



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 7236-7248

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Formatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Materi Sistem Pembayaran

Nur Indah Rahmawati^{1✉}, Dina Fajriani², Budi Suriyanto³, Arif Hidayat⁴, Nuryatim Ngundiati⁵

Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya

Email: indahrahmawati455@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Minat belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor-faktor dari dalam mencakup kecerdasan, strategi belajar, motivasi, minat belajar dan sebagainya. Sedangkan faktor dari luar misalnya fasilitas belajar, cara mengajar guru, sistem pemberian umpan balik, dan sebagainya. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, yang dapat dilakukan sekolah dan guru yaitu dengan memaksimalkan fasilitas belajar, memperbarui cara mengajar guru, dan memperbaiki sistem pemberian umpan balik. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan sebagai asesmen formatif. Quizizz dapat digunakan untuk memperbarui cara mengajar guru, dan memperbaiki sistem pemberian umpan balik. Penggunaan Quizizz sebagai media asesmen formatif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Cerme. Berdasarkan penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8, soal asesmen formatif mata pelajaran ekonomi materi sistem pembayaran menggunakan media Quizizz mendapatkan rata-rata total 78,333333355% pada 10 indikator sehingga termasuk pada kategori "baik" dan "layak" untuk digunakan sebagai asesmen di SMA Negeri 1 Cerme.

Kata Kunci: *Asesmen, Asesmen Formatif, Quizizz, Minat Belajar.*

Abstract

Interest in learning is influenced by two factors, namely internal factors and external factors. Internal factors include intelligence, learning strategies, motivation, interest in learning and so on. While external factors such as learning facilities, teacher teaching methods, feedback systems, and so on. To increase students' interest in learning, what schools and teachers can do is maximize learning facilities, update teacher teaching methods, and improve feedback delivery systems. Quizizz is a game-based learning application that can be used as a formative assessment. Quizizz can be used to update teachers' teaching methods, and improve feedback systems. The use of Quizizz as a formative assessment medium can increase students' interest in learning at SMA Negeri 1 Cerme. Based on the assessment by 24 students in class X-8, the formative assessment questions payment system subject matter economics using Quizizz media obtained a total average of 78.333333355% on 10 indicators so that they were included in the "good" and "appropriate" categories to be used as assessments at SMA Negeri 1 Cerme.

Keywords: *Assessment, Formative Assessment, Quizizz, Learning Interest.*

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka merupakan perwujudan dari pembelajaran paradigma baru, Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dikeluarkan oleh pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikburistek) sebagai opsi tambahan dalam rangka melakukan pemulihan pembelajaran selama 2022-2024. Penerapan Kurikulum Merdeka ini memastikan penerapan pembelajaran untuk berpihak pada peserta didik. Struktur kurikulum menjadi dasar perancangan pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila. Sementara itu, kegiatan ekstrakurikuler dan budaya sekolah dapat dikembangkan oleh satuan pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Untuk dapat merancang kegiatan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik, pembelajaran dilaksanakan secara berdiferensiasi.

Kemendikburistek dalam melalui buku berjudul Pembelajaran Paradigma Baru mengungkapkan, Asesmen pada kurikulum merdeka merupakan bagian terpadu dari proses pembelajaran, memfasilitasi pembelajaran, dan menyediakan informasi yang holistik sebagai umpan balik untuk pendidik, peserta didik, dan orang tua agar dapat memandu mereka dalam menentukan strategi pembelajaran selanjutnya. Asesmen dilakukan terpadu dengan pembelajaran.

Asesmen berbeda dengan evaluasi. Asesmen (assessment) adalah upaya untuk mendapatkan data/informasi dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui seberapa

baik kinerja mahasiswa, kelas/mata kuliah, atau program studi dibandingkan terhadap tujuan/kriteria/capaian pembelajaran tertentu. Setelah diperoleh hasil asesmen maka dilakukan proses penilaian. Sedangkan evaluasi (evaluation) adalah proses pemberian status atau keputusan atau klasifikasi terhadap suatu hasil asesmen dan penilaian.

Asesmen mempunyai dua fungsi yaitu fungsi formatif dan fungsi sumatif. Fungsi formatif merupakan assessment yang digunakan dalam memberikan umpan balik atau feedback terhadap para guru untuk dijadikan dasar pada saat memperbaiki serta membenarkan proses pembelajaran dan juga mengadakan remedial bagi para peserta didik, jenis asesmen formatif yaitu assessment as learning dan assessment for learning. Sumatif merupakan fungsi yang berguna dalam penentuan nilai belajar siswa dalam satu mata pelajaran tertentu, sehingga selanjutnya dapat dijadikan bahan memberikan laporan, untuk menentukan kenaikan kelas serta menentukan lulus atau tidaknya peserta didik, jenis asesmen ini yaitu assessment of learning (Adinda et al., 2021).

Dalam pelaksanaannya asesmen formatif masih jarang digunakan. Fungsi dari asesmen formatif sendiri adalah untuk 1) mendiagnosis kemampuan awal dan kebutuhan belajar peserta didik, 2) umpan balik bagi pendidik untuk memperbaiki proses pembelajaran agar menjadi lebih bermakna, 3) umpan balik bagi peserta didik untuk memperbaiki strategi pembelajaran, 4) mendiagnosis daya serap materi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran di kelas, 5) memacu perubahan suasana kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan program-program pembelajaran yang positif, suportif, dan bermakna. Teknik asesmen formatif dapat berupa praktik, produk, proyek, portofolio, dan ter tulis atau tes lisan. Hasil atau dokumentasi yang diperoleh berupa produk hasil belajar, jurnal refleksi peserta didik, rencana tindak lanjut atas hasil asesmen, catatan hasil observasi, catatan anecdotal, dan nilai berupa angka (Sumintono, 2016).

Asesmen formatif dapat dilakukan dengan cara menyenangkan menggunakan media berupa aplikasi atau *web tool*, salah satunya adalah media Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Eka & Nugraha, 2021). Quizizz merupakan sebuah web tool yang berupa permainan kuis online yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran.

Sebagai media asesmen, Quizizz memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Quizizz yaitu dapat diakses kapan pun dan dimanapun dengan dukungan internet yang memadai quizizz memiliki tampilan yang sangat menarik dan mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran, serta lebih meningkatkan perhatian dan focus peserta didik dalam pembelajaran

(Eddy et., al 2020). Quizizz cocok digunakan pada saat pembelajarn jarak jauh/ daring yang memerlukan media yang relevan dan inovatif inovatif sehingga akan lebih mempermudah saat melaksanakan pembelajaran dan lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Muliya, 2022). Soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat serta cepat dalam mengerjakan soal (Salsabila et al., 2020). Jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan menggunakan warna dan gambar serta terlihat di komputer serta akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang tersaji (Aini, 2019). Penggunaan Quizizz juga cukup fleksibel karena terdapat pengaturan waktu dalam penyelenggaraan kuis ((Eka & Nugraha, 2021). Akan tetapi kelemahannya, dalam mengakses aplikasi Quizizz diperlukan dukungan internet yang memadai. Sehingga tidak cocok untuk sekolah yang berada didaerah pedalaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas, prosedur penelitian meliputi: (1) tahap pratindakan, dan (2) tahap pelaksanaan tindakan yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilakukan perencanaan (plan), pelaksanaan (action), observasi (observation), dan refleksi hasil tindakan (reflection). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-group pretest posttest design. Rancangan one-group pretest posttest design ini mencakup satu kelompok yang diobservasi pada tahap pretest yang kemudian dilanjutkan dengan perlakuan (treatment) dan posttest (Creswell, 2017). Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dengan instrument kuesioner kelayakan media pembelajaran. Penelitian dilakukan kepada 24 peserta didik kelas X-8 SMA Negeri 1 Cerme. Kuesioner untuk mengukur kelayakan media Quizizz bagi 24 peserta didik kelas X-8 SMA Negeri 1 Cerme terdapat pada tabel 1.

Table 1 Kisi-Kisi Kuesioner Kelayakan Media Quizizz

No	Pertanyaan
1	Mengukur apakah penyampaian soal dalam media ini dikemas dengan menarik
2	Mengukur apakah soal dalam media ini mudah dipahami
3	Mengukur apakah petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas
4	Mengukur apakah media ini mendorong rasa ingin tahu Anda
5	Mengukur apakah media ini menambah pemahaman Anda tentang alat pembayaran
6	Mengukur apakah media ini menggunakan desain dan tampilan yang menarik
7	Mengukur apakah baeksound pada media ini menambah rasa ingin berkompetisi
8	Mengukur apakah media ini mudah dioperasikan

9	Mengukur apakah media ini kreatif dan inovatif
10	Mengukur apakah media ini menambah motivasi belajar Anda tentang alat pembayaran

Dari tabel 1 dengan penilaian skala Linkert Level of Quality-5 point tersebut akan dihitung persentase rata-rata tiap kompoen dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji keefektifan produk berdasarkan hasil kuesioner tentang kelayakan media yang dikembangkan. Kriteria Kevalidan:

- 1) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81-100%) maka media tersebut kualifikasinya sangat baik untuk digunakan dalam asesmen.
- 2) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61-80%) maka media tersebut kualifikasinya baik untuk digunakan dalam asesmen.
- 3) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41-60%) maka media tersebut kualifikasinya cukup baik untuk digunakan dalam asesmen.
- 4) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (21-40%) maka media tersebut kualifikasinya kurang baik digunakan dalam asesmen.
- 5) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E (<20%) maka media tersebut kualifikasinya sangat kurag baik digunakan dalam asesmen.

Kriteria kelayakan media yang digunakan adalah kriteria pada tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Media

Persentase Penilaian	Keterangan
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Kurang Layak
21-40%	Tidak Layak
<20%	Sangat Tidak Layak

Dalam penelitian ini juga menyusun asesmen, prosedur asesmen meliputi: 1) perencanaan, yaitu upaya mempersiapkan bentuk asesmen berdasarkan alur tujuan pembelajaran yang akan dicapai, 2) pelaksanaan, yaitu penerapan bentuk asesmen yang selaras dengan tujuan

pembelajaran, 3) pengelolaan, yaitu pengelolaan hasil asesmen yang telah dilakukan dengan menggunakan data formatif, dan 4) pelaporan dan umpan balik, yaitu penyajian hasil asesmen yang mencerminkan tingkat capaian peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat belajar tersebut diukur menggunakan empat indikator yang dijadikan ukuran yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Ketertarikan untuk belajar ditandai dengan perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Peserta didik yang memiliki ketertarikan akan menjadi rajin belajar dan terus berusaha memahami ilmu bidang tersebut, mengikuti pelajaran dengan antusias. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan atau fokus terhadap suatu hal. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Minat belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor-faktor dari dalam mencakup kecerdasan, strategi belajar, motivasi, minat belajar dan sebagainya. Sedangkan faktor dari luar misalnya fasilitas belajar, cara mengajar guru, sistem pemberian umpan balik, dan sebagainya (Simbolon, 2013). Berdasarkan observasi di SMA Negeri 1 Cerme, rendahnya minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor dari luar. Pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Cerme masih dilakukan secara konvensional, penggunaan teknologi masih sangat minim dalam kegiatan pembelajaran. Ini dikarenakan oleh keterbatasan sarana dan keterbatasan pengetahuan guru akan teknologi pendidikan.

Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik cara mengajar dan sistem pemberian umpan balik dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi, salah-satunya yaitu dengan Quizizz. Quizizz memiliki banyak fitur games yang dapat dimanfaatkan untuk asesmen pendidikan. Selain itu, pada Quizizz peserta didik juga dapat mengetahui hasil dari apa yang dikerjakan, sehingga peserta didik mendapat umpan balik dan dapat memanfaatkannya untuk perbaikan pengetahuan diri. Umpan balik ini lah yang menjadikan Quizizz tergolong dalam aplikasi pendidikan berbasis game yang dapat digunakan sebagai asesmen formatif.

Kegiatan penelitian yang dilaksanakan kepada 24 peserta didik kelas X-8 SMA Negeri 1 Cerme yang merupakan kelas eksperimen menghasilkan persentase kelayakan media Quizizz sebagai media asesmen formatif mata pelajaran ekonomi materi sistem pembayaran. Uji coba

dilakukan dengan memberikan angket dengan 10 indikator. Hasil angket tersebut terangkum dalam tabel 3.

Tabel 3 Hasil Kuesioner Kelayakan Media

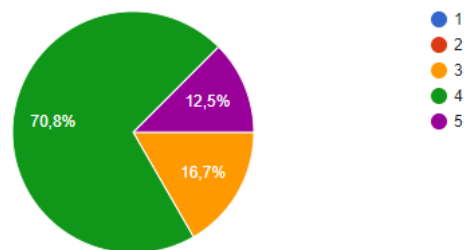
No	Pertanyaan	Persentase (%)
1	Apakah penyampaian soal dalam media ini dikemas dengan menarik?	79,16666667
2	Apakah soal dalam media ini mudah dipahami?	77,5
3	Apakah petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas?	80
4	Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu Anda?	78,3333334
5	Apakah media ini menambah pemahaman Anda tentang alat pembayaran?	78,3333334
6	Apakah media ini menggunakan desain dan tampilan yang menarik?	81,66666667
7	Apakah baeksound pada media ini menambah rasa ingin berkompetisi?	75,8333334
8	Apakah media ini mudah dioperasikan?	71,66666667
9	Apakah media ini kreatif dan inovatif?	80
10	Apakah media ini menambah motivasi belajar Anda tentang alat pembayaran?	80,83333334
Rata-Rata Total		78,333333355 (Baik,Layak)

Berdasarkan penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8 pada tabel 3, soal asesmen formatif menggunakan media Quizizz mendapatkan rata-rata total 78,333333355% pada 10 indikator sehingga termasuk pada kategori "baik" dan "layak" untuk digunakan sebagai asesmen di SMA Negeri 1 Cerme.

Hasil penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8 pada indikator 1 yaitu mengukur apakah penyampaian soal dalam media ini dikemas dengan menarik, diperoleh jawaban skala 3 berjumlah 4 jawaban, skala 4 berjumlah 17 jawaban, dan skala 5 dengan 3 jawaban. Hasil penilaian indikator 1 terdapat pada gambar 1.

Apakah penyampaian soal dalam media ini dikemas dengan menarik?

24 jawaban

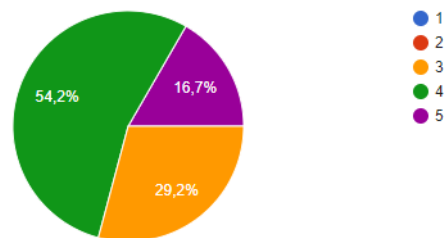


Gambar 1 Diagram Lingkaran Hasil Indikator 1

Hasil penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8 pada indikator 2 yaitu Mengukur apakah soal dalam media ini mudah dipahami, diperoleh jawaban skala 3 berjumlah 7 jawaban, skala 4 berjumlah 13 jawaban, dan skala 5 dengan 4 jawaban. Hasil penilaian indikator 2 terdapat pada gambar 2.

Apakah soal dalam media ini mudah dipahami?

24 jawaban

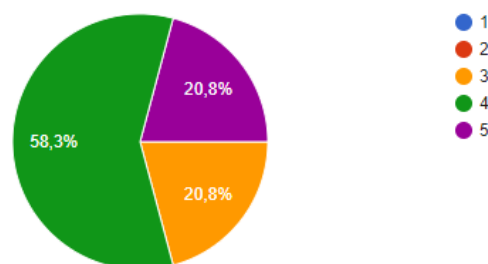


Gambar 2 Diagram Lingkaran Hasil Indikator 2

Hasil penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8 pada indikator 3 yaitu Mengukur apakah petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas, diperoleh jawaban skala 3 berjumlah 5 jawaban, skala 4 berjumlah 14 jawaban, dan skala 5 dengan 5 jawaban. Hasil penilaian indikator 3 terdapat pada gambar 3.

Apakah petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas?

24 jawaban



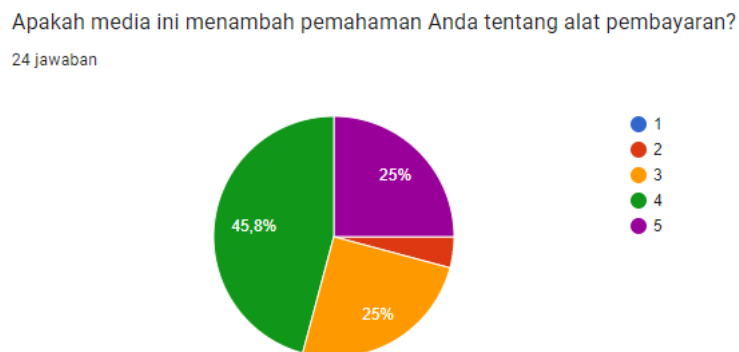
Gambar 3 Diagram Lingkaran Hasil Indikator 3

Hasil penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8 pada indikator 4 yaitu Mengukur apakah media ini mendorong rasa ingin tahu Anda, diperoleh jawaban skala 3 berjumlah 7 jawaban, skala 4 berjumlah 12 jawaban, dan skala 5 dengan 5 jawaban. Hasil penilaian indikator 4 terdapat pada gambar 4.



Gambar 4 Diagram Lingkaran Hasil Indikator 4

Hasil penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8 pada indikator 5 yaitu Mengukur apakah media ini menambah pemahaman Anda tentang alat pembayaran, diperoleh jawaban skala 2 berjumlah 1 jawaban, skala 3 berjumlah 6 jawaban, skala 4 berjumlah 11 jawaban, dan skala 5 dengan 6 jawaban. Hasil penilaian indikator 5 terdapat pada gambar 5.

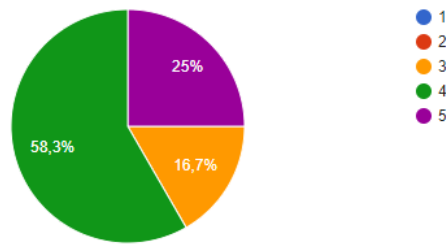


Gambar 5 Diagram Lingkaran Hasil Indikator 5

Hasil penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8 pada indikator 6 yaitu Mengukur apakah media ini menggunakan desain dan tampilan yang menarik, diperoleh jawaban skala 3 berjumlah 4 jawaban, skala 4 berjumlah 14 jawaban, dan skala 5 dengan 6 jawaban. Hasil penilaian indikator 6 terdapat pada gambar 6.

Apakah media ini menggunakan desain dan tampilan yang menarik?

24 jawaban

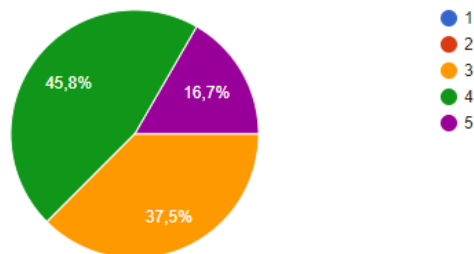


Gambar 6 Diagram Lingkaran Hasil Indikator 6

Hasil penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8 pada indikator 7 yaitu Mengukur apakah baeksound pada media ini menambah rasa ingin berkompetisi, diperoleh jawaban skala 3 berjumlah 9 jawaban, skala 4 berjumlah 11 jawaban, dan skala 5 dengan 4 jawaban. Hasil penilaian indikator 7 terdapat pada gambar 7.

Apakah baeksound pada media ini menambah rasa ingin berkompetisi?

24 jawaban

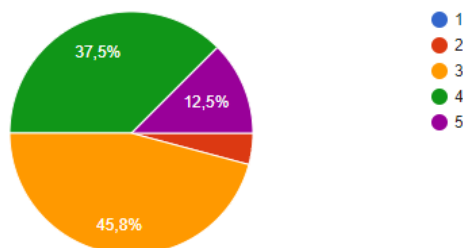


Gambar 7 Diagram Lingkaran Hasil Indikator 7

Hasil penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8 pada indikator 8 yaitu Mengukur apakah media ini mudah dioperasikan, diperoleh jawaban skala 2 berjumlah 1 jawaban, skala 3 berjumlah 11 jawaban, skala 4 berjumlah 9 jawaban, dan skala 5 dengan 3 jawaban. Hasil penilaian indikator 8 terdapat pada gambar 8.

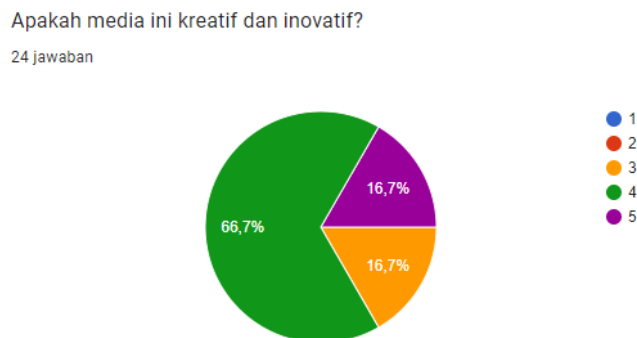
Apakah media ini mudah dioperasikan?

24 jawaban



Gambar 8 Diagram Lingkaran Hasil Indikator 8

Hasil penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8 pada indikator 9 yaitu Mengukur apakah media ini kreatif dan inovatif, diperoleh jawaban skala 3 berjumlah 4 jawaban, skala 4 berjumlah 16 jawaban, dan skala 5 dengan 4 jawaban. Hasil penilaian indikator 9 terdapat pada gambar 9.



Gambar 9 Diagram Lingkaran Hasil Indikator 9

Hasil penilaian oleh 24 peserta didik kelas X-8 pada indikator 10 yaitu Mengukur apakah media ini menambah motivasi belajar Anda tentang alat pembayaran, diperoleh jawaban skala 3 berjumlah 5 jawaban, skala 4 berjumlah 13 jawaban, dan skala 5 dengan 6 jawaban. Hasil penilaian indikator 10 terdapat pada gambar 10.



Gambar 10 Diagram Lingkaran Hasil Indikator 10

SIMPULAN

Minat belajar peserta didik SMA Negeri 1 Cerme dipengaruhi oleh faktor sarana dan prasarana, serta keterbatasan pengetahuan guru akan teknologi pendidikan. Sarana dan prasarana yang belum maksimal menyebabkan keterbatasan peserta didik untuk mengakses hal yang dapat mendorong motivasi belajarnya. Keterbatasan pengetahuan guru akan teknologi pendidikan menyebabkan kurangnya variasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berpengaruh pada kurangnya ketertarikan peserta didik untuk belajar dan kurangnya perhatian peserta didik dalam belajar. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan penggunaan aplikasi game pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan Quizizz.

Quizizz tergolong dalam aplikasi pendidikan berbasis game yang dapat digunakan sebagai asesmen formatif. Penggunaan Quizizz sebagai media asesmen formatif mata pelajaran ekonomi materi sistem pembayaran di SMA Negeri 1 Cerme termasuk pada kategori “baik” dan “layak” digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, A. H., Siahaan, H. E., Raihani, I. F., Aprida, N., Fitri, N., & Suryanda, A. (2021). Penilaian Sumatif dan Penilaian Formatif Pembelajaran Online. *Report Of Biology Education*, 2(1), 1–10.
- Afandi, A., Rah Adi Pawitra, P., Susanto, R., Hadiwiyanti, R., Program Studi Pendidikan Jasmani, D., Budi Utomo Malang, I., Timur, J., & Kunci, K. (2022). *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga Kesan Peserta Didik terhadap Keefektifan Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Info Artikel*. 3(3), 196–200. <http://jurnal.icjambi.id/index.php/sprinter/index>
- Creswell, J. W. (2017). *Research design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage publications.
- Nizaruddin., Muhtarom., Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-DIMAS*. 12(2), 291–296.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Octarina, S., Bangun, P. B. J., Puspita, F. M., Indrawati, I., & Yuliza, E. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sistem Hybrid Saat Pandemi Covid-19 Bagi Guru Dan Tenaga Pendidik Di Desa Ibul Besar Pemulutan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 91–96. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i1.3402>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Simbolon, N. (2013). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandmi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14–19.
- Sumintono, B. (2016). Aplikasi Pemodelan Rasch pada asesmen pendidikan: Implementasi penilaian formatif (assessment for learning). *Makalah Dipresentasikan Dalam Kuliah Umum Pada Jurusan Statistika, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya, 17 Maret 2016.*
- Copyright@Nur Indah Rahmawati, Dina Fajriani, Budi Suriyanto, Arif Hidayat, Nuryatim Ngundiati

March,

1–19.

http://eprints.um.edu.my/15876/1/ITS_rasch_model_asesment_for_learning.pdf