

PERBANDINGAN KINERJA GOOGLE FORMS, KAHOOT, DAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WEB DI SMP NEGERI 3 AMPEK ANGKEK

*Reyhan Alifurrahman¹, Alfadhil Hafish², Ibnu Mutsaqqaf Alhuda Ruslan³,
Muhammad Dhio Firmansyah⁴, Zulfani Sesmiarni⁵*

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

*e-mail: reyhanalifurrahman27@gmail.com¹, alfadhilhafish005@gmail.com²,
ibnumutsaqqafaja309@gmail.com³, dhiofirmansyah542@gmail.com⁴*

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2025-11-30
Review : 2025-11-30
Accepted : 2025-11-30
Published : 2025-11-30

KATA KUNCI

Google Forms, Kahoot, Quizizz, Evaluasi Berbasis Web, Kinerja Media.

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan menganalisis kinerja tiga platform evaluasi berbasis web Google Forms, Kahoot, dan Quizizz dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran di SMP Negeri 3 Ampek Angkek. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-komparatif untuk menggali secara mendalam pengalaman guru dan siswa kelas IX yang telah menggunakan ketiga platform tersebut dalam evaluasi formatif, latihan pengayaan, dan ulangan harian. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi kelas, dan analisis dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Google Forms menjadi platform paling mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa, serta sangat efisien dalam pengolahan nilai karena hasil jawaban terekam otomatis. Kahoot menonjol dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui unsur permainan yang interaktif, meskipun memerlukan koneksi internet yang stabil. Sementara itu, Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang lebih seimbang dengan fleksibilitas waktu pengerjaan, fitur penjelasan otomatis, serta laporan hasil yang lebih lengkap. Temuan ini menunjukkan bahwa masing-masing platform memiliki keunggulan berbeda sesuai konteks penggunaannya. Oleh karena itu, pemilihan media evaluasi perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kondisi teknis sekolah agar proses evaluasi dapat berlangsung lebih optimal dan mendukung pembelajaran yang bermakna.

ABSTRACT

This study aims to analyze the performance of three web-based evaluation platforms, Google Forms, Kahoot, and Quizizz, in the implementation of learning assessment at SMP Negeri 3 Ampek Angkek. The study uses a qualitative approach with a descriptive-comparative method to explore in depth the experiences of teachers and ninth-grade students who have used

Keywords: Google Forms; Kahoot; Quizizz; Web-Based Evaluation; Media Performance.

these three platforms in formative evaluation, enrichment exercises, and daily tests. Data were obtained through in-depth interviews, classroom observations, and documentation analysis, then analyzed using Miles and Huberman's interactive model. The results show that Google Forms is the easiest platform to use, both for teachers and students, and is very efficient in processing scores because the answers are recorded automatically. Kahoot excels in increasing student motivation and engagement through interactive game elements, although it requires a stable internet connection. Meanwhile, Quizizz provides a more balanced evaluation experience with flexible completion times, an automatic explanation feature, and more comprehensive results reports. These findings indicate that each platform has different advantages depending on the context of its use. Therefore, the selection of evaluation media needs to be tailored to the learning objectives, student characteristics, and technical conditions of the school so that the evaluation process can be more optimal and support meaningful learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses yang direncanakan yang bertujuan untuk meningkatkan potensi siswa melalui interaksi sistematis antara guru, siswa, dan berbagai sumber belajar.(Sofyan et al., 2022) Proses pembelajaran yang baik harus dirancang secara terstruktur agar memenuhi kebutuhan perkembangan siswa dan menggunakan metode yang tepat untuk mencapai tujuan. Selain itu, peran guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Selain itu, keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui penilaian konsisten. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak hanya berkonsentrasi pada penyebaran bahan, tetapi juga pada peningkatan pengalaman belajar peserta didik.

Proses terstruktur untuk menilai kualitas pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan pencapaian tujuan pembelajaran dikenal sebagai evaluasi. Proses evaluasi dilakukan untuk mendapatkan data akurat tentang kemampuan siswa dan seberapa efektif metode pembelajaran yang digunakan.(Miftah Huljannah, 2021) Evaluasi juga berguna untuk membuat keputusan tentang bagaimana memperbaiki program pembelajaran pada tahap berikutnya. Agar hasil penilaian dapat menunjukkan kemampuan semua siswa, guru harus menggunakan berbagai metode evaluasi. Dengan melakukan evaluasi secara teratur, guru dapat menemukan kelemahan dalam proses pembelajaran sejak awal. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya menilai hasil akhir tetapi juga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Evaluasi dan pembelajaran adalah dua komponen utama yang saling berhubungan yang menentukan kualitas proses pendidikan.(Boroallo & Purnamasari, 2025) Pembelajaran memfasilitasi pertumbuhan potensi siswa melalui interaksi yang direncanakan antara guru, siswa, dan sumber belajar yang sesuai. Dengan demikian, evaluasi adalah alat penting untuk menilai seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dicapai dan memberikan gambaran yang akurat tentang perkembangan siswa. Penggunaan evaluasi yang tepat juga membantu guru mengembangkan strategi

pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, kolaborasi sistematis antara evaluasi dan pembelajaran yang baik dapat menghasilkan proses pendidikan yang lebih bermakna dan berkelanjutan.(Wardarita, 2023)

Semua aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, globalisasi, dan perubahan sosial yang terjadi dengan cepat di era modern. Perkembangan teknologi digital memungkinkan pola interaksi baru yang lebih efektif dan memungkinkan semua orang mengakses informasi tanpa batas geografis.(Farid et al., n.d.) Selain itu, globalisasi menyebabkan persaingan yang semakin ketat, yang memaksa orang dan organisasi untuk menyesuaikan diri dengan kondisi yang terus berubah. Dengan transformasi yang terjadi dalam dunia pendidikan, ekonomi, dan budaya, era modern juga mendorong lahirnya inovasi, yang berdampak pada peningkatan produktivitas dan kualitas hidup. Dengan demikian, era modern menghadirkan tantangan dan peluang bagi masyarakat untuk terus mengembangkan keterampilan mereka untuk mencapai kemajuan yang berkelanjutan.

Adaptasi terhadap perubahan sosial, kemajuan teknologi, dan kebutuhan keterampilan abad ke-21 adalah perluasan pendidikan modern. Dalam situasi seperti ini, institusi pendidikan harus mampu memasukkan inovasi digital ke dalam proses pembelajaran mereka agar kegiatan belajar menjadi lebih relevan dan efektif.(Sajiatmojo et al., 2021) Selain itu, guru harus meningkatkan profesionalisme mereka dengan menguasai teknik dan strategi pengajaran yang sesuai dengan siswa modern. Selain itu, pendidikan modern menekankan pentingnya keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu, evaluasi pembelajaran harus dilakukan secara lebih akurat dan berkelanjutan untuk memastikan bahwa pendidikan diberikan setinggi mungkin. Oleh karena itu, pendidikan di era kontemporer sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan yang semakin kompleks di seluruh dunia.(Boroallo & Purnamasari, 2025)

Tiga platform evaluasi digital, Google Forms, Kahoot, dan Quizizz, banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung penilaian formatif dengan lebih baik.(Era & Industri, 2010) Melalui antarmuka yang fleksibel dan ramah pengguna, ketiga aplikasi ini memudahkan pendidik untuk merancang, mengelola, dan menganalisis hasil penilaian belajar siswa. Google Forms memungkinkan survei dan kuis yang mudah digunakan untuk pengumpulan data.(Heryadi, 2021) Kahoot, di sisi lain, menawarkan lingkungan permainan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.(Prihatini et al., 2024) (Pembelajaran, 2023) Selain itu, Quizizz menawarkan pengalaman penilaian yang lebih unik melalui fitur latihan mandiri dan laporan hasil yang lebih komprehensif untuk guru dan peserta didik.(Khairunnisa et al., 2024)

Kelebihan dan kekurangan dari Google Forms, Kahoot, dan Quizizz ditunjukkan. Setiap platform memiliki fitur unik yang membantu melakukan penilaian formatif di kelas.(Sholihah et al., 2023) Meskipun Google Forms mudah digunakan dan fleksibel untuk menyediakan pertanyaan, itu tidak memiliki gamifikasi yang diperlukan untuk mendorong siswa. Karena aplikasinya dapat digunakan secara langsung, Kahoot dianggap oleh siswa sebagai aplikasi yang paling menyenangkan. Namun, ada beberapa masalah dengannya, seperti batas panjang soalan dan batasan untuk menyisipkan gambar dan simbol tertentu. Quizizz juga memiliki kelebihan dalam hal keterbagaian format soalan dan fleksibilitas waktu, tetapi tidak sebanyak Kahoot, yang mempengaruhi suasana pertandingan.(Melaka, 2013) Dapatkan kajian juga menunjukkan kedua-dua Kahoot dan Quizizz mampu menjimatkan masa guru melalui penjanaan

Perbandingan Kinerja Google Forms, Kahoot, dan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web di SMP Negeri 3 Ampek Angkek

analisis item secara automatik, suatu ciri yang tidak tersedia dalam Google Forms. Secara keseluruhan, pemilihan platform perlu disesuaikan dengan objektif pembelajaran, konteks kelas, dan tahap penglibatan pelajar yang ingin dicapai.

Meskipun berbagai platform evaluasi berbasis web seperti Google Forms, Kahoot, dan Quizizz telah menjadi sangat populer di sekolah, guru masih menghadapi sejumlah masalah saat memilih platform mana yang paling cocok untuk memenuhi kebutuhan evaluasi siswa. Pendidik sering mengatakan bahwa Google Forms lebih mudah digunakan, lebih interaktif, memiliki banyak fitur analitik, dan lebih stabil dalam pengolahan data. Permasalahan utama adalah ketidaksesuaian antara kebutuhan evaluasi dengan fitur masing-masing platform inilah yang menimbulkan masalah saat ini.(Melaka, 2013)

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang seberapa efektif masing-masing platform, penelitian harus dilakukan tentang bagaimana Google Forms, Kahoot, dan Quizizz berfungsi sebagai media evaluasi berbasis web. Pemilihan media evaluasi tidak dapat dilakukan secara sembarangan tanpa mempertimbangkan kebutuhan pedagogi dan kondisi teknis pendidik. Perbedaan karakteristik dan kesulitan yang ditemukan di lapangan menunjukkan hal ini. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memeriksa tujuan secara kelebihan dan kekurangan ketiga platform tersebut melalui metrik tertentu yang berkaitan dengan proses evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian yang diharapkan dapat membantu guru memutuskan media evaluasi mana yang paling cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-komparatif untuk menelaah secara mendalam kinerja tiga media evaluasi berbasis web, yaitu Google Forms, Kahoot, dan Quizizz. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus memahami fenomena secara menyeluruh terkait pengalaman, persepsi, dan respons pengguna terhadap ketiga platform. Mengacu pada Emzir, penelitian kualitatif bertujuan menggali makna di balik suatu fenomena serta menggambarkan kondisi objek secara alamiah tanpa adanya manipulasi variabel. Metode deskriptif-komparatif digunakan untuk membandingkan karakteristik dan performa masing-masing media berdasarkan data naratif yang diperoleh langsung dari informan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono bahwa penelitian komparatif kualitatif menekankan analisis mendalam terhadap perbedaan fenomena yang ditemukan di lapangan.

Subjek penelitian meliputi guru dan siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek yang telah menggunakan Google Forms, Kahoot, dan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Informan dipilih dengan teknik purposive sampling, yakni memilih partisipan yang dianggap paling memahami pengalaman penggunaan ketiga platform tersebut. Pemilihan ini sesuai dengan prinsip penelitian kualitatif yang menekankan pada kompetensi informan terhadap fenomena yang diteliti. Fokus penelitian diarahkan pada aspek-aspek kinerja media, meliputi kemudahan penggunaan, efektivitas penyajian soal, tingkat interaktivitas, motivasi belajar, serta pengalaman pengguna (user experience).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: wawancara mendalam, observasi langsung, dan analisis dokumentasi. Wawancara bertujuan menggali pengalaman guru dan siswa saat memanfaatkan ketiga platform. Observasi digunakan

untuk melihat secara nyata interaksi pengguna selama proses evaluasi berlangsung, termasuk kendala maupun kemudahan yang muncul. Dokumentasi, seperti tampilan platform, hasil analisis otomatis, dan rekaman proses penggunaan, dimanfaatkan untuk memperkuat data lapangan. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validasi data dilakukan melalui triangulasi sumber dan metode guna memastikan keabsahan hasil penelitian. Seluruh rangkaian penelitian dilaksanakan secara sistematis, mulai dari pengumpulan dan pengkodean data, analisis tematik, perbandingan temuan antarplatform, hingga penyusunan interpretasi komprehensif mengenai kinerja ketiga media evaluasi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian kualitatif yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Ampek Angkek menunjukkan adanya perbedaan yang nyata dalam kinerja Google Forms, Kahoot, dan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis web. Penelitian ini melibatkan guru Informatika serta siswa kelas IX yang telah terbiasa menggunakan ketiga platform tersebut dalam evaluasi harian, penilaian formatif, maupun latihan penguatan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi di kelas, sehingga temuan yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi riil selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil observasi di kelas IX, Google Forms tampak menjadi platform yang paling mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Saat guru meminta siswa mengakses evaluasi melalui Google Forms, hampir seluruh siswa dapat langsung membuka dan mengerjakan tanpa memerlukan penjelasan tambahan. Antarmuka Google Forms yang sederhana membuatnya sangat cocok untuk peserta didik, khususnya yang membutuhkan media yang praktis dan mudah dipahami. Guru juga menegaskan bahwa platform ini sangat efisien dalam pengolahan nilai karena hasil jawaban otomatis tersimpan serta dapat langsung dianalisis menggunakan Google Spreadsheet.(Masyarakat et al., 2022) Observasi menunjukkan bahwa guru dapat merekap hasil evaluasi dalam waktu kurang dari lima menit, sehingga proses administrasi penilaian menjadi jauh lebih efektif.

Berbeda dengan Google Forms, Kahoot menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kompetitif.(Daryanes & Ririen, 2020) Berdasarkan observasi pada evaluasi materi jaringan komputer, siswa terlihat sangat bersemangat, saling berlomba meraih skor tertinggi, dan menunjukkan ekspresi gembira ketika nama mereka muncul di papan peringkat. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa siswa lebih menyukai Kahoot karena unsur permainan, musik, warna cerah, dan batas waktu menjadikan proses evaluasi terasa seperti bermain gim, bukan mengikuti ujian. Guru menilai bahwa Kahoot sangat efektif digunakan ketika tujuan pembelajaran adalah meningkatkan keterlibatan dan membangun suasana belajar yang menyenangkan. Namun, beberapa guru menyampaikan bahwa gangguan jaringan internet dapat menghambat jalannya aktivitas, sehingga penggunaan Kahoot memerlukan kesiapan teknis yang lebih baik.

Sementara itu, Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang lebih seimbang antara interaktivitas dan kenyamanan.(Atieka & Abditama, 2024) Siswa menyatakan bahwa mereka menyukai Quizizz karena dapat mengerjakan soal dengan kecepatan masing-masing tanpa tekanan waktu seperti pada Kahoot. Saat digunakan di kelas, siswa terlihat lebih fokus karena fitur penjelasan (explanation) dan hasil otomatis membantu mereka memahami kesalahan secara langsung.(Sudiandika, 2024) Guru juga

mengapresiasi fitur analisis butir soal Quizizz yang lebih lengkap dibandingkan Google Forms dan Kahoot. Berdasarkan observasi, Quizizz mampu menghadirkan pengalaman evaluasi yang personal namun tetap menarik, sehingga cocok untuk remedial atau latihan mandiri.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa masing-masing platform memiliki keunggulan dan fungsi yang berbeda dalam konteks pembelajaran di SMP. Google Forms unggul dalam aspek efektivitas administrasi dan kemudahan penggunaan, sehingga tepat digunakan untuk evaluasi formal seperti ulangan harian.(Heryadi, 2021) Kahoot unggul dalam peningkatan motivasi dan minat belajar melalui konsep gamifikasi, sehingga lebih sesuai untuk kegiatan yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa.(Wakhyudin & Azizah, 2024) Quizizz berada di posisi tengah dengan keseimbangan interaktivitas dan kemudahan belajar, membuatnya efektif untuk kegiatan diferensiasi dan latihan mandiri. Dengan demikian, Google Forms menonjol dalam efisiensi, Kahoot dalam kepuasan pengguna, dan Quizizz dalam pengalaman pengguna yang lebih menyeluruh. Pemilihan platform sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kondisi jaringan sekolah, kesiapan guru, serta karakteristik siswa.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru, sekolah, dan pengembangan praktik evaluasi digital di tingkat SMP. Pertama, pemanfaatan media evaluasi berbasis web dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran, terutama dalam era digitalisasi pendidikan.(Wardarita, 2023) Guru perlu memahami bahwa setiap platform memiliki fungsi berbeda sehingga pemilihannya tidak boleh sekadar berdasarkan preferensi pribadi, tetapi juga mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan kesiapan siswa. Kedua, penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga sekolah perlu menyediakan pelatihan teknologi bagi guru, memastikan akses internet yang stabil, dan menyediakan perangkat pendukung yang memadai. Ketiga, penelitian menegaskan bahwa penggunaan kombinasi beberapa platform dapat menghasilkan evaluasi yang lebih komprehensif, karena masing-masing menawarkan keunggulan yang berbeda dalam hal umpan balik, penyajian data nilai, dan pengalaman belajar siswa.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke sekolah lain dengan kondisi berbeda. Pendekatan kualitatif juga membuat hasil penelitian bersifat deskriptif dan belum mampu menjelaskan besaran pengaruh dari setiap platform secara kuantitatif. Selain itu, penelitian hanya melibatkan siswa kelas IX yang sudah terbiasa dengan teknologi digital, sehingga tidak menggambarkan kondisi siswa dengan tingkat pengalaman teknologi yang berbeda.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan disarankan menggunakan pendekatan mixed methods untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap mengenai efektivitas ketiga platform dari sisi kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dapat diperluas ke sekolah lain dengan kondisi teknologi yang beragam untuk memperoleh perbandingan yang lebih luas. Selain itu, perlu dikembangkan model evaluasi terpadu yang menggabungkan keunggulan Google Forms, Kahoot, dan Quizizz secara bersamaan.(Program et al., 2023) Penelitian lanjutan juga dapat menelaah aspek psikologis siswa, seperti kecemasan evaluasi, motivasi intrinsik, atau gaya belajar, sehingga pemilihan platform dapat lebih tepat sasaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis web tidak hanya meningkatkan efektivitas penilaian, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa apabila diterapkan secara tepat, terarah, dan sesuai konteks pembelajaran.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif yang dilakukan secara langsung di SMP Negeri 3 Ampek Angkek melalui wawancara dan observasi kelas, ditemukan bahwa Google Forms, Kahoot, dan Quizizz memiliki karakteristik serta keunggulan yang berbeda dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran. Google Forms terbukti paling unggul dari sisi administrasi dan kemudahan penggunaan bagi guru maupun siswa kelas IX, karena tampilannya sederhana dan proses rekap nilai berlangsung otomatis. Kahoot menonjol dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terlihat dari antusiasme tinggi serta suasana kompetitif ketika digunakan pada evaluasi materi di kelas. Sementara itu, Quizizz memberikan kombinasi seimbang antara interaktivitas dan kenyamanan belajar, terutama melalui fitur pengerjaan mandiri dan laporan hasil yang lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, temuan lapangan menunjukkan bahwa ketiga platform evaluasi digital tersebut sama-sama memiliki manfaat, namun efektif digunakan untuk tujuan pembelajaran yang berbeda. Google Forms lebih tepat untuk ulangan harian atau evaluasi formal yang membutuhkan efisiensi waktu. Kahoot cocok digunakan untuk menciptakan atmosfer belajar yang aktif dan menyenangkan. Adapun Quizizz sesuai untuk latihan penguatan atau pembelajaran diferensiasi karena memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing. Dengan demikian, pemilihan media evaluasi di SMP Negeri 3 Ampek Angkek idealnya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kesiapan teknis, dan karakteristik siswa agar proses evaluasi berlangsung optimal dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Atieka, T. A., & Abditama, U. C. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM PENINGKATKAN LITERASI DIGITAL GENERASI Z MENDUKUNG SDGs. 16(November), 177–188.
- Boroallo, R. P., & Purnamasari, D. I. (2025). Pentingnya Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran Di Era Modern. 3(4), 2632–2638.

Perbandingan Kinerja Google Forms, Kahoot, dan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web di SMP Negeri 3 Ampek Angkek

- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. 3(2), 172–186.
- Era, P., & Industri, R. (2010). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI. 93–97.
- Farid, M., Putri, M., Rahmah, R., Jaya, M., Putra, A., & Nisa, M. (n.d.). PERAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA DI SDN 06 BELANTIK.
- Heryadi, F. (2021). PENGGUNAAN GOOGLE FORMS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMK NEGERI 2 KETAPANG USE OF GOOGLE FORMS AS A MEDIA FOR ONLINE LEARNING IN THE PANDEMIC TIME COVID-19 IN HISTORICAL LESSONS AT SMK NEGERI 2 . II, 14–24.
- Khairunnisa, F., Mulyani, P. S., & Kamal, F. (2024). Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo Fadila Khairunnisa. 2(4).
- Masyarakat, J. P., Mansyur, U., Alwi, E. I., Akidah, I., Indonesia, U. M., & Koresponden, P. (2022). Peningkatan Keterampilan Guru dalam Memanfaatkan Google Form sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh. 7(1), 23–34.
- Melaka, K. M. (2013). Perbandingan quizizz atau kahoot bagi mengukur penilaian formatif di bilik darjah. 1–9.
- Miftah Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL), 2(2), 164–180. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Pembelajaran, E. (2023). Social Science Academic. 1(2), 353–362. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3582>
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., Buana, U., Karawang, P., Klari, K., Karawang, K., Barat, J., Kahoot, M., & Dasar, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 5(4), 4429–4435.
- Program, M., Pendidikan, M., Pengetahuan, I., Keguruan, F., & Yogyakarta, U. P. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5 . 0. 10. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>
- Sajiatmojo, A., Negeri, S., & Selor, T. (2021). PENGGUNAAN E-LEARNING PADA PROSES PEMBELAJARAN DARING. 1(3), 229.
- Sholihah, I. A., Nisa, N. K., Ardama, N., & Krenata, C. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. 06(02), 39–44.
- Sofyan, A., Hidayat, A., Stkip, D., Sultan, U. I. N., & Hasanudin, M. (2022). KUALITAS PENDIDIKAN. 7(2), 16–25.
- Sudiandika, I. K. A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Game Edukasi Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V. 1, 117–123.
- Wakhyudin, H., & Azizah, M. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. 5(3), 790–796.
- Wardarita, R. (2023). Urgensi Evaluasi Pembelajaran Dalam Menciptakan Pendidikan Berkualitas di Era Merdeka Belajar. 4, 1583–1590.