



Optimalisasi Penggunaan *Chromebook* untuk Asesmen Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Kemawi Dengan Bantuan Quizizz

Nurudin

SD Negeri Kemawi, Kecamatan Sumowono, Indonesia

*Penulis Korespondensi : nurudinkemawi@gmail.com

Abstract: This study aims to analyze and optimize the use of *Chromebook* devices as a medium for formative and summative assessment, especially with the help of the Quizizz gamification platform, for sixth-grade students of Kemawi State Elementary School. The study population was 69 sixth-grade students from three academic years, namely 2023/2024, 2024/2025, and 2025/2026. The research method used was a quasi-experimental design with a One-Group Pretest-Posttest Design. Data were collected through questionnaires in the form of student and teacher responses, interviews with students, teachers, and principals, as well as pre-test and post-test learning outcome tests. The results showed a significant increase in student learning outcomes after the implementation of *Chromebook* and Quizizz-based assessments, as indicated by an increase in the average post-test score higher than the pre-test. Student assessment using *Chromebooks* with the aid of Quizizz was also effective, as evidenced by the results of the t-test, which yielded a mean difference of 34.24 and a mean difference of 1.668, indicating a significant difference between pretest and posttest learning outcomes. The optimal use of *Chromebooks* for sixth-grade student assessment using Quizizz was demonstrated by the average pretest and posttest scores obtained using the N-Gain test of 0.80, a high criterion. Furthermore, questionnaires and interviews confirmed that the use of this technology combination increased learning motivation, active participation, and the effectiveness of the assessment process. Optimization efforts included ongoing digital literacy training for teachers and adapting Quizizz content to suit the school's characteristics and curriculum. This study concluded that *Chromebooks* and Quizizz are effective and worthy of optimization as innovative assessment tools at the elementary school level.

Keywords: Assessment of Students; *Chromebook* Optimization; Digital Learning; Education Technology; Quizizz.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengoptimalkan penggunaan perangkat *Chromebook* sebagai media asesmen formatif dan sumatif, khususnya dengan bantuan platform gamifikasi Quizizz, pada peserta didik kelas VI SD Negeri Kemawi. Populasi penelitian adalah 69 siswa kelas VI dari tiga tahun pelajaran yaitu 2023/2024, 2024/2025, dan 2025/2026. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Data dikumpulkan melalui angket yang berupa respons siswa dan guru, wawancara siswa, guru, dan kepala sekolah, serta tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah implementasi asesmen berbasis *Chromebook* dan Quizizz, ditunjukkan dari peningkatan skor rata-rata *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test*. Asesmen peserta didik menggunakan *Chromebook* dengan bantuan Quizizz juga efektif digunakan dibuktikan dengan hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh nilai 34,24 dan sebesar 1,668 sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Optimalnya penggunaan *Chromebook* untuk asesmen peserta didik kelas VI dengan bantuan Quizizz dibuktikan dari hasil perolehan rata-rata *pretest* dan *posttest* melalui uji N-Gain sebesar 0,80 dengan kriteria tinggi. Selain itu, angket dan wawancara mengonfirmasi bahwa penggunaan kombinasi teknologi ini mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan efektivitas proses asesmen. Optimalisasi yang dilakukan mencakup pelatihan literasi digital berkelanjutan bagi guru dan penyesuaian konten Quizizz agar sesuai dengan karakteristik dan kurikulum sekolah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Chromebook* dan Quizizz efektif dan layak dioptimalkan sebagai inovasi media asesmen di tingkat Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Asesmen Peserta Didik; Optimalisasi *Chromebook*; Pembelajaran Digital; Quizizz; Teknologi Pendidikan.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan masyarakat atau pembangunan bangsa dan negara. Menurut (Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 n.d.) menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Saat ini kita telah memasuki era 4.0, seiring dengan berkembangnya era tersebut maka dunia pendidikanpun juga harus mampu terus mengikuti kemajuan dan perubahan teknologi. Hal ini termasuk dalam pengembangan kegiatan pembelajaran yang akan guru lakukan di dalam kelasnya. Salah satu peran yang sangat penting dan harus dimiliki oleh guru yaitu mampu menciptakan pertumbuhan dan inspirasi untuk melakukan kegiatan inovasi dalam pembelajaran.

Kolaborasi antara pendidikan dan teknologi dapat membantu siswa mengembangkan gaya belajar yang sesuai dengan semua kebutuhannya, mendorong mereka untuk menghadapi tantangan baru, meningkatkan kemampuan bertanya, dan menurunkan kecepatan belajar sesuai dengan kebutuhannya. Pengalaman belajar yang disertai dengan mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa ini sangat penting dalam kegiatan belajar siswa (Sekar 2024)

Pengimplementasian media pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka sudah terlaksana dengan cukup baik yang diindikasikan dengan kemampuan akademik dan *softskill* dari masing-masing peserta didik di dalam kelas. Hal itu, secara perlahan dapat dipetakan dengan baik walaupun masih tetap membutuhkan *support system* yang kuat dan sistematik, seperti peran serta peserta didik dan orangtuanya, sesama rekan guru di sekolah, serta kepala sekolah yang telah mengusahakan segala fasilitas sekolah untuk lancarnya proses pembelajaran (Zairida Isra Alifa 2015).

Dengan diberlakukannya Merdeka Belajar pada Kurikulum Merdeka, maka secara perlahan proses pembelajaran dalam yang berlangsung di Indonesia mengalami transformasi menuju pembelajaran digital, kebijakan terkait digitalisasi sekolah yang diusung pemerintah diharapkan dapat mendukung kegiatan belajar secara digital, hal ini diikuti dengan pengadaan bantuan perangkat TIK berupa *Chromebook* di satuan pendidikan yang menerima bantuan (Workspcse 2024)

Chromebook untuk pendidikan merupakan salah satu alternatif perangkat digital yang dapat membantu proses belajar-mengajar digital isu revolusi industri 4.0 yang menuntut berbagai sektor di Indonesia untuk beralih ke dunia digital. Demikian juga halnya pada sektor pendidikan, isu maupun kondisi yang berkembang saat ini menjadi suatu tuntutan untuk beralih ke era pendidikan digital yang tidak lagi menghadapi keterbatasan tempat dan waktu belajar (Ardi Isnanto 2023)

Inovasi teknologi dalam pendidikan menjadi keniscayaan di era digital, sejalan dengan program pemerintah dalam penyediaan infrastruktur teknologi, salah satunya melalui distribusi perangkat *Chromebook* di Sekolah Dasar (SD). *Chromebook*, yang beroperasi dengan sistem *Chrome OS* dan terintegrasi dengan ekosistem Google, menawarkan solusi yang efisien dan terjangkau untuk kegiatan belajar mengajar, termasuk asesmen.

SD Negeri Kemawi, sebagai salah satu institusi penerima bantuan *Chromebook* pada tahun 2021 di wilayah Kabupaten Semarang, memiliki tantangan untuk memanfaatkan perangkat tersebut secara optimal, khususnya dalam proses asesmen peserta didik kelas VI yang merupakan tingkat akhir. Asesmen konvensional seringkali memakan waktu dalam koreksi dan kurang memberikan umpan balik instan. Untuk mengatasi hal ini, *platform* asesmen berbasis game seperti Quizizz dipilih. Quizizz dikenal mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui fitur gamifikasi dan umpan balik yang cepat.

Beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yaitu kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti asesmen. Penggunaan kertas sebagai media asesmen membuat beberapa siswa kurang tertarik sehingga guru perlu membuat strategi tersendiri agar peserta didiknya merasa tertarik dan menghasilkan nilai yang bagus.

Penelitian ini memfokuskan pada optimalisasi integrasi *Chromebook* dan Quizizz untuk menciptakan proses asesmen yang lebih interaktif, efisien, dan efektif bagi siswa kelas VI SD Negeri Kemawi, dengan mempertimbangkan data hasil belajar 69 siswa dari tiga tahun pelajaran yaitu tahun pelajaran 2023/2024, 2024/2025, dan 2025/2026 sebagai populasi yang relevan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Chromebook

Konsep Chromebook dalam Pendidikan

Chromebook adalah perangkat komputasi yang dirancang untuk pembelajaran digital, menawarkan kemudahan akses, kecepatan booting, dan keamanan data (Astuti 2023). Dalam konteks asesmen, *Chromebook* memungkinkan siswa mengerjakan asesmen atau tes secara

daring, memfasilitasi pelaksanaan *Computer Based Test* (CBT), termasuk Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Optimalisasi penggunaannya memerlukan kesiapan infrastruktur dan literasi digital guru (Triyogi 2024)

Hakikat Pemanfaatan *Chromebook*

Chromebook adalah notebook yang menjalankan *Google Chrome OS* (John 2016) Untuk menggambarkan dengan jelas perbedaan antara laptop tradisional dan *Chromebook*, ada dua fakta yang perlu diperhatikan. Yang pertama adalah *Chromebook* menggunakan sistem operasi sendiri yang disebut *Chrome OS*. *Chrome OS* merupakan produk Google yang merupakan turunan dari proyek modifikasi *Chromium OS*.

Chromebook adalah perangkat untuk memberikan pengalaman web yang lebih baik kepada pengguna yang dikembangkan oleh google (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2021). Selanjutnya *Chromebook* dapat dioperasikan secara offline maupun online dengan berbasis data *cloud*; sehingga tidak memerlukan penyimpanan yang besar pada perangkat yang digunakan. Oleh sebab itu, untuk mengetahui kondisi sebenarnya dari pelaksanaan program tersebut, maka diperlukan data-data yang akan menunjukkan kesiapan sumber daya manusia yang terkait dalam upaya mewujudkan harapan dari pemerintah. (Hery Kresnadi, Siti Halidjah, Rio Pranata, Husni Syahrudin. 2023)

Google Classroom dan Google Docs merupakan salah satu fiture yang dimiliki media *Chromebook*. Fiture yang sangat membantu siswa dalam pembelajaran. (Qosim, Purwanti, I., Indira, I., Sulistyowati, R., Isfadia, H., & Santoso, S. 2023) menjelaskan bahwa *Chromebook* telah dilengkapi dengan beragam fitur belajar (aplikasi) yang disediakan oleh Google yang dimanfaatkan pada kegiatan belajar mengajar di kelas maupun kegiatan pembelajaran jarak jauh. Beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar di kelas antara lain *Google Drive*, *Google Docs*, *Google Slides*, *Google Form*, dan *Email*. Penyajian materi pembelajaran dengan memanfaatkan media *Chromebook* sangat bervariasi. Guru menyajikan materi pembelajaran menggunakan video pembelajaran, materi visual seperti gambar, powerpoint dan teks. Sejalan dengan pendapat (Maraliza, H., Fitri, D., Sukarno, F. A., Anggraini, M. S., & Gustama, S. N. 2024) pembelajaran menggunakan *Chromebook* lebih bervariasi karena siswa bisa melihat video, mendengarkan audio dan materi secara virtual yang disajikan sehingga siswa lebih aktif dan antusias di dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga lebih mudah menyampaikan materi (Siswa, T., Vi, K., Dasar, S., Puspitasari, A. P., & Madiun, U. P. 2024)

Indikator Pemanfaatan *Chromebook*

Penelitian ini mendeskripsikan terkait optimalisasi penggunaan *Chromebook* pada proses pembelajaran, sehingga bermanfaat dalam menunjang pembelajaran yang mencakup perencanaan penggunaan *Chromebook*, pelaksanaan penggunaan *Chromebook* dan evaluasi penggunaan *Chromebook* pada pelajaran (Amanda 2024)

Dari ketiga aspek tersebut diteliti melalui indikator-indikator yang berkaitan dengan penggunaan *Chromebook* dalam kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan indikator untuk observasi dan wawancara dalam penelitian ini:

Tabel 1. Indikator observasi dan wawancara.

No	Aspek	Indikator
1.	Perencanaan	Relevansi antara media <i>Chromebook</i> dengan materi Pelajaran Kesediaan media <i>Chromebook</i> yang digunakan saat asesmen pembelajaran dikelas
2.	Pelaksanaan	Kemampuan guru dalam menggunakan media <i>Chromebook</i> dalam proses asesmen pembelajaran. Kemudahan penggunaan media <i>Chromebook</i> bagi guru dan siswa dalam asesmen pembelajaran.
3.	Evaluasi	Kebermanfaatan penggunaan media <i>Chromebook</i> yang dirasakan siswa sehingga dapat menunjang proses asesmen pembelajaran.

Sumber: (Pratiwi & Meilani, 2018)

Prosedur Pemanfaatan *Chromebook*

Perencanaan

Penggunaan *Chromebook* dalam asesmen pembelajaran tidak akan optimal apabila tidak didukung oleh beberapa faktor. Salah satu faktornya adalah sarana dan prasarana yang memadai. Kondisi *Chromebook* menjadi faktor utama dalam kelancaran asesmen pembelajaran. Jika kondisi *Chromebook* tidak baik maka asesmen pembelajaran tidak akan berjalan lancar. Selain itu, *Chromebook* yang dibagikan harus sesuai dengan jumlah siswa yang ada. Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih lancar. Karena siswa menjadi lebih leluasa dalam menggunakan *Chromebook*.

Persiapan guru dalam mengajar juga menjadi faktor pendukung keberhasilan dalam pembelajaran. Jika guru merencanakan pembelajaran dengan matang, dan menyusun asesmen dengan maksimal, maka pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan hasilnya pun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Chromebook* untuk asesmen pembelajaran di kelas VI, berjalan dengan baik. Guru selalu menjelaskan cara penggunaan aplikasi-aplikasi yang akan digunakan siswa saat pembelajaran. Terutama pada saat asesmen yang menggunakan *platform Quizizz*. Guru menjelaskan langkah-langkah dan membagikan kode untuk mengerjakan soal. Siswa mudah mengikuti arahan guru karena siswa sudah terbiasa menggunakan *Chromebook* dari kelas V awal semester 1 yang salah satu kegiatannya adalah Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Sehingga siswa dapat mengikuti asesmen pembelajaran yang baru diterapkan guru dengan baik.

Selain itu guru juga sudah mengikuti diklat atau pelatihan yang mengenai pemanfaatan *Chromebook*. Hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan guru, sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam melakukan asesmen pembelajaran. selain itu, pelatihan ini bertujuan agar saat mengajar guru tidak merasa kebingungan dalam menggunakan *Chromebook*. selain itu, jika ada salah satu siswa yang merasa kebingungan dalam menggunakan *Chromebook* pada saat asesmen pembelajaran, guru dapat membantunya (Astuti 2023).

Evaluasi

Pada aspek evaluasi, *Chromebook* memiliki beberapa manfaat bagi siswa dalam pembelajaran, terutama pada proses pembelajaran. Dengan *Chromebook* dapat menciptakan asesmen pembelajaran yang lebih menarik, dibandingkan dengan asesmen pembelajaran yang biasa. Siswa dapat menikmati selama asesmen pembelajaran yang dilakukan.

Dengan memanfaatkan aplikasi yang ada dalam *Chromebook* siswa menjadi semangat dalam belajar, karena aplikasi yang diberikan sangat interaktif. Jika anak semangat belajar maka dapat memperkuat keberhasilan dalam hasil asesmen mereka. Dengan menggunakan *Chromebook* akan menunjang pendidikan, maka hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran akan meningkat.

Namun dari beberapa manfaat penggunaan *Chromebook* dalam asesmen pembelajaran tersebut, terdapat beberapa hambatan. Misalnya saat menggunakan *Chromebook*, memerlukan jaringan internet yang stabil. Sebagaimana saat kegiatan asesmen pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan aplikasi quizizz, jaringan pada saat asesmen pembelajaran kurang kondusif karena wifi sekolah sempat mati. Selain itu, ketika ada notifikasi yang masuk, dapat mengalihkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

Pemanfaatan *Chromebook* sebagai penunjang Proses Asesmen Pembelajaran

Pemanfaatan *Chromebook* sebagai media untuk asesmen pembelajaran dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar. Tujuan utama pengadaan *Chromebook* adalah untuk memudahkan dan mengefisiensi waktu belajar, baik di sekolah maupun di rumah. Selain digunakan sebagai asesmen pembelajaran, *Chromebook* juga memiliki manfaat yang lebih bervariasi seperti halnya siswa dapat menyaksikan video, mendengarkan audio dan materi secara virtual sehingga siswa lebih aktif dan antusias di dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga lebih mudah menyampaikan materi (Hery Kresnadi, Siti Halidjah, Rio Pranata, Husni Syahrudin. 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh Nainggolan dan Manalu, (2021) bahwa pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alternatif kelas maya dengan konten yang banyak dan cakupan yang luas (Qosim, Purwanti, I., Indira, I., Sulistyowati, R., Isfadia, H., & Santoso, S. 2023). Selain dapat menimbulkan semangat belajar yang tinggi, pada pembelajaran menggunakan *Chromebook* memudahkan mereka dalam memahami pembelajaran. Mereka mudah mencari materi atau sumber belajar yang mereka perlukan untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang disampaikan oleh guru, serta mereka tidak perlu mencatat pelajaran pada buku secara manual.

Hal itu serupa dengan yang dikemukakan oleh Supriyadi bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar.

Chromebook termasuk jenis media pembelajaran baru sebagai penunjang aktifitas pembelajaran. Oleh karena itu siswa sangat antusias ketika memakai media ini, karena *Chromebook* merupakan media baru yang unik. Dalam teori, media pembelajaran merupakan perantara yang dipakai guru untuk menyampaikan pesan kepada murid. Jika hal tersebut dikaitkan dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media yang baik. Teori tersebut diterima di SD Negeri Kemawi, karena sarana dan prasarana terutama media yang digunakan untuk pembelajaran dikategorikan modern dan mengikuti perkembangan yang ada.

Quizizz

Pengertian Quizizz

Menurut Wulandari dan Almenda, Quizizz merupakan aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mengukur prestasi dan menilai pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Permainan Quizizz ini dapat dimainkan secara online dan siswa akan dengan senang hati mempelajari materi yang diajarkan. Guru dapat membuat kelompok bermain atau grup. Siswa dapat segera mengetahui skor yang diperoleh dan soal salah yang mereka jawab. (Putri Surya Damayanti 2021)

Menurut Purba, Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang menghadirkan aktivitas *multiplayer* ke dalam kelas virtual dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Berbeda dengan aplikasi pembelajaran lainnya, game Quizizz memiliki fitur permainan seperti avatar, tema, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. (Minhajul Ngabidin 2021)

Quizizz memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk belajar sehingga meningkatkan hasil belajar serta selama ini ujian hanya menggunakan kertas. (Putri Surya Damayanti 2021)

Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Dengan menggunakan aplikasi ini, memungkinkan siswa menjadi lebih interaktif. Aplikasi Quizizz adalah sebuah *web tool* yang dapat digunakan untuk membuat *game* kuis interaktif, yang dapat dimainkan di *smartphone* atau komputer serta dapat diakses melalui situs *web*. (Anis Habibah dan Eva Siswanti 2021)

Quizizz merupakan media pembelajaran berupa media *online* untuk membuat sebuah paparan materi dalam bentuk kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan juga mudah digunakan. Aplikasi ini dapat diakses di situs www.Quizizz.com. Penggunaan aplikasi Quizizz yang dapat menghasilkan media pembelajaran sudah selanjutnya dapat dikembangkan dengan memahami cara pembuatannya dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. (Herlina Ahmad, Abdul Latif, dan Al Yakin Ahmad 2021)

Mengacu pada *Learning By Playing* yang masih satu aliran dengan teori perkembangan Piaget. Usia siswa sekolah dasar pada umumnya adalah enam sampai dua belas tahun yang artinya termasuk fase operasional konkret, yaitu siswa masih berpikir hal-hal konkret. Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk siswa sekolah dasar yang masih senang belajar sambil bermain. Selain bisa di *setting* durasi pengerojaan tiap soalnya, Quizizz tidak hanya menampilkan soal pilihan ganda tapi essay juga

bisa. Hasil evaluasi juga bisa *didownload* dalam bentuk *excel*, bila memungkinkan, guru juga bisa mengirimkan hasil Quizizz kepada email orang tua. Adanya menu *Review Question* membuat siswa dapat menemukan kesalahan yang telah ia lakukan sebelumnya. Tidak perlu risau bagi guru yang kurang bisa membuat soal di aplikasi Quizizz, karena adanya menu *teleport* guru bisa mengambil soal lain yang sudah pernah dibuat oleh pengguna Quizizz lainnya. (Fasih Dwi Yuani 2021)

Quizizz juga merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk Asesmen Formatif, Asesmen Sumatif, Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS) dan Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS). Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang dibuat memiliki empat atau lebih pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Kita juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. (Tony Suhartatik 2020)

Quizizz juga menyediakan data dan statistik nilai siswa. Guru dapat melacak jumlah siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, pertanyaan yang dijawab, dan sebagainya. Guru juga dapat mengunduh statistik ini dalam bentuk *spreadsheet Excel*. Fitur “pekerjaan rumah” juga merupakan tambahan yang menarik. Pekerjaan rumah memungkinkan guru untuk memberikan kuis sebagai PR dan membatasi waktu yang mereka gunakan untuk mengerjakan PR hingga dua minggu. (Desi Ariyanti 2019)

Quizizz memungkinkan siswa untuk bermain kapan saja dan di mana saja. Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *game* yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk siswa sekolah dasar yang masih senang belajar sambil bermain. Quizizz juga merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk Asesmen Formatif, Asesmen Sumatif, Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS) dan Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS).

Di dalam Quizizz terdapat fitur “pekerjaan rumah”. Pekerjaan rumah memungkinkan guru untuk memberikan kuis sebagai PR dan membatasi waktu yang mereka gunakan untuk mengerjakan PR hingga dua minggu. Quizizz memungkinkan siswa untuk bermain kapan saja dan di mana saja.

Kelebihan dan Kekurangan Quizizz beserta Solusinya

Quizizz memiliki beberapa kelebihan, berikut kelebihan dari Quizizz: (Reza Baktiar Ramadhan dkk 2021)

- a. *Pertama*, mudah dikerjakan di mana saja. Kemudahan penggunaan aplikasi belajar Quizizz, karena tidak harus dikerjakan melalui komputer atau *laptop*, tetapi Quizizz juga bisa dikerjakan melalui *smartphone*. Selain itu, aplikasi ini juga dapat dikerjakan di mana saja dan kapan saja, seperti di rumah, di sekolah, di lapangan, di tempat kerja, di tempat ibadah, bahkan di rumah sakit sekali pun.
- b. *Kedua*, terdapat sistem perangkingan. Quizizz ini terdapat pula sistem perangkingan. Setelah selesai mengisi jawaban, sistem juga dapat memberikan poin setiap pemain berdasarkan jumlah jawaban yang tepat dan kecepatan menjawab setiap pertanyaan. Hal ini akan membangkitkan motivasi setiap siswa untuk menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak mungkin. Dengan adanya poin ini dapat membuat siswa lebih serius berpikir untuk menjawab soal-soal yang ada. Dengan kata lain, siswa akan berebut dan berkompetisi dengan teman-temannya untuk mendapatkan kedudukan. Setiap siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi juara pertama dengan menjawab pertanyaan secara benar dan cepat.
- c. *Ketiga*, terdapat pengaturan waktu. Pada aplikasi Quizizz, tersedia pengaturan waktu dalam penggerjaannya. Guru dengan leluasa dapat mengatur batas waktu bagi siswa dalam menjawab setiap soal yang diberikannya. Setiap soal memiliki batas waktu penggerjaan yang berbeda sesuai dengan bobot penggerjaannya. Kecepatan dan ketangkasan siswa dalam menjawab soal akan diuji dalam fitur ini. Dengan diaturnya batas waktu penggerjaan, siswa akan merasa terpacu untuk segera menyelesaikan dan menjawab soal yang diberikan guru.
- d. *Keempat*, sulit dalam hal menyontek. Karena adanya fitur batas waktu pada setiap soal, dan dalam peringkat dalam penggerjaan soal kuis di Quizizz akan langsung terlihat, maka siswa harus bergerak cepat dalam menjawab setiap soalnya. Hal inilah yang membuat siswa akan sulit menyontek, karena ketika mereka menyontek akan membuang-buang waktu. Sebab di dalam Quizizz harus memiliki kecepatan dan ketepatan untuk bisa menduduki peringkat pertama. Faktor lain yang menyebabkan siswa tidak dapat mencontek yaitu guru bisa mengatur soal yang telah dibuat dengan sistem acak. Sehingga soal yang tampil di setiap layar masing - masing siswa akan berbeda.
- e. *Kelima*, bentuk pertanyaan yang menarik. Bentuk soal yang dapat dimanfaatkan guru dalam Quizizz ini tidak hanya soal yang berbentuk tulisan seperti biasa, namun guru dapat pula memanfaatkan fitur pembuat soal dengan video, audio, bahkan gambar. Hal ini dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

- f. *Keenam*, terdapat gambar-gambar yang menarik. Pada Quizizz juga tersedia gambar-gambar yang menarik dan memikat hati siswa. Gambar-gambar ini dapat muncul pada situasi-situasi tertentu, seperti: pada awal permainan dimulai, saat menjawab benar, saat menjawab salah, dan saat permainan berakhir. Selain gambar, terdapat pula penghitung waktu mundur saat permainan akan dimulai. Siswa juga dapat menyiapkan diri dan mulai berkonsentrasi pada fase ini.

Selain kelebihan, Quizizz juga memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya. Berikut kekurangan dari penggunaan Quizizz beserta solusinya: (Jumanto dan Herminarto Sofyan 2021)

- a) Dipengaruhi oleh kekuatan internet. Kekuatan atau kecepatan internet sangat mempengaruhi penggeraan soal di Quizizz. Jika internet terjadi gangguan, maka dapat menghambat siswa dalam mengisi soal maupun guru dalam membuat soal di Quizizz. Untuk mengatasi kendala koneksi internet, maka peserta didik maupun guru mau tidak mau harus mencari daerah yang terjangkau dengan kestabilan internet yang baik.
- b) Kurang kuatnya minat guru dalam mempelajari penggunaan aplikasi Quizizz ini, sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan media Quizizz ini kurang maksimal. Solusi dari masalah ini adalah adanya upaya yang dilakukan sekolah untuk memberikan pelatihan dalam penggunaan aplikasi Quizizz kepada guru.
- c) Mengalami penurunan pada peringkat. (Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, 2021). Siswa mungkin saja mengalami penurunan rangking walaupun semua soal sudah dikerjakan. Hal ini disebabkan oleh lama cepatnya penggeraan soal yang mempengaruhi hasil yang didapat. Jika siswa mengerjakan soal lebih cepat. Maka, hasil yang diperoleh juga akan sangat baik. (Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti 2021)

Quizizz sebagai Media Asesmen Interaktif

Quizizz adalah platform daring yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan elemen gamifikasi. (Hadijah, D., & Syah, A. S. 2024) Fitur unggulan Quizizz meliputi umpan balik instan, laporan hasil yang otomatis dan detail, serta suasana kompetitif yang meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Al-Adabiyah, U. J.. 2024). Penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam evaluasi dan meningkatkan minat belajar di berbagai jenjang pendidikan, termasuk SD. (Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. 2022)

Optimalisasi dan Asesmen Digital

Optimalisasi merujuk pada upaya sistematis untuk mencapai hasil terbaik dalam penggunaan sumber daya yang ada (Dhari, P. W., Wajnah, W., & Susanti, N. 2021). Dalam konteks ini, optimalisasi berarti memaksimalkan kapabilitas *Chromebook* dan *Quizizz* untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil asesmen. Asesmen digital memungkinkan pengumpulan data secara cepat dan akurat, serta memfasilitasi personalisasi pembelajaran berdasarkan data diagnostik.

3. METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan penelitian yang data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik yang telah memenuhi kaidah ilmiah yaitu konkrit, obyektif, terstruktur, rasional, dan sistematis. (Sugiyono 2016)

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan yaitu tentang implementasi asesmen berbasis *Chromebook* dan *Quizizz* pada satu kelompok subjek dengan membandingkan hasil sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan.

Populasi adalah seluruh peserta didik kelas VI SD Negeri Kemawi yang berjumlah 69 siswa dari Tahun Pelajaran 2023/2024 sebanyak 20 Siswa, Tahun Pelajaran 2024/2025 sebanyak 25 Siswa, dan Tahun Pelajaran 2025/2026 sebanyak 24 Siswa.

Sampel penelitian ini adalah seluruh populasi tersebut (studi populasi) untuk mendapatkan gambaran data hasil belajar yang komprehensif.

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini yaitu pengambilan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest*, Angket, dan wawancara yang dilakukan kepada siswa, guru, dan kepala sekolah.

Instrumen penelitian terdiri dari soal asesmen *pre-test* dan *post-test*, lembar angket dari siswa, guru, dan kepala sekolah serta pedoman wawancara untuk siswa, guru, dan kepala sekolah. Seluruh instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Teknik analisis data meliputi Teknik analisis hasil belajar peserta didik *pretest* dan *posttest* dengan uji t berpasangan, uji perhitungan *N-Gain Score*. Sedangkan untuk hasil angket dan wawancara dari siswa, guru, dan kepala sekolah dianalisis menggunakan teknik persentase deskriptif untuk mengetahui tingkat respons dan persepsi terhadap optimalisasi

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan persentase data tentang optimalnya penggunaan *Chromebook* untuk asesmen peserta didik kelas VI SD Negeri Kemawi dengan bantuan Quizizz.

Hasil

Hasil Pre-test dan Post-test

Berdasarkan pengujian terhadap 69 siswa dari tiga Tahun Pelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil nilai rata – rata *Pre-test* dan *Post-test*.

Statistik	2023/2024		2024/2025		2025/2026	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
Nilai Rata-rata	61,00	93, 75	53,68	84, 84	55,58	94, 38
Simpangan Baku	11,20	7,41	8,70	6,93	13,29	7,94

Tabel 2 menunjukkan hasil nilai rata – rata *Pre-test* dan *Post-test*. Rata-rata keseluruhan *Pretest*: 56,75. Rata-rata keseluruhan *Posttest*: 90,99. Rata-rata simpangan baku keseluruhan *Pretest*: 11,20. Rata-rata simpangan baku keseluruhan *Posttest*: 7,94.

Uji t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* serta untuk menguji perbedaan hasil belajar pada rata-rata *pretest* dan *posttest* terhadap penggunaan *Chromebook* untuk asesmen peserta didik kelas VI SD Negeri Kemawi dengan bantuan Quizizz. Uji T menggunakan rumus *Paired Sample t-Test* untuk mengukur data yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest*. Berikut ini hasil perhitungan uji T dengan menggunakan *microsoft excel*:

Tabel 3. Hasil Uji T *Pretest* dan *Posttest*.

Tindakan	Banyak Siswa	Rata-rata	t_0	t_{tabel}
<i>Pretest</i>	69	56,75		
<i>Posttest</i>	24	90,99	34,24	1,668

Berdasarkan tabel 3 hasil uji T *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 34,24 dan sebesar 1,668. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_0 > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal inilah yang menyebabkan adanya perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata saat *pretest* dan *posttest*.

Peneliti melakukan uji peningkatan rata-rata untuk mengetahui peningkatan antara nilai *pretest* dengan nilai. Peningkatan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* diperoleh melalui perhitungan menggunakan rumus *n-gain*. *Gain* yang digunakan adalah *gain* ternormalisasi (*N-gain*), berupa optimalnya penggunaan *Chromebook* untuk asesmen peserta didik kelas VI dengan bantuan Quizizz. Hasil uji peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. Uji Peningkatan Rata-rata pada hasil asesmen siswa kelas VI (N-Gain).

Kategori	Nilai
Rata-rata <i>Pretest</i>	56,75
Rata-rata <i>Posttest</i>	90,99
Rata-rata (Gain)	43,24
Selisih SMI dan Rata-rata Pretest	34,24
Nilai <i>N-Gain</i>	0.80
Kriteria	Tinggi

Tabel 4 menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* dengan selisih rata-rata 34,24. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Chromebook* untuk asesmen peserta didik kelas VI dengan bantuan Quizizz mendapat peningkatan rata-rata sebesar 80% dengan kriteria tinggi. Peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa penggunaan *Chromebook* untuk asesmen peserta didik kelas VI dengan bantuan Quizizz sangat efektif digunakan.

Pembahasan

Optimalisasi penggunaan *Chromebook* untuk asesmen peserta didik kelas VI dengan bantuan Quizizz menggunakan desain kuasi eksperimen model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu identifikasi masalah dengan cara mengumpulkan informasi yang diperoleh melalui analisis hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pengumpulan data ditemukan permasalahan bahwa siswa kelas VI SD Negeri Kemawi masih belum optimal pencapaiannya sehingga tujuan pembelajaran kurang tercapai dengan maksimal. Asesmen yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional belum memanfaatkan teknologi sehingga daya tarik siswa kurang.

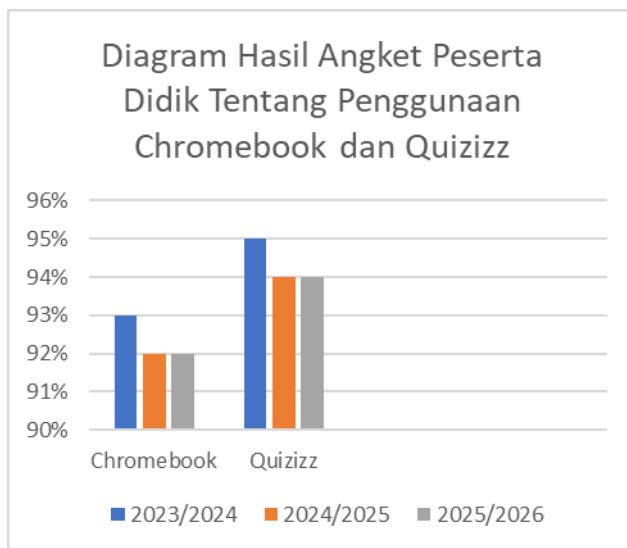
Tujuan penggunaan *Chromebook* untuk asesmen peserta didik dengan bantuan Quizizz adalah agar pembelajaran dapat terlaksana secara efektif sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai lebih mudah.

Pengambilan data dalam penelitian ini selain menggunakan hasil *pretest* dan *posttest* juga melalui angket. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik kelas VI dari tahun pelajaran 2023/2024, 2024/2025, dan 2025/2026 yang terdiri dari dua jenis angket yaitu pemanfaatan *Chromebook* telah diperoleh data persentase rata – rata sebesar 92% dengan kategori sangat baik dan penggunaan *Quizizz* diperoleh data persentase rata – rata sebesar 94% dengan kategori sangat baik.

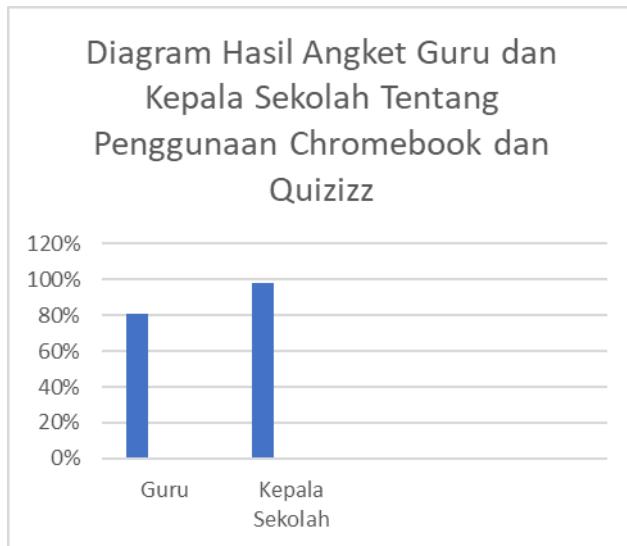
Angket yang telah diisi oleh guru meliputi penggunaan *Chromebook* dan *Quizizz* yang berisi tentang pemahaman dan kompetensi guru dalam penggunaan *Chromebook* dan *Quizizz*, efektivitas dan dampak penggunaan *Chromebook* dan *Quizizz* dalam asesmen, serta hambatan teknis dan kesiapan pengguna memperoleh data persentase rata – rata sebesar 81% dengan kategori sangat baik.

Sementara untuk angket yang telah diisi oleh kepala sekolah yang berisi tentang kebijakan dan dukungan kelembagaan terhadap asesmen digital, ketersediaan sarana dan efektivitas pelaksanaan asesmen digital, serta pengembangan dan peningkatan kompetensi guru memperoleh data persentase rata – rata sebesar 98% dengan kategori sangat baik.

Berikut ini adalah diagram hasil angket peserta didik, guru, dan kepala sekolah:



Gambar 1. Diagram hasil angket peserta didik tentang penggunaan *Chromebook* dan *Quizizz*.



Gambar 2. Diagram hasil angket Guru dan Kepala Sekolah tentang penggunaan *Chromebook* dan *Quizizz*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa, guru, dan kepala sekolah, dapat disimpulkan bahwa implementasi penggunaan *Chromebook* dan aplikasi *Quizizz* dalam asesmen di SD Negeri Kemawi berjalan dengan sangat baik dan mendapat tanggapan positif dari seluruh pihak yang terlibat. Berikut adalah diagram hasil wawancara dengan siswa, guru, dan kepala sekolah:



Gambar 3. Diagram hasil rata-rata respon positif terhadap penggunaan *Chromebook* dan *Quizizz*.

Dari hasil wawancara dengan siswa, diperoleh rata-rata respon positif sebesar 79%. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti asesmen berbasis *Chromebook* dan *Quizizz*. Mereka menilai asesmen digital lebih menarik, cepat, dan menyenangkan dibanding asesmen berbasis kertas. Tampilan *Quizizz* yang menyerupai permainan (*game-based learning*) membuat mereka lebih termotivasi dalam menjawab soal. Namun demikian, sebagian kecil siswa masih mengalami kendala, terutama terkait jaringan internet dan kesulitan login akun.

Sementara itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan rata-rata respon positif sebesar 82%. Guru memahami dengan baik fungsi *Chromebook* dalam mendukung asesmen dan secara aktif memanfaatkan *Quizizz* sebagai media evaluasi formatif maupun sumatif. Penggunaan teknologi ini dinilai dapat meningkatkan efisiensi penilaian, mempercepat proses koreksi, dan meningkatkan minat belajar siswa. Kendala utama yang dihadapi guru lebih bersifat teknis, seperti kestabilan jaringan internet dan keterampilan digital beberapa siswa yang masih perlu ditingkatkan. Meskipun begitu, guru telah memiliki strategi optimalisasi yang baik, antara lain dengan membiasakan siswa berlatih menggunakan *Chromebook* serta menyiapkan asesmen digital secara matang.

Dari sisi kepala sekolah, diperoleh respon positif yang sangat tinggi, mencapai 98%. Kepala sekolah menilai bahwa penggunaan *Chromebook* dan *Quizizz* sangat mendukung pelaksanaan asesmen yang lebih efektif, efisien, dan transparan. Sekolah telah memberikan dukungan penuh berupa penyediaan perangkat, jaringan internet, serta kebijakan yang mendorong guru untuk berinovasi dalam asesmen digital. Kepala sekolah juga menegaskan adanya rencana pengembangan ke depan, seperti penambahan jumlah perangkat *Chromebook* dan pelatihan lanjutan bagi guru agar pelaksanaan asesmen digital semakin optimal.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa pemanfaatan *Chromebook* dan *Quizizz* telah berhasil mengubah proses asesmen menjadi lebih modern, menarik, dan efisien. Dukungan kepala sekolah yang kuat, kesiapan guru yang tinggi, serta respon positif siswa menjadi faktor utama keberhasilan implementasi ini. Kendala teknis seperti jaringan internet dan keterampilan digital sebagian siswa masih perlu mendapatkan perhatian agar pelaksanaan asesmen digital ke depan dapat berjalan lebih maksimal dan merata di semua kelas.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Optimalisasi Penggunaan *Chromebook* untuk Asesmen Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Kemawi dengan Bantuan *Quizizz*, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

- a. Penggunaan *Chromebook* dan *Quizizz* terbukti meningkatkan efektivitas asesmen peserta didik.

Chromebook membantu guru dan siswa dalam melaksanakan asesmen secara digital dengan proses yang lebih cepat, efisien, dan akurat. *Quizizz* sebagai media evaluasi interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan yang

menarik dan umpan balik hasil secara langsung. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan (nilai N-Gain 0.80, kategori tinggi) setelah implementasi asesmen berbasis teknologi ini.

- b. Guru memiliki pemahaman yang baik serta strategi optimal dalam penerapan asesmen digital.

Guru memanfaatkan Quizizz sebagai alat asesmen formatif maupun sumatif dan telah mampu mengelola pelaksanaan asesmen berbasis *Chromebook* dengan baik. Kendala yang dihadapi terutama berkaitan dengan koneksi internet dan keterampilan digital sebagian siswa, namun dapat diatasi melalui pembimbingan dan latihan rutin.

- c. Kepala sekolah memberikan dukungan penuh terhadap keberlanjutan asesmen digital di sekolah.

Dukungan tersebut diwujudkan melalui penyediaan sarana *Chromebook*, penguatan jaringan internet, serta kebijakan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran digital. Kepala sekolah juga berkomitmen mengembangkan pelatihan lanjutan bagi guru agar implementasi asesmen berbasis teknologi semakin optimal.

- d. Tingkat penerimaan seluruh pihak sangat tinggi.

Berdasarkan hasil angket siswa didapatkan rata – rata pemanfaatan *Chromebook* telah diperoleh data persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik dan penggunaan Quizizz diperoleh data persentase rata – rata sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Sedangkan angket dari guru sebesar 81% dengan kategori sangat baik dan Kepala Sekolah sebesar 98%.

Sementara berdasarkan hasil wawancara telah diperoleh hasil rata-rata respon positif mencapai 79% dari siswa, 82% dari guru, dan 98% dari kepala sekolah, menunjukkan bahwa seluruh elemen sekolah menyambut baik penerapan asesmen berbasis *Chromebook* dan Quizizz sebagai inovasi evaluasi pembelajaran abad ke-21.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *Chromebook* dan Quizizz mampu mengoptimalkan asesmen di SD Negeri Kemawi, baik dari segi efisiensi, transparansi, maupun peningkatan motivasi belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Chromebook* dan Quizizz dalam asesmen digital telah berjalan efektif dan mendapat dukungan positif dari seluruh pihak di sekolah. Untuk meningkatkan optimalisasi pelaksanaannya, beberapa langkah pengembangan disarankan.

Guru diharapkan terus meningkatkan kemampuan literasi digital, membuat variasi soal yang menarik dan kontekstual, serta berbagi pengalaman antar-rekan sejawat untuk memperluas praktik asesmen digital.

Sekolah perlu memperkuat sarana pendukung seperti jaringan internet dan perangkat *Chromebook*, melaksanakan evaluasi rutin, serta menjadikan asesmen digital bagian dari kebijakan pembelajaran berbasis teknologi.

Siswa diharapkan aktif berlatih menggunakan *Chromebook* dan *Quizizz* agar lebih terbiasa dengan asesmen digital, serta menjaga kedisiplinan dan tanggung jawab selama pelaksanaan asesmen.

Sementara itu, untuk setiap daerah sebaiknya membuat anggaran untuk bantuan perangkat chromebook yang dapat diberikan kepada sekolah – sekolah yang belum menerima, supaya pemerataan dan bisa membantu meningkatkan kemampuan literasi digitalnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., Latif, A., & Ahmad, A. Y. (2021). Media Quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran. *Penerbit Nas Media Pustaka*.
- Al-Adabiyah, U. J. (2024). Optimalisasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam: Studi literatur di era Society 5.0. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(1), 1-15.
- Alifa, Z. I., Sufyadi, S., & H. U. (2015). Pemanfaatan Chromebook sebagai penunjang pembelajaran bagi siswa di SMPN 1 Banjarmasin. *Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2). <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
- Amanda. (2024). Prosiding konferensi ilmiah dasar penggunaan Chromebook pada pelajaran IPA siswa kelas 5 SDN 01 Nambangan Kidul. *Prosiding UNIPMA*. Retrieved from <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Ariyanti, D. (2019). *Be a smart teacher with smartphone: Bukan sekedar selfie*. Penerbit Uwais Inspirasi Indonesia.
- Astuti, A. P., Suyoto, S., Sumarno, S., & Rumiiarci, E. (2023). Penggunaan Chromebook pada peserta didik kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. *Jurnal Educatio PKIP UNMA*, 9(2), 938-942.
- Damayanti, P. S. (2021). Tetap kreatif dan inovatif di tengah pandemi Covid-19 (Jilid 2). *PT Nasya Expanding Management*.
- Dhari, P. W., Wajnah, W., & Susanti, N. (2021). Analisis kesiapan guru dalam menerapkan pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 75–88.
- Habibah, A., & Siswanti, E. (2021). Pembelajaran untuk menjaga ketertarikan siswa di masa pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi). *UAD Press*.

- Hadijah, D., & Syah, A. S. (2024). Pemanfaatan media Quizizz pada asesmen sumatif sebagai pemenuhan kebutuhan gaya belajar peserta didik. *Jurnal Biologi*, 7(1), 1-8.
- Isnanto, A. B. (2023). Pelatihan penggunaan Chromebook untuk digitalisasi kegiatan belajar mengajar bagi guru sekolah dasar di SDN Wringin 05 Kecamatan Wringin Kabupaten Bondowoso. *Detikproperti*, 3(10), 119-121.
- John, P. (2016). Chrome book in nutshell: An extraordinary laptop for extraordinary people. *Medium*. Retrieved from <https://medium.com/@atomicnorthca/chrome-book-in-nutshell-an-extraordinary-laptop-for-extraordinary-people-9da262e49b45>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Modul pengenalan Chromebook*. Kementerian Pendidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Kresnadi, H., Halidjah, S., Pranata, R., & Syahrudin, H. (2023). Pemanfaatan Chromebook dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Negeri 18 Sungai Kakap. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(1), 1-15.
- Maraliza, H., Fitri, D., Sukarno, F. A., Anggraini, M. S., & Gustama, S. N. (2024). Sosialisasi pengenalan Chromebook untuk digitalisasi kegiatan belajar mengajar pada SDN 03 Kasui Pasar. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 456–460. <https://doi.org/10.59837/2>
- Ngabidin, M. (2021). Mekar berseri di masa pandemi (Kumpulan best practices inovasi pembelajaran pada sekolah model di masa pandemi Covid-19). *Deepublish*.
- Paksi, H. P., & Ariyanti, L. (2021). Sekolah dalam jaringan. *Scopindo Media Pustaka*.
- Qosim, P., Purwanti, I., Indira, I., Sulistyowati, R., Isfadia, H., & Santoso, S. (2023). Pengenalan dasar Chromebook sebagai digitalisasi pembelajaran. *Ahmad Dahlan Mengabdi*, 2(1), 6–10. <https://doi.org/10.58906/abadi.v2i1.87>
- 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.
- Ramadhan, R. B., et al. (2021). Harmoni lintas mazhab: Menjawab problem Covid-19 dalam ragam perspektif. *Lembaga Ladang Kata*, 193–199.
- Sekar, S., Febyana, I., & Madiun, U. P. (2024). Peningkatan Chromebook terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humainiora (SENASSDRA)*, Madiun.
- Siswa, T., Vi, K., Dasar, S., Puspitasari, A. P., & Madiun, U. P. (2024). Pemanfaatan media Chromebook dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 5.
- Sofyan, J., & Herminarto, S. (2021). Efektifitas penggunaan media Quizizz fitur gamefikasi melalui daring pada pembelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi di SMK N 2 Wonosari. *Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Otomotif*, 1(4), November 2021.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan*. Alfabeta.
- Suhartatik, T. (2020). Best practice implikasi media Quizizz berbasis android terhadap kualitas pembelajaran dalam mencetak siswa berprestasi di tingkat nasional. *Ahlimedia Book*.
- Triyogi, I. (2024). Implementasi Chromebook sebagai media asesmen diagnostik di sekolah dasar. (Skripsi/Tesis). *Repository Universitas Pancasakti Tegal*, Tegal.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1. (n.d.).

Workspcse, G. (2024). Minat belajar IPAS kelas V sekolah dasar Sarah Aszary Raras Setyo Retno Universitas PGRI Madiun Naniek Kusumawati Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Ilmiah*, 18(6), 4555–4562.

Yuani, F. D. (2021). Quizizz aplikasi seru untuk evaluasi di masa pandemi. *Penerbit YLGI*, 526-527.