

## **PLATFORM UJIAN PILIHAN MAHASISWA SELAMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH**

**Elmanora<sup>1\*)</sup>, Maya Oktaviani<sup>1</sup>, Vania Zulfa<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

<sup>\*</sup>E-mail: [elmanora@unj.ac.id](mailto:elmanora@unj.ac.id)

**Abstrak.** Sebagai upaya untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19, kampus menerapkan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. Ada banyak hal yang harus dipersiapkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh, salah satunya adalah platform untuk pelaksanaan ujian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis platform ujian yang menjadi pilihan mahasiswa selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini melibatkan 119 orang mahasiswa yang dipilih secara acak. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan Google Form. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memilih Quizizz sebagai platform ujian yang menyenangkan selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. Alasannya, mahasiswa menganggap Quizizz memiliki desain yang menarik, mudah diakses, seru dan menantang, serta memberikan informasi mengenai hasil yang diperoleh dan umpan balik. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alternatif pilihan bagi dosen dalam memberikan ujian pada mahasiswa terutama dalam kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh.

Kata kunci: mahasiswa; pandemi Covid-19; pembelajaran jarak jauh; platform ujian

### **Exam Platform of Students' Choice During Distance Learning**

**Abstract.** As an effort to break the chain of spreading Covid-19, the campus is implementing Distance Learning activities. There are many things that educators must prepare in carrying out distance learning activities, one of which is a platform for conducting exams. This study aims to analyze the exam platforms that are chosen by undergraduate students during Distance Learning activities. This research is quantitative descriptive. This study involved 119 students who were randomly selected. The research data was collected using Google Form. The data that has been collected were analyzed using descriptive analysis. The results showed that students chose Quizizz as a fun exam platform during Distance Learning activities. The reason is that students consider Quizizz to have an attractive design, easy to access, fun and challenging, and provide information about the results obtained and feedback. Thus, Quizizz can be an alternative choice for lecturers in giving exams to students, especially in Distance Learning activities.

Keywords: Covid-19 pandemic; distance learning; exam platform; undergraduate students

### **PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan salah satu negara yang berjuang untuk melawan Pandemi Covid-19. Jumlah individu yang terinfeksi Covid-19 terus bertambah dari waktu ke waktu. Penambahan jumlah individu yang terinfeksi Covid-19 ini turut menambahkan kekhawatiran masyarakat. Indonesia sudah mengalami kondisi dimana kekhawatiran masyarakat terhadap covid-19 cukup besar, sehingga diperlukan kebijakan pemerintah untuk melakukan Lockdown, sebagai upaya memutus mata rantai penyebaran virus corona Covid-19 (Yunus & Rezki, 2020).

Salah satu strategi yang dipilih oleh pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 di Indonesia adalah dengan menetapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala

Besar (PSBB). Kebijakan ini tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam rangka percepatan penanganan Covid-19. Ruang lingkup dari PSBB adalah peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan juga pembatasan kegiatan di tempat/fasilitas umum. Masyarakat dianjurkan untuk bekerja, belajar, dan beribadah di rumah.

Pemerintah, baik pemerintah pusat maupun daerah telah menghimbau dan menginstruksikan masyarakat untuk mencegah penularan Covid-19 di wilayahnya masing-masing. Akan tetapi, himbauan yang dilakukan masih belum efektif untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 (Zahrotunnimah, 2020). Masih banyak masyarakat yang tidak mematuhi himbauan pemerintah (Buana, 2020).

Pandemi Covid-19 berdampak pada berbagai sektor kehidupan, seperti kesehatan, ekonomi, sosial, budaya. Dan sector lainnya. Dampak yang disebabkan oleh virus corona ini menyangkut perbagai aspek, seperti aspek sosial, budaya, dan yang lebih parah adalah aspek ekonomi (Zaharah & Kirilova, 2020). Sektor lain yang juga terdampak dari Pandemi Covid-19 adalah sektor pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang awalnya dilaksanakan dengan tatap muka harus diubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Kegiatan belajar mengajar harus dilakukan dari rumah secara daring dengan menggunakan berbagai alat teknologi, seperti laptop/komputer dan juga *smartphone*. Perubahan sistem pembelajaran ini berlangsung tiba-tiba dan tanpa adanya persiapan yang matang. Untuk mengurangi dampak negatif dari perubahan tersebut, penyelenggara Pendidikan perlu memikirkan kembali strategi yang digunakan dalam merencanakan, mempersiapkan, dan mengatasi pemulihan covid 19, untuk menekan kerugian dunia pendidikan di masa mendatang (Syah, 2020).

Ada banyak hal yang harus dipersiapkan oleh pendidik untuk keberhasilan pelaksanaan pembelajaran *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih banyak pendidik yang belum siap dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran *online* (Simatupang et al., 2020). Pendidik harus memikirkan mengenai platform yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Platform ini penting karena hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar *online* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi mahasiswa (Lestari, Nupsiko, & Riyani, 2015).

Pendidik juga harus memikirkan platform yang dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar. Adi (2010) memaparkan masih banyak dosen yang mengalami kendala dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar. Dengan adanya perubahan sistem pembelajaran dari klasikal ke daring maka akan banyak pendidik yang kesulitan untuk menemukan platform yang tepat untuk melaksanakan ujian sebagai upaya mengevaluasi hasil belajar. Mayoritas peserta didik masih belum mengetahui tentang sistem ujian online dan sosialisasi sistem ujian online oleh instansi merupakan faktor terbesar yang mempengaruhi kondisi tersebut (Iriani, 2010). Penyelenggaraan ujian online sangat bertumpu pada teknologi informasi (TI) dan diharapkan pendidik dan peserta didik mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi yang sangat pesat ini (Pardede & Listyarini, 2011).

Penggunaan platform ujian yang tepat penting untuk keberhasilan pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform ujian merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran yang dilakukan secara *online* (Hartanto, 2016). Untuk menemukan platform yang tepat maka diperlukan analisis terhadap sikap mahasiswa. Hal ini didukung oleh temuan Farida dan Yuliana (2014) bahwa sikap mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh sangat penting. Berdasarkan pemaparan tersebut, kajian mengenai platform ujian pilihan mahasiswa perlu untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis platform ujian pilihan mahasiswa selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Pengumpulan data penelitian dilakukan pada bulan Mei tahun 2020. Penelitian ini melibatkan 119 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang mengikuti kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data tentang platform ujian pilihan mahasiswa selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. Data penelitian dikumpulkan melalui pengisian kuesioner dengan menggunakan aplikasi Google Form. Responden diminta untuk mengisi kuesioner yang terdiri atas pertanyaan tertutup yang diberikan oleh peneliti mengenai platform yang dipilih untuk ujian selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. Responden juga diminta untuk menuliskan alasan pemilihan platform tersebut. Setelah itu, data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

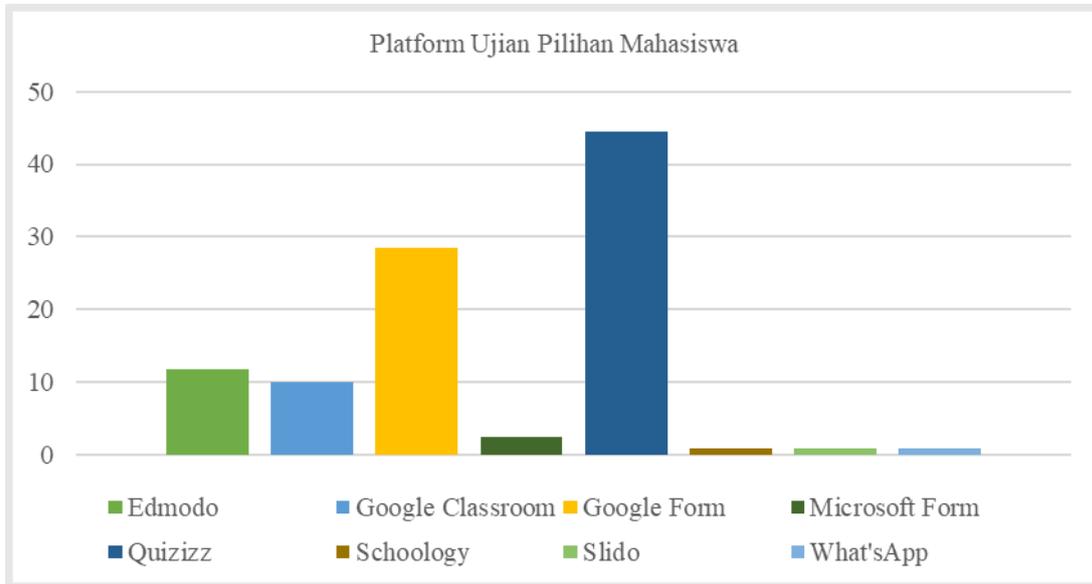
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga merupakan salah satu program studi di Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Sebelum terjadinya Pandemi Covid-19, pembelajaran berlangsung melalui pertemuan tatap muka. Awal semester genap tahun ajaran 2019/2020 yaitu pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, pembelajaran masih berlangsung dengan pertemuan tatap muka antara dosen dan mahasiswa di ruang kuliah. Akan tetapi, mulai dari pertemuan ketiga terjadi perubahan dari pertemuan tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Hal ini dilakukan mengikuti Surat Edaran dari Rektor Universitas Negeri Jakarta yang menyesuaikan dengan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di Provinsi DKI Jakarta.

Untuk menghadapi perubahan metode pembelajaran, dosen perlu melakukan penyesuaian terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan juga monitoring dan evaluasi pembelajaran. Dosen perlu untuk menentukan platform yang cocok untuk kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memilih *Google Classroom* sebagai platform yang dianggap paling menyenangkan untuk digunakan selama pembelajaran jarak jauh (Oktaviani, Zulva, & Elmanora, 2020). Alasannya, *Google Classroom* dapat memfasilitasi interaksi antara dosen dan mahasiswa, memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi yang disampaikan dosen, dan dapat menunjukkan tenggat waktu untuk setiap tugas yang diberikan oleh dosen. Mahasiswa menganggap *Google Classroom* mudah diakses dan tidak membutuhkan kuota internet yang besar.

Selain platform untuk kegiatan pembelajaran, dosen juga perlu menentukan platform yang tepat untuk pelaksanaan ujian. Ada beberapa platform yang digunakan dalam ujian di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta yaitu Zoom, Google Classroom, Schoology, Edmodo, Slidow, Quizizz, Whatsapp, Email, Slido, dan Google Form. Sebagai upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, dosen mencoba untuk menganalisis platform ujian yang menjadi pilihan mahasiswa. Mahasiswa diminta untuk mengisi kuesioner yang terdiri atas pertanyaan tertutup mengenai platform yang dipilih untuk ujian selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. Mahasiswa juga diminta untuk menuliskan alasan pemilihan platform tersebut. Secara ringkas, platform ujian pilihan mahasiswa disajikan pada Gambar 1.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 14 orang mahasiswa memilih Edmodo sebagai platform untuk ujian (Gambar 1). Menurut mahasiswa, Edmodo memungkinkan menyajikan soal dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, uraian, dan bentuk lainnya. Edmodo memberikan batasan waktu dalam mengerjakan ujian dan mahasiswa dapat melihat batasan waktu tersebut. Hal ini sangat membantu mahasiswa dalam mengelola waktu saat

ujian. Mahasiswa mengerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu dan setelah itu mereka bisa kembali melanjutkan untuk mengerjakan soal yang dianggap sulit. Mahasiswa juga dapat mengoreksi kembali jawaban yang telah diberikan sebelumnya. Platform Edmodo juga menggunakan tampilan yang menarik dan menampilkan nilai untuk setiap jawaban yang diberikan. Selain itu, menurut mahasiswa, Edmodo lebih efisien untuk digunakan saat ujian terutama saat Pembelajaran Jarak Jauh.



Gambar 1 Platform ujian pilihan mahasiswa selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 12 orang mahasiswa memilih *Google Classroom* sebagai platform untuk ujian (Gambar 1). Menurut mahasiswa, *Google Classroom* platform yang paling sederhana dan memberikan banyak kemudahan bagi mahasiswa yang menggunakannya. Platform ini memudahkan mahasiswa untuk mengunggah jawaban ujiandan juga membuat mahasiswa merasa tidak terburu-buru. Selain itu, mahasiswa juga dapat melihat nilai jika sudah dikoreksi oleh dosen. Sebagian besar mahasiswa yang memilih platform ini mengaku bahwa *Google Classroom* merupakan platform yang mudah untuk digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 34 orang mahasiswa memilih *Google Form* sebagai platform untuk ujian (Gambar 1). Menurut mahasiswa, *Google Form* mudah untuk diakses, praktis, dan tidak mengeluarkan banyak kuota. Platform ini juga dapat ditentukan Batasan waktu untuk pengerjaan ujian, namun batasan waktu tersebut bukan untuk setiap soal. Tidak adanya batasan untuk setiap soal membuat mahasiswa merasa lebih tenang, tidak panik, dan fokus untuk mengerjakan ujian. Mahasiswa juga dapat menjawab soal secara acak sehingga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menjawab soal yang dinilai lebih mudah terlebih dahulu setelah itu mereka dapat menjawab soal lain yang belum terjawab.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 53 orang mahasiswa memilih Quizizz sebagai platform untuk ujian (Gambar 1). Menurut mahasiswa, Quizizz memiliki tampilan yang menarik sehingga mahasiswa merasa lebih bersemangat dalam mengerjakan ujian. Quizizz menerapkan batasan waktu untuk setiap soal dan juga memiliki nilai tambah jika dikerjakan dengan cepat dan benar. Hal ini membuat mahasiswa merasa tertantang. Quizizz juga menerapkan sistem rangking yang memungkinkan mahasiswa untuk saling berkompetisi. Dampak positifnya, sistem rangking membuat mahasiswa semakin termotivasi untuk

mempelajari materi sebelum ujian dilaksanakan. Menurut mahasiswa, quizizz juga tidak memerlukan banyak kuota untuk diakses. Setelah mengikuti ujian, mahasiswa dapat melihat nilai dan juga koreksi atas jawaban yang telah diberikan ketika ujian (benar atau salah). Umpan balik ini dapat menjadi pembelajaran bagi mahasiswa. Quizizz juga secara tidak langsung melatih mahasiswa untuk kecepatan dan ketelitian. Quizizz tidak memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menyontek dan saling berdiskusi. Dengan Quizizz, mahasiswa merasa sedang bermain game dan merasa tidak sedang ujian. Quizizz dapat diakses tanpa mengunduh aplikasi jadi tidak memberatkan perangkat yang dimiliki.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 3 orang mahasiswa memilih *Microsoft Form* sebagai platform untuk ujian (Gambar 1). Menurut mahasiswa, *Microsoft Form* mudah diakses, tampilannya nyaman, dan efisien. Selain itu, ada mahasiswa yang memilih *Schoolology* (1 orang) karena dianggap lebih mudah, *Slido* (1 orang) Karena lebih mudah digunakan, jarang mengalami gangguan akibat sinyal, dan waktu yang diberikan lebih lama, serta ada juga mahasiswa yang memilih *Whats'app* (1 orang) sebagai platform ujian karena lebih mudah dan tidak menghabiskan banyak kuota internet.

Berdasarkan alasan yang dipaparkan oleh mahasiswa, ada beberapa kriteria yang menjadi pertimbangan mahasiswa dalam memilih platform. Kriteria yang pertama adalah menyenangkan. Mahasiswa berharap bahwa platform yang digunakan adalah platform dengan desain yang menarik sebagai cara untuk menghindari ketegangan saat ujian dan desain yang menarik ini membuat mereka menikmati untuk mengerjakan soal ujian. Kriteria kedua adalah kemudahan akses. Mahasiswa cenderung memilih platform yang mudah untuk digunakan. Salah satunya adalah platform yang tersedia di perangkat yang dimiliki. Jika dosen menggunakan platform tersebut, mahasiswa tidak perlu mengunduh dan juga menginstall aplikasi tersebut di perangkat yang dimiliki. Alasannya, tidak semua mahasiswa memiliki perangkat dengan RAM yang cukup untuk menampung semua aplikasi. Anhusadar (2020) juga menyebutkan bahwa laptop dan handphone menjadi faktor pendukung keberhasilan dalam pembelajaran jarak jauh. Kriteria ketiga adalah penggunaan kuota. Mahasiswa cenderung memilih platform yang menghabiskan kuota yang lebih sedikit. Hal ini dilakukan untuk mengurangi pengeluaran untuk pembelian kuota. Anhusadar (2020) menyatakan bahwa kurangnya paket data menjadi penghambat bagi mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini memilih Quizizz sebagai platform ujian yang menyenangkan selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. Alasannya, mahasiswa menganggap Quizizz memiliki desain yang menarik, mudah diakses, seru dan menantang, serta memberikan informasi mengenai hasil yang diperoleh dan umpan balik. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Salas-Morera et al. (2012) bahwa siswa menunjukkan kepuasan dalam penggunaan kuis online. Hasil ini diperoleh dari eksperimen yang dilakukan selama lima tahun mengenai penggunaan kuis online. Penggunaan kuis online juga terbukti memiliki pengaruh positif terhadap prestasi akademik siswa.

Hasil penelitian ini juga menguatkan temuan Zhao (2019) bahwa Quizizz sebagai platform yang efektif untuk digunakan dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Quizizz memberikan dampak positif bagi pengalaman belajar siswa. Selain itu, siswa juga memberikan nilai kepuasan yang tinggi pada pengajar yang menggunakan platform ini. Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas yang menyenangkan. Selain itu, Quizizz juga dapat melibatkan banyak pemain. Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Lestari (2019) bahwa sebagian besar siswa menyatakan bahwa Quizizz lebih menarik, menantang dan memotivasi daripada Kahoot!

Hasil penelitian ini juga menguatkan temuan Permana dan Permatawati (2020) yang menyatakan bahwa Quizizz sebagai platform yang efektif sebagai alat tes formatif dalam

pembelajaran. Siswa juga menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan Quizizz di dalam kelas. Selain itu, penggunaan Quizizz juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alternatif pilihan bagi pendidik dalam memberikan ujian terutama dalam kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh.

### SIMPULAN DAN SARAN

Ada beberapa platform yang digunakan dalam ujian di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta yaitu Zoom, Google Classroom, Schoology, Edmodo, Slidow, Quizizz, Whatsapp, E-mail, Slido, dan Google Form. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini memilih Quizizz sebagai platform ujian yang menyenangkan selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. Alasannya, mahasiswa menganggap Quizizz memiliki desain yang menarik, mudah diakses, seru dan menantang, serta memberikan informasi mengenai hasil yang diperoleh dan umpan balik. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alternatif pilihan bagi dosen dalam memberikan ujian pada mahasiswa terutama dalam kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran jarak jauh, dosen dituntut untuk selalu memperbaiki kualitas pembelajaran mulai dari persiapan, pelaksanaan, sampai dengan evaluasi pembelajaran. Dosen juga sebaiknya senantiasa belajar untuk menggunakan berbagai platform sebagai upaya untuk menemukan platform yang tepat. Berdasarkan temuan penelitian, mahasiswa lebih cenderung memilih platform yang menyenangkan, mudah diakses, serta menggunakan kuota internet yang lebih sedikit. Dengan demikian, dosen dapat memilih platform ujian berdasarkan pertimbangan tersebut.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. (2010). Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(9), 321. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i9.523>
- Anhusadar, L. A. (2020). Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi Covid 19. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 44-58. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v3i1.9609>
- Buana, D. R. (2020). Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 217–226. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15082>
- Farida, I., & Yuliana, E. (2014). Sikap mahasiswa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran terbuka dan jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 15(2), 112–121. <https://doi.org/10.33830/PTJJ.V15I2.594.2014>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 10(1). <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438>
- Iriani, D. (2010). Evaluasi penyelenggaraan sistem ujian online di UPBJJ-UT Surabaya. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 11(2), 108-116. Retrieved from <https://jurnal.ut.ac.id/index.php/jptjj/article/view/460>
- Lestari, T. W. (2019). Kahoot! and Quizizz: a comparative study on the implementation of e-learning application toward students' motivation. *Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, 2(2).
- Lestari, E. P., Nupikso, G., & Riyani, E. I. (2015). Pengaruh penggunaan bahan ajar online terhadap prestasi mahasiswa Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 16(1), 1-9. Retrieved from <https://jurnal.ut.ac.id/index.php/jptjj/article/view/424>
- Oktaviani, Maya., Zulva, Vania., & Elmanora, E. (2020). What platform makes students enjoy the learning during covid-19 pandemic? *Proceeding "International Webinar on*

- Education 2020*“, 102–107. <http://103.114.35.30/index.php/Pro/article/view/5964>
- Pardede, T. & Listyarini, S. (2011). Sistem ujian online sebagai upaya peningkatan pelaksanaan ujian dalam pendidikan terbuka jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 12(1), 19-30.
- Permana, P., & Permatawati, I. (2020). *Using Quizizz as a Formative Assessment Tool in German Classrooms*. 155–159. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200325.073>
- Salas-Morera, L., Arauzo-Azofra, A., & García-Hernández, L. (2012). Analysis of online quizzes as a teaching and assessment tool. *Journal of Technology and Science Education*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.3926/jotse.30>
- Simatupang, N. I., Sitohang, R. I., Situmorang, A. P., & Simatupang, M. (2020). Efektivitas pelaksanaan pengajaran online pada masa pandemi covid-19 dengan metode survey sederhana. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(2), 197–203. <https://doi.org/10.33541/jdp.v13i2.1754>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), 395–402. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 227–238. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15083>
- Zaharah, Z., & Kirilova, G. I. (2020). Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 269–282. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15104>
- Zahrotunnimah, Z. (2020). Langkah Taktis Pemerintah Daerah Dalam Pencegahan Penyebaran Virus Corona Covid-19 di Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 247–260. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15103>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1). <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>