



## REVOLUSI PENILAIAN PEMBELAJARAN: IMPLEMENTASI ZEP QUIZ SEBAGAI SOLUSI DIGITAL INTERAKTIF DI ERA PENDIDIKAN 4.0

Iqbal Nur Hilmi<sup>1</sup>, Jasiah<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Palangka Raya<sup>1,2</sup>

[iqbal2311110114@ftik.iain-palangkaraya.ac.id](mailto:iqbal2311110114@ftik.iain-palangkaraya.ac.id)<sup>1</sup>, [Jasiah@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:Jasiah@uin-palangkaraya.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0 membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan, termasuk dalam aspek penilaian pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media penilaian digital interaktif berbasis web Zep Quiz sebagai alternatif inovatif terhadap sistem evaluasi konvensional. Metode penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Semester 5 kelas C Universitas Islam Negeri Palangka Raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis web Zep Quiz menghasilkan produk yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan web Zep Quiz terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kepuasan belajar mahasiswa. Responden menilai tampilan media menarik, mudah dioperasikan, serta mampu memberikan umpan balik secara real-time sehingga mendorong pembelajaran reflektif dan interaktif. Penelitian ini menegaskan bahwa digitalisasi penilaian melalui Zep Quiz tidak hanya merupakan inovasi teknologi, melainkan juga transformasi paradigma evaluasi dari sekadar mengukur hasil menjadi proses pembelajaran yang memotivasi dan bermakna. Oleh karena itu, web Zep Quiz berpotensi besar menjadi solusi efektif dalam mewujudkan revolusi penilaian pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan humanis di era Pendidikan 4.0.

**Kata Kunci:** *Revolusi Penilaian, Zep Quiz, Evaluasi Digital, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan 4.0*

### Abstract

*The advancement of technology in the Industrial Revolution 4.0 era has significantly transformed the education system, particularly in learning assessment. This study aims to develop and implement an interactive digital assessment medium using Zep Quiz as an innovative alternative to conventional evaluation methods. The research applies a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects were students of the Islamic Education Department at the State Islamic University of Palangka Raya. The results show that the Zep Quiz-based assessment media is feasible, practical, and effective for use in learning evaluation. Its implementation improved students' motivation, engagement, and satisfaction in the learning process. Respondents indicated that Zep Quiz has an appealing design, is easy to use, and provides real-time feedback, promoting reflective and interactive learning experiences. This research highlights that digitalizing assessment through Zep Quiz is not merely a technological innovation but also a paradigm shift in evaluation, from measuring outcomes to fostering meaningful and motivating learning. Therefore, Zep Quiz has great potential as an effective solution for achieving an adaptive, interactive, and humanistic assessment revolution in the Education 4.0 era.*

**Keywords:** *Assessment Revolution, Zep Quiz, Digital Evaluation, Interactive Learning, Education 4.0*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Pendidikan kini tidak lagi sekedar proses

mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi menjadi sistem yang dinamis, kolaboratif, dan berbasis teknologi digital (Anwar & Jasiah, 2025; Hariyanto et al., 2022). Kehadiran teknologi seperti *Internet of Things* (IoT), *big data*, *cloud computing*, dan kecerdasan buatan menuntut Lembaga pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran baru yang lebih terbuka, fleksibel, dan terintegrasi secara digital (Rahmatullah et al., 2022).

Konsep Pendidikan 4.0 lahir sebagai respons terhadap perubahan tersebut. Di dalamnya, proses belajar mengajar diarahkan untuk mengembangkan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (*4C skills*), dengan menempatkan teknologi sebagai katalis utama (Astuti & Retnawati, 2022; Putri & Jasiah, 2025). Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan dan memaknai pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan interaktif (Ahyani et al., 2021).

Namun, salah satu aspek yang sering terlambat beradaptasi dengan perubahan zaman ini adalah penilaian pembelajaran. Selama bertahun-tahun, sistem penilaian di sekolah masih didominasi oleh model tradisional berupa ujian tulis dan tes pilihan ganda di atas kertas. Cara ini cenderung menilai hasil akhir dan mengabaikan proses belajar siswa (Onasanya et al., 2024). Akibatnya, banyak siswa yang sekedar belajar untuk ujian, bukan untuk memahami materi secara mendalam.

Penilaian tradisional juga dianggap kurang mampu menggambarkan kemampuan nyata siswa dalam konteks dunia modern yang dinamis. Menurut Onasanya dan Ajamu (2024), penggunaan teknologi dalam asesmen dapat meningkatkan efisiensi, kecepatan, dan objektivitas penilaian, sekaligus memberikan umpan balik real-time bagi siswa (Onasanya & Ajamu, 2024). Hal ini penting karena dalam pembelajaran digital, penilaian bukan lagi kegiatan akhir, melainkan bagian integral dari proses belajar itu sendiri.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan penilaian digital interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Zamora Iribarren et al., 2024). Misalnya, aplikasi seperti Quizizz, Kahoot, atau Google Form telah digunakan untuk membantu guru melakukan asesmen formatif dengan cara yang lebih menyenangkan. Azizah dan Hidayat (2024) menegaskan bahwa kuis digital berbasis game edukatif terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran pemasaran (Azizah & Hidayat, 2024). Temuan serupa juga diungkapkan oleh Mahendra (2022), yang menunjukkan bahwa integrasi *project-based learning* dengan kuis digital mampu menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) (Najamuddin et al., 2022).

Kelebihan lain dari asesmen digital adalah kemampuannya dalam menyediakan data pembelajaran yang bisa dianalisis untuk melihat pola perkembangan siswa (Balqis & Andriani, 2024). Guru tidak hanya mendapatkan nilai, tetapi juga mengetahui bagian mana yang paling sulit dipahami siswa. Dalam konteks ini, teknologi penilaian digital bukan sekedar alat bantu, melainkan *partner pedagogis* yang membantu guru membuat keputusan berbasis data (*data-driven teaching*).

Namun, di balik potensi besar itu, masih banyak tantangan yang dihadapi. Beberapa guru masih kesulitan mengoperasikan platform digital karena kurangnya pelatihan dan literasi teknologi (Nurohmah & Ma'rifah, 2025). Infrastruktur seperti koneksi internet dan ketersediaan perangkat juga menjadi hambatan, terutama di sekolah-sekolah yang berada di daerah (Panggalih et al., 2025). Selain itu, sebagian besar asesmen digital yang digunakan masih bersifat permukaan, lebih banyak fokus pada nilai dan kecepatan, bukan pada makna dan umpan balik mendalam terhadap proses belajar (Zulfah & Mahmudi, 2021).

Dalam konteks inilah muncul Zep Quiz, sebuah platform kuis digital interaktif yang mulai banyak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah Indonesia. Berbeda dengan platform konvensional, Zep Quiz menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena menggabungkan unsur gamifikasi, interaksi real-time, dan umpan balik langsung. Dengan tampilan yang menarik dan fitur yang mudah digunakan, Zep Quiz menjadi alternatif baru bagi guru dalam melakukan asesmen yang lebih menarik dan bermakna (Puspitayani et al., 2020).

Zep Quiz juga sejalan dengan semangat *formative assessment* modern, yaitu menilai untuk memperbaiki proses belajar, bukan sekedar mengukur hasil akhir (Rohadi & Mardhiyah, 2023).

Platform ini membantu guru melihat perkembangan belajar siswa secara langsung, sekaligus memotivasi siswa agar lebih aktif dan reflektif dalam belajar. Penelitian oleh Wulandari et al. (2023) menunjukkan bahwa kuis interaktif mampu meningkatkan konsentrasi dan retensi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan (Wulandari et al., 2025).

Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik meneliti implementasi Zep Quiz masih terbatas. Kebanyakan studi sebelumnya hanya membahas platform seperti Kahoot atau Quizizz, sementara Zep Quiz relatif baru dan belum banyak dikaji dari segi efektivitas, tantangan implementasi, serta dampaknya terhadap keterampilan abad 21. Selain itu, belum banyak penelitian yang melihat Zep Quiz dari sudut pandang pendidikan agama atau nilai karakter, yang sebenarnya menjadi bagian penting dari pembelajaran holistik di sekolah (Ahyani et al., 2021; Nurohmah & Ma'rifah, 2025). Berdasarkan hal tersebut, penelitian tentang implementasi Zep Quiz sebagai solusi digital interaktif menjadi penting untuk dilakukan. Kajian ini diharapkan dapat menjawab beberapa pertanyaan mendasar, seperti bagaimana Zep Quiz dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di era digital, sejauh mana pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar, serta apa saja tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Dengan memahami hal-hal ini, sekolah dapat mengembangkan strategi penilaian yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Revolusi penilaian pembelajaran sejatinya bukan hanya tentang mengganti kertas dengan layer atau pensil dengan gawai. Lebih dari itu, revolusi ini adalah perubahan cara pandang terhadap makna belajar. Penilaian di era digital seharusnya tidak menakutkan, tetapi memotivasi, bukan menilai untuk menghukum, melainkan menilai untuk memperbaiki. Dengan bantuan teknologi Zep Quiz, pendidikan Indonesia memiliki peluang besar untuk mewujudkan pembelajaran yang benar-benar interaktif, humanis, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa di era pendidikan 4.0.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan produk berbentuk media penilaian digital interaktif menggunakan Zep Quiz yang layak, menarik, serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Model ADDIE juga memungkinkan peneliti melakukan pengembangan yang sistematis dan terukur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil penerapan di lapangan (Jasiah et al., 2023).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menggambarkan keseluruhan proses pengembangan bahan ajar komponen penilaian tujuan pembelajaran berbasis web Zep Quiz menggunakan model ADDIE, serta hasil uji coba yang dilakukan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 5 C Universitas Islam Negeri Palangka Raya.

Berdasarkan proses yang telah dilalui, diperoleh bahwa setiap tahap pengembangan berjalan dengan baik dan menghasilkan produk bahan ajar digital yang dinilai layak, praktis, dan menarik digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa masih menggunakan bentuk penilaian konvensional berupa ujian tertulis dan tugas manual. Sistem tersebut dianggap kurang menarik dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Di sisi lain, mahasiswa memiliki kemampuan digital dasar yang cukup baik dan sudah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam keseharian (Jasiah, 2017). Kondisi ini menunjukkan potensi besar untuk mengintegrasikan teknologi seperti Zep Quiz dalam kegiatan penilaian.

Tahap perencanaan (*design*) menghasilkan rancangan soal, tampilan antarmuka, dan struktur kegiatan evaluasi yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa PAI (Mazrur & Surawan, 2020). Soal disusun dengan mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan spiritual yang relevan dengan tujuan pembelajaran

PAI. Selain itu, rancangan tampilan mudah dibuat sederhana namun tetap interaktif agar pengguna mudah memahami navigasi dan alur penilaian.

Pada tahap pengembangan (*development*), produk dirancang menggunakan platform web Zep Quiz. Peneliti membuat kuis interaktif dengan berbagai tipe soal seperti pilihan ganda, isian singkat, dan benar-salah. Produk kemudian divalidasi oleh dosen pembimbing dan diuji coba secara terbatas kepada sejumlah mahasiswa lain untuk menilai kepraktisan dan kejelasan instruksi.

Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan dengan mengintegrasikan media ini ke dalam kegiatan simulasi perkuliahan. Mahasiswa diminta mengikuti kuis menggunakan perangkat masing-masing, baik melalui laptop maupun smartphone. Berdasarkan hasil observasi, seluruh mahasiswa dapat mengakses dan menggunakan Zep Quiz dengan mudah tanpa kendala teknis yang berarti. Mereka juga terlihat antusias dan lebih fokus selama proses evaluasi berlangsung.



**Table 1. Kemudahan Mengakses Web Tersebut**

Dari hasil evaluasi (*evaluation*) melalui angket yang diisi oleh responden, diperoleh hasil bahwa hampir seluruh aspek yang dinilai mendapat kategori *setuju* hingga *sangat setuju*. Dari segi tampilan, mahasiswa menyatakan bahwa Zep Quiz menarik, jelas, dan mudah dioperasikan. Dari aspek interaktivitas, sebagian besar responden merasa kegiatan evaluasi dengan Zep Quiz jauh lebih menyenangkan dibandingkan evaluasi konvensional.

Selain itu, pada aspek kemudahan akses, mahasiswa menilai media ini fleksibel karena dapat digunakan melalui perangkat HP maupun laptop. Sedangkan pada aspek kesesuaian materi, isi bahan ajar dinilai relevan dengan tujuan dan capaian pembelajaran di mata kuliah PAI. Dari sisi kepuasan pengguna, responden menyatakan bahwa Zep Quiz memberikan pengalaman evaluasi yang cepat, transparan, dan memotivasi mereka untuk lebih aktif belajar.

Meskipun demikian, terdapat beberapa masukan dari responden, antara lain perlunya penambahan *clue* atau petunjuk soal esai agar lebih mudah dipahami serta pengembangan mode permainan kolaboratif agar evaluasi terasa lebih hidup. Saran-saran tersebut menjadi masukan berharga untuk pengembangan tahap berikutnya.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz sebagai media penilaian berbasis web berhasil memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses evaluasi pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar komponen penilaian berbasis web Zep Quiz memberikan dampak positif terhadap proses evaluasi pembelajaran di lingkungan mahasiswa PAI. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan pentingnya digitalisasi sistem penilaian dalam mewujudkan pembelajaran yang adaptif di era Pendidikan 4.0 (Astuti & Retnawati, 2022; Hariyanto et al., 2022).

Dalam konteks ini, Zep Quiz berfungsi tidak hanya sebagai alat uji hasil belajar, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang menumbuhkan motivasi belajar dan partisipasi aktif mahasiswa. Hal ini mendukung pendapat Mahendra (2022) bahwa asesmen digital berbasis permainan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa.

Kemudahan akses dan tampilan interaktif Zep Quiz juga menjadi keunggulan tersendiri. Mahasiswa dapat mengikuti evaluasi kapan saja dan dimana saja, sesuai dengan prinsip fleksibilitas pembelajaran digital (Rahmatullah et al., 2022; Sidqi et al., n.d.). Penggunaan fitur *real-time feedback* membantu mahasiswa mengetahui hasil belajar secara langsung, sehingga mereka dapat memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman terhadap materi. Temuan ini mendukung penelitian Onasanya & Ajamu (2024) yang menyatakan bahwa asesmen berbasis teknologi mendorong pembelajaran reflektif dan kolaboratif.

Dari sisi desain pedagogis, integrasi antara tujuan pembelajaran, indikator kompetensi, dan isi kuis menunjukkan penerapan prinsip asesmen autentik yang baik (Rahmah & Jasiah, 2025). Zep Quiz tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga memberi ruang bagi pengembangan sikap spritual dan refleksi diri mahasiswa PAI. Hal ini memperkuat pandangan Nurohmah & Ma'rifah (2023) bahwa pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan agama perlu diarahkan untuk memperkuat nilai-nilai keislaman tanpa mengabaikan perkembangan digital.

Selain itu, hasil penelitian memperlihatkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam uji coba menunjukkan antusiasme tinggi dan respon positif terhadap pengalaman belajar digital. Mereka merasa lebih tertantang dan termotivasi karena Zep Quiz menghadirkan suasana pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan. Fakta ini konsisten dengan hasil studi Azizah & Hidayat (2024), yang menemukan bahwa gamifikasi dalam evaluasi mampu meningkatkan partisipasi aktif dan kepuasan belajar siswa.

Namun demikian, beberapa keterbatasan masih ditemukan. Beberapa responden menyatakan bahwa soal esai perlu diberikan panduan tambahan agar lebih mudah dipahami, dan fitur kolaboratif masih terbatas. Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan lebih lanjut, baik dari sisi teknis (seperti desain game dan mode kelompok), maupun dari sisi pedagogis (seperti penyusunan soal berbasis proyek dan refleksi).

Hasil dan diskusi ini juga mengindikasikan bahwa penerapan model ADDIE sangat relevan untuk pengembangan bahan ajar digital. Model ini memungkinkan proses yang terarah, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Pendekatan ini terbukti membantu menghasilkan media yang tidak hanya fungsional, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran (Balqis & Andriani, 2024; Jannah, 2024).

Secara keseluruhan hasil penelitian ini menegaskan bahwa revolusi penilaian pembelajaran berbasis digital bukan hanya sekedar inovasi teknologi, melainkan transformasi cara berpikir tentang evaluasi itu sendiri. Penilaian kini tidak lagi berfungsi hanya untuk mengukur, tetapi juga untuk membimbing dan memotivasi (Mazrur, 2022). Dengan bantuan Zep Quiz, kegiatan evaluasi dapat menjadi proses belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi mahasiswa PAI.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan seluruh proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan model R&D (Research and Development) dengan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil menghasilkan bahan ajar komponen penilaian tujuan pembelajaran berbasis web Zep Quiz yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya di lingkungan mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI).

Proses pengembangan berjalan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa sistem penilaian yang digunakan mahasiswa masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan akan media evaluasi yang lebih interaktif dan relevan dengan karakter pembelajaran abad ke-21. Tahap perancangan kemudian

menghasilkan rancangan bahan ajar digital dengan memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, indicator kompetensi, serta isi kuis yang disusun menggunakan platform Zep Quiz.

Tahap pengembangan berhasil menghasilkan produk kuis interaktif berbasis web dengan desain menarik, serta konten yang sesuai dengan mata kuliah PAI. Tahap implementasi menunjukkan bahwa mahasiswa dapat mengakses dan menggunakan Zep Quiz dengan mudah, baik melalui laptop maupun smartphone. Proses evaluasi, yang dilakukan melalui kuesioner dan observasi, menunjukkan respon yang sangat positif dari pengguna.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa hampir seluruh aspek yang dinilai memperoleh kategori setuju hingga sangat setuju, terutama pada indicator tampilan, interaktivitas, kemudahan penggunaan, relevansi materi, dan efektivitas dalam evaluasi pembelajaran. Mahasiswa merasa bahwa penggunaan Zep Quiz membuat proses penilaian menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan memotivasi mereka untuk belajar.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa digitalisasi penilaian pembelajaran dapat menjadi Langkah nyata menuju revolusi pendidikan 4.0, di mana teknologi berperan bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar. Zep Quiz mampu mengubah persepsi mahasiswa terhadap evaluasi, dari yang semula dianggap sebagai kegiatan menegangkan menjadi kegiatan yang menarik dan reflektif.

Selain itu, hasil evaluasi formatif dan sumatif juga menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan tinggi. Mahasiswa tidak mengalami kesulitan berarti dalam menggunakan media ini, sementara dosen atau pengajar dapat dengan mudah memantau hasil dan perkembangan belajar melalui fitur laporan otomatis.

## REFERENSI

- Ahyani, H., Waluyo, R., & Mahfud, M. (2021). Curriculum Management And Assessment System In Basic Education (Dikdas) Era Of Industrial Revolution 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 9(1).
- Anwar, S., & Jasiah. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI*.
- Astuti, F. S., & Retnawati, H. (2022). Online Learning Assessment: Solution in Industrial Revolution 4.0. *Proceedings of the 5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021)*, 640(Iccie), 352–357. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.064>
- Azizah, N. N., & Hidayat, R. (2024). Pengembangan Asesmen Digital Berbasis Game Edukatif Quizizz pada Mata Pelajaran Marketing. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 195–209. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p195-209>
- Balqis, A. S., & Andriani, A. E. (2024). Development of Learning Evaluation Based on Automatic Assessment through Quizizz Paper Mode to Improve Students' Natural and Social Sciences Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 3357–3366. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7251>
- Hariyanto, D., Yatmono, S., Khairudin, M., & Köhler, T. (2022). Students e-learning readiness towards education 4.0: Instrument development and validation. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(3), 236–244. <https://doi.org/10.21831/jpv.v12i3.51798>
- Jannah, R. (2024). *PENINGKATAN NILAI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI STRATEGI SMALL GROUP DISCUSSION PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMP ISLAM TAZKIYAH PONTIANAK TAHUN AJARAN 2023/2024*.
- Jasiah. (2017). *Pemanfaatan Internet pada Matakuliah Ilmu Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya*. 5(1), 65–86.
- Jasiah, Kusumawati, I. R., Sutiharni, Febrina, W., & Elfina S, Y. (2023). *Pelatihan Sistematis Penulisan Skripsi bagi Mahasiswa*. 4(1), 58–64.
- Mazrur, M. (2022). *Teknologi Pembelajaran PAI; Konsep dan Relevansi*. K-Media.
- Mazrur, & Surawan. (2020). *PEMBELAJARAN ONLINE : ANALISIS TERHADAP MOTIVASI PEMBELAJARAN PAI Online Learning : an Analysis of Motivation PAI Learning*. 1.
- Najamuddin, N., Sahrip, S., Siahaan, K. W. A., Yunita, W., & Ananda, R. (2022). The Impact of The

- Dissemination of The Covid-19 Epidemic on Social Development in Early Children. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 232–238. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.45336>
- Nurohmah, E. Y., & Ma'rifah, S. (2025). From Paper-Based to Digital Assessment: Adoption and Challenges of Learning Evaluation Applications in Islamic Education. *Journal of Educational Research and Practice*, 3(1), 107–122. <https://doi.org/10.70376/jerp.v3i1.206>
- Onasanya, S. A., & Ajamu, A. O. (2024). Formative and Summative Assessment Using Technology: A Critical Review. *Mimbar Ilmu*, 29(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/mi.v29i1.72042>
- Onasanya, S. A., Danyaro, A., & Attah, J. O. (2024). Demystifying Classroom Assessment: Unleashing the Power of Technology Tools. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 124–128. <https://doi.org/10.33084/tunas.v9i2.7328>
- Pangalih, W. B., Surjowati, R., Hardiati, S., Ardiansah, E. T., & S, M. R. (2025). *Pemanfaatan Online Quiz Sebagai Inovasi Asesmen dalam Pembelajaran: Pengabdian di Desa Madumulyorejo , Gresik Utilizing Online Quizzes as an Assessment Innovation in Learning: Community Service in Madumulyorejo Village , Gresik daring seperti Quizizz da.* 7(3), 662–672.
- Puspitayani, D. M. A., Putra, I., & ... (2020). Developing online formative assessment using Quizizz for assessing reading competency of the tenth grade students in Buleleng Regency. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 36–47. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/24169%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/24169/14654>
- Putri, M., & Jasiah. (2025). *Praktikalitas Media Pembelajaran Educaplay pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII.* 2(2), 103–112.
- Rahmah, M., & Jasiah. (2025). *PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS EDPuzzle PADA MODEL ASSURE DALAM MATA PELAJARAN FIKIH.* 3(1), 468–478.
- Rahmatullah, A., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. (2022). Digital era 4.0: The contribution to education and student psychology. *Linguistics and Culture Review*, 6(S3), 89–107.
- Rohadi, T., & Mardhiyah, S. (2023). Digitalizing Formative Assessment Questions Bank With Quizizz. *English Journal Literacy Utama*, 8(1), 765–774. <https://doi.org/10.33197/ejutama.v8i1.225>
- Sidqi, A., Kinasih, A. D., Norhidayah, & Jasiah. (n.d.). *Efektivitas Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka raya.* 9, 340–351.
- Wulandari, R., Zunaidah, F. N., & Sulistiyowati, T. I. (2025). Analysis of the Use of Interactive Quizzes in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), 171–183. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v11i1.25337>
- Zamora Iribarren, M., Garay-Rondero, C. L., Lemus-Aguilar, I., & Peimbert-García, R. E. (2024). A Review of Industry 4.0 Assessment Instruments for Digital Transformation. *Applied Sciences (Switzerland)*, 14(5). <https://doi.org/10.3390/app14051693>
- Zulfah, M. A., & Mahmudi, A. (2021). Development of Learning Media through Interactive Quiz. *SCHOOLAR: Social and Literature Study in Education*, 1(1), 65–70. <https://doi.org/10.32764/schoolar.v1i1.1344>