

Penerapan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Artikel di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang

Alfiyani Nur Safitri^{1*}, Asep Purwo Yudi Utomo², Mu'allimatinnajihah³, Sahrul Mubarak⁴, Arka Yanitama⁵, Eva Wulandari⁶, Ani Wahyuni⁷

¹⁻⁶ Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁷ SMPIT Bina Alam Semarang, Indonesia

^{1*}alfiyaninursafitri99@gmail.com, ²aseppyu@mail.unnes.ac.id, ³muallimatinnajihah9@gmail.com,

⁴ppg.sahrulmubarak68@program.belajar.id, ⁵arka@mail.unnes.ac.id, ⁶evaw44877@gmail.com,

⁷aniwahyuni08@guru.smp.belajar.id

Alamat: Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

Korespondensi penulis: alfiyaninursafitri99@gmail.com

Abstract: *One of the important stages in learning is evaluation. From the evaluation carried out, information will be obtained regarding the learning development of students which will be used in making decisions. The success of the learning process and student learning outcomes will also be known through evaluation. In learning Indonesian, a learner will proceed to acquire diverse knowledge and learning experiences. One of the basic competencies that must be mastered by class XII in the 2013 curriculum is that students are able to analyze the structure and language rules of article texts. One of the evaluation tools that can be used in the Quizizz application. The Quizizz application is in the form of online lectures that students can access via the web which can show statistical data on student performance. The results of these data can help educators and students in evaluating learning. The application of the Quizizz application can be an option in carrying out evaluation activities for learning article text in class XII IPS 1 SMA Negeri 1 Semarang. Quizizz is a tool for obtaining data related to student learning processes and outcomes. This study aims to describe the application of the Quizizz application as a learning evaluation tool for class XII article texts at SMA Negeri 1 Semarang. This research was conducted using a qualitative descriptive method. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The results obtained from this study are the use of Quizizz as an evaluation tool in learning article texts in class XII which is suitable to be applied because apart from being easy to access and attracting the attention of students in working on questions, educators can also carry out assessments or evaluations more quickly because they have been automatically provided by the system.*

Keywords: *application, evaluation, media, quizizz, articles.*

Abstrak: Salah satu tahap penting dalam pembelajaran yaitu evaluasi. Dari evaluasi yang dilakukan, akan didapatkan informasi terkait perkembangan belajar peserta didik yang akan digunakan dalam mengambil keputusan. Keberhasilan proses belajar dan hasil belajar peserta didik juga akan diketahui melalui evaluasi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, seorang peserta didik akan berproses untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar yang beragam. Salah satu kompetensi dasar yang wajib dikuasai kelas XII dalam kurikulum 2013 yakni peserta didik mampu menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan dari teks artikel. Salah satu alat evaluasi yang dapat digunakan dalam yakni Quizizz. Quizizz ini berupa kuis online yang dapat diakses peserta didik melalui web yang bisa menunjukkan data statistik kinerja peserta didik. Hasil data tersebut dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Penerapan Quizizz dapat menjadi salah satu pilihan dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran teks artikel di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Semarang. Quizizz menjadi alat untuk memperoleh data terkait dengan proses dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran teks artikel kelas XII di SMA Negeri 1 Semarang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran teks artikel di kelas XII yakni cocok diterapkan karena selain mudah diakses dan menarik perhatian peserta didik dalam mengerjakan soal, pendidik juga dapat melakukan penilaian atau evaluasi lebih cepat karena sudah otomatis disediakan oleh sistem.

Kata Kunci: penerapan, evaluasi, media, quizizz, artikel.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pendidikan tinggi memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan masa depan pada pemberdayaan bangsa Indonesia yang berkelanjutan serta untuk meningkatkan kualitas dari mutu pendidikan di Indonesia (Prabawati et al., 2021) Saat ini, perkembangan teknologi dalam pendidikan berkembang pesat setelah pandemi covid-19 pemerintah mengembangkan kurikulum menjadi kurikulum prototype hingga saat ini berkembang menjadi kurikulum merdeka. Dalam hal ini, pendidikan di era kurikulum merdeka memberikan wadah agar dunia pendidikan selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran adalah aktivitas utama di institusi pendidikan yang memiliki tujuan terhadap peserta didik untuk mengalami perubahan tingkah laku. Perubahan yang dimaksud mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran yang terjadi antara pendidik dan peserta didik membutuhkan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Kegiatan pembelajaran perlu direncanakan dengan baik supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan berhasil dapat dilihat melalui peserta didik dalam memahami konsep, menguasai materi dan juga prestasi belajar peserta didik.

Dalam suatu pembelajaran, di antara tahap yang penting dalam proses pembelajaran adalah tahap evaluasi/penilaian. Penilaian dalam pembelajaran adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga dapat menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan (Hani, 2019). Dalam hal ini, guru dituntut menjadi guru yang profesional yang dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk dapat mengantarkan peserta didik mencapai keberhasilan belajar. Guru harus menempatkan dirinya sebagai pionir dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran karena berperan penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat pentingnya mengetahui proses dan hasil belajar, salah satu hal yang penting dilakukan oleh guru yaitu melakukan evaluasi. Evaluasi menjadi salah satu komponen yang membantu guru dan sekolah menentukan hasil belajar (Sari & Utomo, 2022).

Evaluasi suatu kegiatan berkaitan erat dengan kegiatan pembelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu aktivitas pembelajaran dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh pendidik. Dari evaluasi yang dilakukan, akan didapatkan data tentang perkembangan belajar peserta didik. Selain itu, guru juga dipermudah dalam mengambil keputusan secara tepat untuk menentukan langkah yang akan diambil selanjutnya, sehingga

sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Evaluasi digunakan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sudah tercapai atau belum (Utomo et al., 2019). Dalam proses evaluasi pembelajaran, terdapat dua teknik yang umumnya dipakai oleh guru, yaitu teknik non tes dan teknik tes (Sari & Utomo, 2022).

Pada Kurikulum 2013 terdapat materi pelajaran bahasa Indonesia untuk SMA/ sederajat kelas XII tentang berbagai teks seperti, surat lamaran kerja, tek cerita sejarah, teks editorial, novel, artikel, serta kritik sastra dan esai. Teks-teks tersebut dibedakan berdasarkan tujuan, struktur teks, dan kaidah kebahasaannya. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 yang berbasis teks mengarahkan peserta didik untuk memiliki empat keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Yuniawan, 2014). Salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia yang berhubungan dengan ranah keterampilan bahasa adalah teks artikel. Teks artikel adalah teks yang di dalamnya memuat fakta dan opini yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca yang biasanya dipublikasikan melalui media cetak maupun media online (Effendi et al., 2022). Untuk mengukur ketercapaian tujuan belajar diperlukan teknik evaluasi yang tepat. Melalui penelitian ini, dapat diketahui deskripsi mengenai teknik evaluasi dalam pembelajaran teks artikel yang digunakan guru di dalam kelas.

Kegiatan evaluasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik dan menyenangkan dapat diciptakan dengan memanfaatkan berbagai variasi media maupun metode pembelajaran yang interaktif. Teknologi dalam bidang pendidikan salah satunya adalah penggunaan media evaluasi berbasis game digital. Selaras dengan hal tersebut pada penelitian (Zahwa & Syafi'i, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu kebutuhan yang harus dikuasai oleh para pendidik profesional. Pemanfaatan media pada proses pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan suatu informasi atau materi yang belum tersampaikan selain itu media juga berfungsi sebagai alat penyampai informasi yang dapat mengurangi keasalahan konsep. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat memiliki semangat dan antusias dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Menurut (Agustina & Rusmana, 2019), Quizizz adalah sebuah web-tool untuk membuat kuis interaktif yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Quizizz merupakan salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang paling cocok untuk mengevaluasi dengan langsung dan cepat memberi hasil kepada guru serta guru dapat melacak respon peserta didik. Pemanfaatan quizizz membantu guru dalam melakukan penilaian tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik serta pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi peserta didik (Silitonga & Irvan, 2021).

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Surjanti et al., (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan teknologi akan berpengaruh positif terhadap efektivitas belajar siswa atau dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, pada penelitian lain mengungkapkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dalam bentuk evaluasi berbasis permainan dapat mengurangi tingkat kecemasan peserta didik dalam menuntaskan pembelajaran (Agustina & Rusmana, 2019).

Terdapat beberapa penelitian yang pernah dilakukan untuk mengkaji pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran yakni hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan penggunaan alat evaluasi konvensional yang tidak dapat dikerjakan pada saat-saat tertentu, misalnya pada saat pandemi Covid 19 dimana siswa dan guru tidak melaksanakan pembelajaran tatap muka di kelas. Quizizz menjadi salah satu solusi alat evaluasi yang dapat diterapkan lebih fleksibel karena pada masa sekarang peserta didik sudah sangat akrab dengan gadget dan internet. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Salsabila et al., 2020).

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran materi teks artikel di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang? Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran materi teks artikel di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Dalam artikel ini, penulis akan mendeskripsikan tentang penerapan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pada materi teks artikel di SMA Negeri 1 Semarang. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2022– Januari 2023. Subjek penelitian yang digunakan untuk penelitian adalah peserta didik kelas XII IPS 1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang. Teknik pengumpulan data yang

digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik observasi dengan tujuan untuk bagaimana penerapan aplikasi Quizziz sebagai alat evaluasi pada materi teks artikel di SMA Negeri 1 Semarang. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan hasil secara jelas dan lengkap terhadap jawaban dari peserta didik yang mengikuti kegiatan evaluasi. Hasil dokumentasi tersebut menjadi dasar dalam mendeskripsikan pemahaman peserta didik pada materi teks artikel.

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti mencakup tiga tahap, yaitu reduksi data, sajian data, dan menyimpulkan data. Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, mengurangi, dan menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan (Wijaya, 2018). Reduksi data menjadi pemilihan hal yang penting dan pokok, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik pada materi teks artikel dengan melakukan penilaian formatif yang didapatkan dari alat evaluasi di kelas dengan menggunakan aplikasi Quizziz.

Peneliti melakukan penyajian data dengan mengorganisir dan menyajikan data dalam bentuk naratif, tabel, matrik, atau bentuk lainnya. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, dan lainnya. Sajian data pada artikel ini disajikan dalam bentuk naratif, karena peneliti akan menjelaskan secara terperinci mengenai penerapan aplikasi Quizziz sebagai alat evaluasi pada materi teks artikel di SMA Negeri 1 Semarang. Terakhir peneliti melakukan menyimpulkan data. Menyimpulkan data adalah mengambil intisari dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat tetapi mengandung pengertian luas (Sidiq & Choiri, 2019). Pada tahap akhir ini yaitu menyimpulkan data. Peneliti berupaya untuk menyimpulkan hasil temuan dari hasil penerapan aplikasi Quizziz sebagai alat evaluasi.

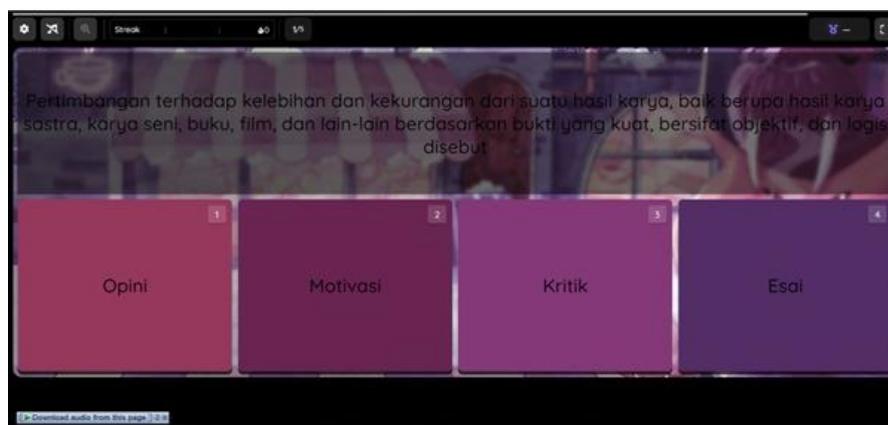
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh pendidik dengan memberikan diawali dengan peserta didik mengamati terlebih dahulu teks yang akan dibacanya. Peserta didik diberi stimulus dan apersepsi terkait dengan materi yang akan dipelajari yaitu terkait dengan teks artikel. Pada inti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik dibentuk dalam kelompok untuk melakukan diskusi terkait struktur dan kaidah kebahasaan teks artikel. Dalam kegiatan diskusi, guru berkeliling memantau diskusi yang dilakukan peserta didik dalam kelompok. Selanjutnya setelah diskusi dilakukan, peserta didik mengkomunikasikan hasil diskusi dalam kelompok di depan kelas. Lalu, setelah peserta didik berdiskusi, guru mengarahkan peserta didik pada link Quizziz yang akan digunakan. Penerapan Quizziz sebagai alat evaluasi ini

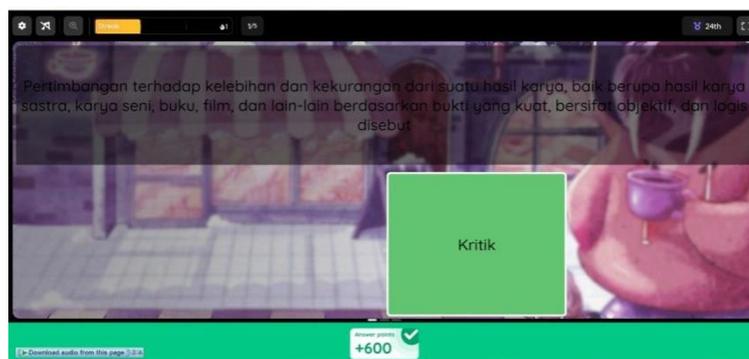
dilakukan dengan cara memberikan link atau tautan yang berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi teks artikel. Setiap peserta didik mampu mengakses hanya dengan menggunakan *Smartphone* atau *Android*. Guru mengawali dengan menjelaskan aturan penggunaan Quizizz secara singkat, padat, dan informatif. Hal ini dilakukan agar peserta didik tetap memahami aturan dan mendalami penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

Dalam penggunaan Quizizz ini, guru sudah mempersiapkan alur pembelajaran yang mungkin dilakukan di kelasnya. Persiapan guru mulai dari materi, dan persiapan penggunaan Quizizz, mempertimbangkan kesiapan peserta didik dan ketersediaan perangkat peserta didik, hingga alur pelaksanaan pembelajarannya. Pembelajaran di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Semarang ini dapat menggunakan gawai peserta didik. Artinya, ketersediaan perangkat pembelajaran peserta didik cukup baik. Kegiatan pembelajaran yang terlaksana tampak menggunakan teknik ceramah, diskusi (tanya-jawab), dan demonstrasi.

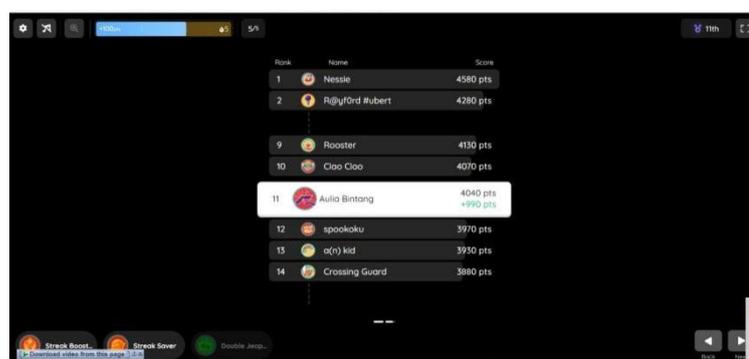
Penerapan alat evaluasi menggunakan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Indonesia teks artikel pada kelas XII SMA bisa menambah motivasi dan juga keterampilan dalam menggunakan teknologi serta meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Hal ini dikarenakan media memberikan stimulus terhadap peserta didik dan interaktif direspons dengan sangat baik oleh peserta didik baik secara aktif, efektif maupun kognitif. Peningkatan motivasi belajar intrinsik di dapatkan rata-rata nilai prosentase sebesar 81.47%, dengan jenjang kenaikan yang tinggi sedangkan pada peningkatan motivasi belajar Ekstrinsik di dapatkan rata-rata nilai prosentase sebesar 87.82% dengan kenaikan jenjang tinggi. Dapat disimpulkan dalam penelitian terdahulu oleh (Titin & Kurnia, 2022) bahwa pembelajaran akan lebih bermanfaat dan bermakna jika dalam prosesnya menggunakan media dalam memberikan informasi materi terhadap peserta didik.



Gambar 1. Tampilan awal Quizizz



Gambar 2. Tampilan jika jawaban benar



Gambar 3. Tampilan peringkat peserta didik

Beberapa bentuk tampilan Quizizz yang digunakan guru yaitu pilihan ganda, checkbox, fill-in-the blank, polling, dan open-ended problems. Data pekerjaan peserta didik juga dapat ditampilkan secara statistic oleh Quizizz. Pelacakan pada jawaban yang diberikan oleh peserta didik, dapat dilakukan oleh guru sehingga dapat menunjang analisis hasil evaluasi. Status jawaban peserta didik juga dapat diidentifikasi pada software ini. Hasil pekerjaan dan ranking dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik. Fasilitas Play Live pada Quizizz dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan unsur kompetitif diantara peserta didik. Pada tampilan bentuk multiple choice atau pilihan ganda, peserta didik memilih salah satu jawaban yang ada dalam kotak.

Hasil pembelajaran melalui Quizizz ini kemudian direfleksi kembali bersama dengan peserta didik untuk melihat skor penilaian yang dapat digunakan guru untuk menilai kognitif terhadap pemahaman peserta didik. Secara garis besar, penggunaan Quizizz digunakan pada saat pelaksanaan evaluasi untuk melihat perkembangan belajar peserta didik. Dalam hal ini, Quizizz digunakan secara optimal untuk evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan pada materi teks artikel kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Semarang.

Pada akhir pembelajaran, guru dapat langsung memberikan umpan balik dan apresiasi kepada peserta didik. Guru tidak lagi kesulitan dalam penilaian karena dapat diambil dari skor yang ditampilkan dalam hasil penggunaan Quizizz. Peserta didik juga langsung dapat memperoleh hasil penilaian dan umpan balik secara langsung. Dalam pembelajaran, guru sudah tampak memberikan apresiasi yang baik kepada peserta didik yang memperoleh skor evaluasi baik. Dengan memberikan apresiasi secara tidak langsung juga akan membangkitkan antusias belajar siswa dan mendorong siswa untuk mengukir prestasi (Kirana & Badri, 2020). Selama penelitian, guru juga serta memberikan motivasi bagi semua peserta didik agar berusaha lebih baik.

Guru adalah faktor penentu keberhasilan, kelancaran dan penggunaan Quizizz secara maksimal di dalam kelas. Jika guru mempersiapkan lebih kreatif dan kreatif dalam pengoperasian Quizizz, maka dia akan memiliki presentasi yang lebih baik tentang keragaman jenis pertanyaan. Oleh karena itu, keterampilan dan kebiasaan guru dalam menggunakan Quizizz juga memengaruhi kelancaran penggunaannya di kelas. Hambatan lain, termasuk pembelajaran, adalah masalah teknis. Seperti kuat atau lemahnya sinyal ponsel siswa saat mencapai Quizizz. Smartphone/ponsel siswa memiliki kemampuan yang berbeda dan mungkin mengalami masalah dalam membuka dan mengoperasikan Quizizz.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian implementasi penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian dalam pembelajaran materi teks artikel di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Semarang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian cocok untuk pembelajaran teks artikel kelas XII SM Negeri 1 Semarang, karena memotivasi siswa, selain itu juga melatih siswa berpikir secara mendalam dan kritis dalam pembelajaran, membuat siswa lebih semangat dan aktif dalam belajar, serta merangsang siswa berpikir secara efektif. Selain itu, penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga efektif dan efisien karena penyajian penilaian Quizizz sangat menarik dan interaktif dengan fitur-fitur yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya, terdapat audio- elemen visual yang juga relevan dengan siswa terkait dengan kebutuhan. Saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi pendidik dalam menentukan alat evaluasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta dapat dijadikan sebagai alternatif penilaian terhadap materi tertentu. (2) Penelitian selanjutnya dapat meneliti dengan judul yang sama dengan materi yang berbeda dengan penyempurnaan instrumen dan pelaksanaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 2(1), 1–7. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)
- Effendi, E., Susanto, M., Manaor, S., & Fitri, R. (2022). 1, 2, 3, 4. 2(2), 311–317.
- Hani, A. A. (2019). Evaluasi Pembelajaran Pada Paud. *Children Advisory Research and Education Jurnal CARE*, 7(1), 1–6. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>
- Kirana, C. Z., & Badri, A. N. A. (2020). Peranan Apresiasi Guru Terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1(3), 175–193. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Prabawati, I., Rahaju, T., Oktariyanda, T. A., & Megawati, S. (2021). Wahana : Tridarma Perguruan Tinggi Pengaruh Implementasi Pembelajaran Daring Terhadap. *Jurnal Unipasby*, 73(No 1).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, V. N. I., Utomo, A. P. Y., & Sumarwati. (2022). Kualitas Soal Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 1 Pontianak: Analisis Butir Soal Vina. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 112–119. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>
- Silitonga, H., & Irvan, I. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 2(2), 144. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7082>
- Surjanti, J., Seno, D. N., Hadi, H. K., Maroah, S., Siswanti, Y., Muafi, & Isfianadewi, D. (2018). The role of M-learning on effective learning media in higher education. *International Journal of Civil Engineering and Technology*, 9(4), 77–85.
- Titin, T., & Kurnia, I. (2022). Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v2i1.10451>
- Utomo, A. P. Y., Haryadi, Widhiyanto, R., & Liana, N. I. (2019). Optimalisasi Digital Library Dalam Pelatihan Penyusunan Soal High Order Thinking Skills (Hots) Bermuatan Nilai Konservasi. *Indonesian Journal of Conservation*, 8(1), 60–67. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc>

- Wijaya. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Yuniawan, T. (2014). Performance Evaluation Model in The Teaching and Learning of Reading Culture Loving Character Education-Based Narrative Texts. *Jurnal Pendidikan Karakter*, IV(1), 61–72.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.