purba, 2019; Yektyastuti, Ikhsan, & Sari, 2014; Yusuf, 2015). Proses asesmen seharusnya telah terencana sejak awal serta terintegrasi dengan rencana pembelajaran secara utuh, dengan menggunakan berbagai instrumen dan teknik yang sesuai.

Instrumen penilaian pembelajaran merupakan alat yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam penilaian pembelajaran. Secara garis besar alat ukur penilaian pembelajaran terdiri dari dua macam, yaitu tes dan non tes (Permatasari, 2014; Sung, Chang, & Liu, 2016). Pada dasarnya dalam mengembangkan instrumen penilaian berbentuk tes dan non tes tergantung pada bentuk tes dan non tes itu sendiri. Dalam menilai evaluasi pembelajaran sesuai dengan era Revolusi Industri 4.0 banyak memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Hilliard & Kargbo, 2017). Sehingga, perkembangan TIK dapat membantu dunia pendidikan dalam pengembangan alat penilaian hasil belajar siswa. Teknologi memiliki peran penting dalam penilaian pembelajaran agar efektif dan efisien. Teknologi dapat membantu guru menilai pembelajaran siswa mereka serta kinerja mereka di kelas. Penggunaan TIK dalam penilaian melibatkan penggunaan perangkat digital untuk membantu dalam pengembangan, penyediaan, penyimpanan atau pelaporan tugas penilaian siswa, tanggapan, nilai atau umpan balik (Adha, Gordisona, Ulfatin, & Supriyanto, 2019; Cornali, 2012; Marshall & Taylor, 2015). TIK tidak hanya digunakan ketika siswa menyelesaikan ujian atau unjuk kerja, namun bisa dimanfaatkan untuk mengolah nilai.

Terdapat beragam jenis perangkat TIK dan layanan aplikasi yang menyediakan berbagai aktivitas penilaian. Beberapa layanan tersebut yakni Quizizz, kahoot, *google classroom*, *hot potatoes*, *exam view* dan bentuk aplikasi lain yang dapat digunakan untuk menilai proses pembelajaran (Permatasari, 2014; Sung et al., 2016). Salah satu aplikasi yakni Quizizz yang merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan (Mei, Ju, & Adam, 2018; Wichadee & Pattanapichet, 2018). Dengan menggunakan Quizizz, siswa bisa melakukan latihan di dalam kelas melalui *device* atau pada perangkat elektronik siswa, seperti laptop, handphone maupun tablet (Priyanti, Santosa, & Dewi, 2019). Siswa dapat mengerjakan kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat nilai mereka sesegera mungkin setelah mengerjakan di papan peringkat. Guru dalam hal ini berperan sebagai instruktur dan fasilitator. Artinya, guru bisa memantau prosesnya serta mengunduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Penggunaan Quizizz dapat membantu menstimulus minat serta meningkatkan konsentrasi siswa. Program Quizizz dapat diakses melalui laman <https://quizizz.com/>. Gambar 1 menunjukkan tampilan awal program Quizizz.



Gambar 1. Tampilan Awal Program Quizizz

KB/TK, MI dan MTs Ihyaul Ulum Mojokerto merupakan lembaga pendidikan dibawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Ihyaul Ulum. Berdasarkan studi awal yang

dilakukan, madrasah belum banyak memanfaatkan TIK dalam implementasi pembelajaran. Hal ini mengharuskan madrasah untuk berkembang dengan memberikan pembelajaran yang bermakna dengan ditunjang pemanfaatan TIK. Tidak hanya pembelajaran yang bermakna melainkan dalam proses evaluasi pembelajaran juga dapat memberikan yang bermakna. Sehingga peserta didik merasa senang ketika proses belajar maupun dalam proses evaluasi pembelajaran (Sung et al., 2016; Zhao, 2019). Pendampingan ini bertujuan memberikan pemahaman serta keterampilan Kepala madrasah dan Guru KB/TK, MI dan MTs Ihyaul Ulum Mojokerto tentang manfaat teknologi bagi proses pembelajaran, memberikan pemahaman tentang jenis-jenis program evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan TIK, dan keterampilan dalam penggunaan program Quizizz dalam evaluasi pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Bentuk dari pengabdian yang dilakukan yaitu pendampingan evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz. Dalam upaya pengoptimalan pencapaian keberhasilan kegiatan pendampingan evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz di era disrupsi kepala dan guru KB/TK, MI dan MTs Ihyaul Ulum Kedungpring Kecamatan Sooko Kota Mojokerto, metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan menggunakan pendekatan berupa pendampingan, pelatihan dan *workshop*. Dilakukan pendampingan karena dalam proses pelatihan dan *workshop* nantinya akan terdapat praktik menggunakan aplikasi Quizizz. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai target luaran serta memberikan pemahaman dan keterampilan bagi peserta. Secara lebih rinci tahapan dalam kegiatan pengabdian ini yakni: (1) tahap persiapan, (2) kegiatan pelatihan dan *workshop*, dan (3) evaluasi.

Kegiatan pengabdian dilakukan pada hari Sabtu, 22 Agustus 2020 bertempat di ruang kelas MI Ihyaul Ulum. Kegiatan pelatihan diikuti sebanyak 30 Peserta. Narasumber dalam kegiatan ini yakni Dosen dari Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) dan Dosen dari Fakultas Pendidikan Psikologi (FPSi) Universitas Negeri Malang (UM) selaku tim pengabdian yang berjumlah empat orang dosen, dibantu tiga alumni Magister Manajemen Pendidikan FIP UM.

Pendampingan ini bertujuan untuk memberikan wawasan terkait dengan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dengan begitu pemanfaatan TIK ini terlebih dahulu dilakukan pengenalan aplikasi yang bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran, selanjutnya memperkenalkan Quizizz sebagai aplikasi yang dipilih. Dalam memperkenalkan aplikasi Quizizz ini dilakukan pengenalan manfaat dari aplikasi tersebut dan fitur-fitur yang ada yang dilanjutkan dengan praktik aplikasi tersebut. Evaluasi kegiatan pendampingan, dilakukan evaluasi proses dan hasil kegiatan. Evaluasi proses dilakukan untuk melihat keberhasilan proses kegiatan secara keseluruhan. Sedangkan evaluasi hasil dilakukan untuk melihat keberhasilan kepala madrasah serta guru KB/TK, MI dan MTs Ihyaul Ulum Mojokerto dalam memahami konsep dan praktik evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Evaluasi hasil didapatkan dari lembar soal pre-tes dan pos-tes yang diisi oleh peserta pelatihan. Teknik analisis yang dilakukan yakni analisis deskriptif dan uji beda menggunakan *Paired Sample T-Test* (Wiyono, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guna mengoptimalkan pencapaian keberhasilan kegiatan pendampingan yang dilakukan, dilakukan tiga tahapan dalam kegiatan pengabdian ini yakni, tahap persiapan, tahap pelatihan dan *workshop*, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan yakni berupa pengenalan program, analisis kebutuhan dan penyusunan panduan serta agenda pelatihan. Dalam persiapan awal melibatkan Kepala Madrasah dan guru dari yayasan

pendidikan islam Ihyaul Ulum Kota Mojokerto, tim pengabdian dari Universitas Negeri Malang dengan dibantu tiga alumni.



Gambar 2. Penjelasan Materi tentang Implementasi Pembelajaran yang Menyenangkan

Setelah kegiatan persiapan selesai dilanjutkan dengan tahap kedua yakni dilakukan pelatihan tatap muka dengan tetap menerapkan protokol kesehatan Covid-19 secara ketat. Kegiatan yang dilakukan secara rinci yakni sebagai berikut; (1) Pemberian materi tentang teori model pembelajaran *integrated joyful religious learning*; (2) Pemberian materi tentang perancangan pembelajaran berbasis model *integrated joyful religious learning*; (3) Pemberian materi tentang jenis-jenis program evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan TIK; dan (4) Pelatihan/praktik: Evaluasi pembelajaran dengan program *Quizizz*. Kegiatan pelatihan dan workshop diawali dengan penjelasan materi yang terkait dengan implementasi pembelajaran berbasis religius yang menyenangkan, yang disampaikan oleh narasumber. Setelah pemaparan materi selesai, dilakukan pelatihan/praktik Evaluasi pembelajaran dengan program *Quizizz*. Adapun pelatihan yang diberikan yakni, (1) membuat akun *Quizizz*, (2) membuat kuis yang menarik, (3) simulasi menjalankan kuis dari sisi siswa dan guru, dan (4) mengunduh nilai hasil kuis.



Gambar 3. Penjelasan Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran

Tahap terakhir dilakukan evaluasi atau umpan balik, evaluasi ini dilakukan berdasarkan proses dan hasil pendampingan, pelatihan serta workshop yang telah dilakukan. Dalam tahap evaluasi proses dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan proses pada tahap pelatihan secara tatap muka serta hasil secara keseluruhan. Sedangkan, untuk evaluasi hasil pendampingan, pelatihan dan workshop untuk melihat keberhasilan kepala dan guru KB/TK, MI dan MTs Ihyaul Ulum Mojokerto dalam memahami pemanfaatan program Quizizz dalam evaluasi pembelajaran.



Gambar 4. Praktik Pemanfaatan Program Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran

Pendampingan evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz ini dilakukan untuk menambah minat belajar peserta didik dalam mengerjakan tugas serta memberikan makna dalam evaluasi pembelajaran peserta didik yang menyenangkan. Berdasarkan metode yang digunakan dalam kegiatan pendampingan ini, dilakukan penilaian terhadap pemahaman evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sebelum dan sesudah adanya pendampingan tersebut. Pemahaman TIK juga menjadi penilaian dalam pendampingan ini.

Terdapat beragam jenis perangkat TIK dan layanan aplikasi yang menyediakan berbagai aktivitas penilaian. Salah satunya yakni aplikasi Quizizz. Penggunaan Quizizz membantu menstimulus minat serta meningkatkan konsentrasi siswa. Berdasarkan hasil analisis terjadi peningkatan keterampilan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran kepala dan guru KB/TK, MI dan MTs Ihyaul Ulum Mojokerto. Berikut ini penyajian hasil pelaksanaan pengabdian.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Mean Nilai Pre-Test dan Post Test Keterampilan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz

| Nilai | Interval | Kategori | Frekuensi | Mean | Keterangan |
|-----------|----------|-------------|-----------|-------|-------------|
| Pre-Test | 15 - 30 | Tidak Baik | 5 | 38,17 | Kurang Baik |
| | 31 - 45 | Kurang Baik | 21 | | |
| | 46 - 60 | Baik | 4 | | |
| | 61 - 75 | Sangat Baik | 0 | | |
| Post-Test | 15 - 30 | Tidak Baik | 0 | 62,20 | Sangat Baik |
| | 31 - 45 | Kurang Baik | 1 | | |
| | 46 - 60 | Baik | 14 | | |
| | 61 - 75 | Sangat Baik | 15 | | |

N : 30

Berdasarkan Tabel 1 peserta dalam pendampingan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz meraih nilai rata-rata *pre-test* sebesar 38,17 dengan kategori kurang baik, dengan peningkatan yang signifikan berdasarkan hasil *post-test* sebesar 62,20. Hal ini didukung dengan hasil uji beda nilai sebelum dan sesudah dilakukannya pelatihan, sebelum dilakukan uji beda menggunakan *Paired sample T-test*, terlebih dahulu data dilakukan uji normalitas menggunakan uji kolgomorov smirnov.

Tabel 2. Uji Normalitas Data Pre-Test dan Post Test Keterampilan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | | |
|---|----------------|---------|---------|
| | | Pre_Qz | Post_Qz |
| N | | 30 | 30 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 38.1667 | 62.2000 |
| | Std. Deviation | 7.44675 | 9.60029 |
| Most Extreme Differences | Absolute | 0.131 | 0.158 |
| | Positive | 0.131 | 0.110 |
| | Negative | -0.086 | -0.158 |
| Test Statistic | | 0.131 | 0.158 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .198 | .054 |

Berdasarkan Tabel 2 data pre-test dan post-test diketahui normal. Uji beda dilakukan menggunakan *Paired sample T-test* dengan bantuan SPSS 24.0.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Keterampilan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|----------------------------|------------------|--------------------|----------------|------------|---|--------|---------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pre_Qz - Post_Qz | -24.0333 | 10.890 | 1.988 | -28.100 | 19.967 | -12.088 | 29 | 0.000 |

Berdasarkan Tabel 3 diketahui nilai sign sebesar 0,00 (<0,05), hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran kepala dan guru KB/TK, MI dan MTs Ihyaul Ulum Mojokerto sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

Hasil dari kegiatan yang dilakukan yaitu pendampingan kepala dan guru dalam evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz yakni, (1) peserta mengetahui manfaat dari adanya teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, (2) mengetahui jenis-jenis aplikasi yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran, dan (3) terdapat perubahan yakni peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai aplikasi dalam evaluasi pembelajaran. Tentunya hal ini dapat memberikan dampak positif bagi kegiatan pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru di KB/TK, MI dan MTs Ihyaul Ulum Mojokerto. Sehingga, nantinya dapat meningkatkan mutu dari madrasah yang telah diberikan pendampingan. Pada era Revolusi Industri 4.0 ini pun pendidikan banyak

mengalami perubahan mengikuti perubahan zaman (Martins et al., 2019; Mulkeen, 2011). Banyak pemanfaatan teknologi sebagai media belajar peserta didik, oleh karena itu tidak menutup kemungkinan bagi madrasah untuk berkembang mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil dari pendampingan yang dilakukan dapat meningkatkan semangat kerja. Semakin tinggi semangat kerja yang ingin dicapai maka semakin tinggi pula prestasi yang akan dihasilkan (Holleran & Gilbert, 2015; Maisyaroh, Zulkarnain, Setyowati, & Mahanal, 2014; Shun-wing Ng, 2014; Walker, 2011). Salah satu hal penting yang dapat ditunjukkan para guru dengan semangat kerja tinggi yakni siswa bisa memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru (Ariyanti, Adha, Sumarsono, & Sultoni, 2020; Hammond, 2014; Juharyanto, Bafadal, Arifin, Saputra, & Adha, 2020). Hal ini ditunjukkan dengan hasil pencapaian belajar melalui tahap evaluasi. Sama halnya dengan pendapat (Eskicumali, Arslan, & Demirtaş, 2015; Obielodan, Omojola, Kazeemtijani, & Samuel, 2020; Wondemtegegn, 2019) menyatakan bahwa sebagian besar mempercayai bahwa teknologi menjadi salah satu pengaruh dalam proses pembelajaran. Teknologi juga membantu untuk meningkatkan pengetahuan tentang pembelajaran, hal ini dirasakan pula oleh peserta didik. Guru dalam proses pembelajaran juga banyak menggunakan teknologi untuk mencari media belajar, dengan begitu peserta didik akan merasa senang dalam belajar jika media yang digunakan bermacam-macam.

Jenis-jenis aplikasi yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran pun bervariasi, karena menunjukkan di era Revolusi Industri 4.0 ini guru dan siswa sebagai *digital generation* mengharuskan menggunakan aplikasi dalam pembelajaran. Pendapat (Abdelraheem & Ahmed, 2018; Craciun, 2019; Garcia, Abrego, & Jauregui, 2019) menyatakan bahwa situs *online* maupun aplikasi yang tersedia di internet sebagai wadah untuk melakukan evaluasi pembelajaran sangat beragam. Dengan begitu dapat diimplementasikan dalam evaluasi pembelajaran, agar peserta didik merasa senang dalam mengerjakan soal-soal evaluasi pembelajaran. Aplikasi itu salah satunya yakni Quizizz, aplikasi ini cocok digunakan untuk pendidikan dasar yang masih membutuhkan evaluasi secara menarik.

Aplikasi Quizizz dipilih karena sesuai dengan kebutuhan pada pendidikan dasar. Berdasarkan hasil pendampingan di KB/TK, MI dan MTs Ihyaul Ulum mendapat respon baik dari kepala madrasah dan guru. Tidak hanya itu, berdasarkan hasil *pre-test* serta *post-test* menunjukkan hasil yang cukup signifikan untuk memahami aplikasi Quizizz. Sesuai dengan pendapat (Bolden, Hurt, & Richardson, 2017; Pitoyo, Sumardi, & Asib, 2020; Zhao, 2019) bahwa aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang mudah untuk digunakan, selain itu guru dapat terlibat dalam melihat keaktifan peserta didik. Bagi peserta didik pun aplikasi ini dapat melihat hasil dari evaluasi pembelajaran setelah menyelesaikannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pendampingan evaluasi pembelajaran di Yayasan Pendidikan Islam Ihyaul Ulum yang meliputi KB/TK, MI dan MTs Ihyaul Ulum Mojokerto menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif bagi kepala madrasah dan guru untuk memberikan evaluasi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Selain itu, kepala madrasah dan guru memahami manfaat teknologi dalam pembelajaran. Hal ini pun dapat menambah wawasan terkait dengan banyaknya jenis-jenis aplikasi yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Pemilihan dan praktik aplikasi quizizz sebagai media untuk melakukan evaluasi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan memudahkan guru melihat serta meningkatkan keaktifan peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Abdelraheem, A. Y., & Ahmed, A. M. (2018). The impact of using mobile social

- network applications on students' social-life. *International Journal of Instruction*, 11(2), 1–14. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1121a>
- Adha, M. A., Gordisona, S., Ulfatin, N., & Supriyanto, A. (2019). Analisis Komparasi Sistem Pendidikan Indonesia dan Finlandia. *Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 145–160. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29240/jsmp.v3i2.110>
- Ariyanti, N. S., Adha, M. A., Sumarsono, R. B., & Sultoni, S. (2020). Strategy to Determine the Priority of Teachers' Quality Problem Using USG (Urgency, Seriousness, Growth) Matrix. *International Research-Based Education Journal*, 2(2), 54–62. <https://doi.org/10.17977/um043v2i2p54-62>
- Bolden, D. C., Hurt, J., & Richardson, M. K. (2017). Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report. *I.E.: Inquiry in Education*, 9(1).
- Cornali, F. (2012). Effectiveness and Efficiency of Educational Measures: Evaluation Practices, Indicators and Rhetoric. *Sociology Mind*, 02(03), 255–260. <https://doi.org/10.4236/sm.2012.23034>
- Craciun, D. (2019). Training future language teachers to educate the digital generation. *Journal of Educational Sciences*, 39(1), 90–107. <https://doi.org/10.35923/jes.2019.1.08>
- Drianah, D. (2017). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui Joyfull and Meaningful Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 174–186. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.2087>
- Eskicumalı, A., Arslan, S., & Demirtaş, Z. (2015). Utilization of information and communication technologies as a predictor of educational stress on secondary school students. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(2), 241–246.
- Garcia, A., Abrego, J., & Jauregui, J. (2019). Technologies frequently used by elementary principals. *Universal Journal of Educational Research*, 7(1), 95–105. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070113>
- Hammond, M. (2014). Introducing ICT in Schools in England: Rationale and Consequences. *British Journal of Educational Technology*, 45(2), 191–201. <https://doi.org/10.1111/bjet.12033>
- Hilliard, A., & Kargbo, H. F. (2017). Educationally Game-Based Learning Encourages Learners To Be Actively Engaged In Their Own Learning. *International Journal of Education and Practice*, 5(4), 45–60. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2017.54.45.60>
- Holleran, G., & Gilbert, I. (2015). *A Teacher 's Companion to Essential Motivation in the Classroom*. London: Routledge.
- Juharyanto, Bafadal, I., Arifin, I., Saputra, B. R., & Adha, M. A. (2020). The Use of Conventional Communication Technology as an Effective Principal Leadership Strategy in Strengthening the Role of Multi-Stakeholder's Forum for School Quality Improvement. *Elementary Education Online*, 19(4), 1963–1973. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.762773>
- Maisyaroh, Ulfatin, N., Benty, D.-D. N., Saputra, B. R., & Adha, M. A. (2019). Integrated Learning Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Guru Mts Kota Malang. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Maisyaroh, Zulkarnain, W., Setyowati, A. J., & Mahanal, S. (2014). Masalah Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013 dan Kerangka Model Supervisi Pengajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 24(3), 213–220.
- Marshall, S., & Taylor, W. (2015). ICT in Education: Innovation, Implementation, Perceptions and Experiences. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 11(1), 2.
- Martins, J., Branco, F., Gonçalves, R., Oliveira, M. A. Y., Oliveira, T., Zolotov, M. N.,

- & Jesus, F. C. (2019). Assessing the Success behind the Use of Education Management Information Systems in Higher Education. *Telematics and Informatics*, 38(3), 182–193. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.10.001>
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.26417/ejser.v5i1.p194-198>
- Mulkeen, A. (2011). ICT in Schools. In *Information Communication Technologies*. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-949-6.ch236>
- Nurdin, A. (2016). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Information and Communication Technology. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 49–64. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v11i1.971>
- Obielodan, O. O., Omojola, E. A., Kazeemtijani, O., & Samuel, N. (2020). Assessment of Teachers' Pedagogical Knowledge on the Utilization of Information and Communication Technology in Kwara State, Nigeria. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 16(1), 62.
- Permatasari, A. (2014). Pengelolaan Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Secara Online. *Manajemen Pendidikan*, 24(3), 260–265.
- Pitoyo, M. D., Sumardi, S., & Asib, A. (2020). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of Quizizz on Students' Learning in Higher Education. *International Journal of Language Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.8188>
- Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. (2019). Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context. *Language and Education Journal*, 2(2), 71–80.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*, 12(1), 29–39.
- Shun-wing Ng, T. K. C. (2014). Continuing professional development for middle leaders in primary schools in Hong Kong. *Journal of Educational Administration*, 52(6), 869–886. <https://doi.org/10.1108/JEA-07-2013-0077>
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers and Education*, 94(1), 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Ulfatin, N., Mukhadis, A., Maisyaroh, & Benty, D.-D. N. (2019). *Integrated Learning Berbasis Sainifik Religius Untuk Penerapan Kurikulum Inti dan Muatan Lokal di Madrasah Tsanawiyah*. Malang.
- Walker, C. (2011). *Managing student motivation through teaching performance*.
- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement Of Performance And Motivation Through Application Of Digital Games. *Teaching English with Technology*, 18(1), 77–92.
- Wiyono, B. B. (2007). *Metodologi Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Action Research* (Burhanuddin, ed.). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Wondemtegegn, S. A. (2019). University Students' Perception and Utilization of Technology for Learning: The Case of Haramaya University. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 8(1), 139–156. <https://doi.org/10.29333/ojcm/2367>
- Yektyastuti, R., Ikhsan, J., & Sari, R. L. P. (2014). The Development of Android Mobile Game As Senior High School Learning Media on rate reaction and chemical equilibrium. *Proceeding of International Conference On Research, Implementation And Education*. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/11449/>

- Yusuf, A. M. (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>