

EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MULTIMEDIA *POWER POINT* ANIMASI DISERTAI *GAME QUIZZ* DI SMP PANGKALAN KERINCI

Tengku Zamrizal

Institut Keislaman Tuah Negeri, Indonesia
E-mail: tengku.zamrizal@gmail.com

Abstract

This research was conducted with the aim of developing learning tools using animated Power Point media accompanied by a Quizizz Game in Pekanbaru City Middle Schools. The type of research used is Research and Development (R&D), with the development model used in this research being the Thiagarajan development model known as the 4-D Model, namely Define, Design, Development and Disseminate. However, the final stage, namely the Disseminate Stage, was not implemented due to limited circumstances. The questionnaire used as an instrument in this research was validated by three peer validators. After calculating the results of the validation recap, the average score for all validation indicators was obtained at the "Very High" criteria. So that the animated multimedia PowerPoint evaluation media accompanied by the Quizizz game can be used as an evaluation media in schools, especially at the junior high school level.

Keywords: *Evaluation Media, Powerpoint, Quizizz.*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan media Power Point Animasi Disertai Game Quizizz di SMP Pangkalan Kerinci. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan Model 4-D, yaitu *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Namun pada tahap terakhir, yaitu *Disseminate* (Tahap Penyebaran) tidak dilaksanakan karena keterbatasan keadaan. Angket yang digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini divalidasi oleh tiga orang validator teman sejawat. Setelah dilakukan perhitungan hasil rekap validasi, diperoleh skor rata-rata untuk semua indikator validasi berada pada kriteria "Sangat Tinggi". Sehingga media evaluasi multimedia powerpoint animasi disertai game Quizizz dapat di gunakan sebagai media evaluasi di sekolah, khususnya pada jenjang SMP.

Kata Kunci: Media Evaluasi, Power Point, Quizizz.

Latar Belakang

Sebagaimana yang sudah diketahui, Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi "momok" para siswa. Hal ini tidaklah mengherankan karena selama ini pembelajaran Bahasa Inggris masih bersifat konvensional dan monoton. Guru lebih aktif berceramah dalam menyampaikan materi pelajaran tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang memadai. Untuk melihat keberhasilan dalam pembelajaran Bahasa Inggris salah satunya adalah melalui evaluasi pembelajara. Evaluasi tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran, kegiatan evaluasi dilakukan untuk menentukan kemampuan siswa dalam pembelajaran dan idealnya evaluasi dilakukan dengan pemberian soal-soal yang sesuai dengan materi (Nuriyah, 2014).

Fakta menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran dikelas masih kurang optimal baik dari segi siswa, guru, media maupun metode pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah didalam menyampaikan materi pelajaran tanpa adanya dukungan yang memadai (Tambak, 2014). Dalam evaluasi juga masih ditemukan kurang efektifnya soal-soal yang diberikan

karena terkadang guru memberikan banyak soal tanpa melihat kemampuan siswa dan juga indikator pembuatan soal yang baik (Nuriyah, 2014). Evaluasi yang dilakukan oleh guru kurang efektif karena Guru kurang menguasai materi pembelajaran, Guru kurang menguasai kelas, Guru enggan mempergunakan alat peraga dalam mengajar dan Guru kurang mampu memotivasi anak dalam belajar (Riadi, 2017). (Fitrah & Ruslan, 2021) Mengatakan hambatan lain yang dapat menghambat evaluasi guru diantaranya yaitu: pelaksanaan metode pembelajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya mendukung peserta didik untuk dapat menstimulus daya berfikir agar lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Kesulitan guru dalam memberikan penilaian terhadap sikap siswa dalam proses pembelajaran adalah keterbatasan waktu, jumlah siswa yang banyak dalam satu kelas dan sulitnya mengarahkan siswa untuk menanamkan sikap yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran (Zuhera et al., 2017).

Dalam pelaksanaan program evaluasi yang diperlukan, diantaranya adalah motivasi, komunikasi, dan kepemimpinan, apabila 3 hal ini tidak dapat berjalan dengan baik maka evaluasi yang dilakukan oleh pendidik kurang efektif (Fitrah & Ruslan, 2021). Selain itu terdapat tujuh aspek yang menghambat pelaksanaan standar proses atau kesulitan yang dihadapi guru dalam pelaksanaan standar proses, yakni kesulitan dalam merancang pembelajaran aktif bagi peserta didik, menentukan metode yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik, menginovasikan media pembelajaran, mengaplikasikan metode yang sesuai dengan kondisi peserta didik, memotivasi kemauan belajar peserta didik, memperoleh informasi baru yang sesuai dengan usia dan tingkatan kemampuan belajar peserta didik serta kesulitan dalam mengidentifikasi kemampuan peserta didik (Prasojo et al., 2018). Jelas dari beberapa penelitian tersebut menyatakan bahwa hal-hal tersebut yang membuat evaluasi guru kurang efektif.

Melihat permasalahan tersebut maka penulis menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi khususnya mengenai evaluasi pembelajaran, yaitu penggunaan media Power Point Animasi berbasis Game Quizizz. (Citra & Rosy, 2020) dalam penelitiannya mengatakan bahwa Quizizz adalah salah satu game digital multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa-siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, *Ipad*, *Tablet* dan *Smartphone*. (Citra & Rosy, 2020) juga mengatakan bahwa Game ini juga memiliki aplikasi *iOS*, aplikasi *Android*, dan aplikasi *Chrome* untuk siswa. Menurut (Mulyati & Evendi, 2020), pada pembelajaran siswa di SMP saat ini penggunaan Game Quizizz sebagai media pembelajaran masih sangat minim digunakan, dan juga di beberapa SMP juga tidak sama sekali menggunakan Game Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggrisnya.

Dari penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh (Purba, 2019) bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan penelitian yang dilakukan (Citra & Rosy, 2020) bahwa game Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMK. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Mulyati & Evendi, 2020) mereka menyebutkan bahwa Game Quizizz dapat juga digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, tetapi mereka juga menyebutkan bahwa evaluasi menggunakan Quizizz juga memiliki kekurangan yaitu bergantung pada jaringan internet. Hal yang sama juga dikatakan oleh (Aini, 2019) dalam penelitiannya, bahwa kekurangan dalam Game Quizizz ini tergantung pada penyediaan sarana dan prasarana pendukung. Untuk pembelajaran daring seperti saat ini, (Mulatsih, 2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Quizizz sangat membantu guru untuk menilai evaluasi siswa dengan lebih cepat dan tidak memakan waktu yang lama. Hal yang sama juga dikatakan oleh (Roysa & Hartani, 2020) dalam penelitiannya, bahwa penggunaan Quizizz saat pembelajaran daring dapat mencegah siswa merasa bosan dan tertekan dalam pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu yang telah penulis paparkan, pada tulisan ini penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Multimedia Power Point Animasi Disertai Game Quizizz di SMP Pangkalan Kerinci”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yang berjudul “Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Multimedia Power Point Animasi Disertai Game Quizizz Di SMP Pangkalan Kerinci” adalah Metode Penelitian *Research and Development* (R&D). Metode ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan Model 4-D. Namun tahap terakhir, yaitu *Disseminate* (Tahap Penyebaran) tidak dilaksanakan dalam penelitian ini. Sehingga penelitian yang penulis lakukan terdiri dari 3 tahapan saja, yaitu: 1) *Define* (Tahap Pendefinisian). Tujuan tahapan ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis seperti analisis kinerja yang mana pada tahapan ini mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga ditetapkan apa yang harus dikembangkan dalam penelitian; 2) *Design* (Tahap Perancangan). Tujuan dalam tahapan ini yaitu menyiapkan perancangan perangkat pembelajaran. Perancangan awal ini merupakan perancangan perangkat pembelajaran beserta instrument yang akan dikembangkan; 3) *Development* (Tahap Pengembangan). Tujuan tahap pengembangan adalah mengembangkan perangkat pembelajaran yang telah di rancang sebelumnya sehingga menghasilkan perangkat pembelajaran, yaitu Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Multimedia Power Point Animasi Disertai Game Quizizz. Pada tahap pengembangan ini terdiri atas validasi oleh tiga orang teman sejawat (Yustinaningrum et al., 2017).

Pengumpulan data yang peneliti lakukan yaitu menggunakan instrument berupa angket berbentuk *check list* yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari validator tentang kualitas Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Multimedia Power Point Animasi Disertai Game Quizizz Di SMP Pangkalan Kerinci. Peneliti mengembangkan tiga lampiran angket penelitian yang akan diisi oleh tiga orang validator. Data yang peneliti peroleh bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari tanggapan, kritikan serta masukan dari validator, sedangkan data kuantitatif didapat dari skor yang diperoleh dari pengisian angket yang dilakukan oleh validator. Hasil data yang didapat berkaitan dengan layak atau tidaknya produk evaluasi yang telah dibuat. Instrumen uji validitas dan uji praktikalitas dalam penelitian ini diisi oleh tiga orang validator teman sejawat. Instrumen untuk penilaian validitas dan praktikalitas produk dibuat dalam bentuk angket validasi dan angket praktikalitas, dimana jawaban ditentukan dalam bentuk skor pilihan. Skor validasi diberikan dalam skala 1-5, sedangkan skor praktikalitas diberi dalam skala 1-5. Cara perhitungan nilai validitas dan praktikalitas dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

- P = Nilai akhir
- F = Perolehan skor
- N = Skor maksimum

Kriteria validitas dan praktikalitas ada lima yaitu tidak valid, kurang valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Adapun ukuran yang digunakan untuk menentukan kriteria validitas dan praktikalitas bahan ajar adalah sebagai berikut: (Gitnita et al., 2018)

Tabel 1. Kriteria Validitas dan Praktikalitas Bahan Ajar

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat tinggi
60 – 80	Tinggi
40 – 60	Cukup tinggi
20 – 40	Rendah
0 – 20	Rendah sekali

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media evaluasi berbentuk multimedia power point animasi disertai game Quizizz. Pengembangan media evaluasi ini terdiri dari dua bagian utama, yaitu power point dan game Quizizz itu sendiri. Dalam power point dipaparkan cara menggunakan media evaluasi game Quizizz serta link untuk masuk ke dalam web Quizizz, sedangkan untuk game Quizizz itu sendiri adalah tempat untuk siswa mengerjakan evaluasi mereka. Materi yang di jadikan evaluasi merupakan materi pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP kurikulum 2013, yaitu materi “Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)”. Dalam power point dan media evaluasi game Quizizz juga dilengkapi dengan musik, warna dan gambar untuk menambah daya tarik siswa dalam mengerjakan evaluasi. Tahapan penelitian yang penulis lakukan yaitu:

Define (Tahap Pendefinisian)

Langkah pertama yang peneliti lakukan yaitu menggali potensi dan masalah dengan melakukan diskusi bersama teman sekelompok tentang inovasi apa yang bisa peneliti buat dalam mempermudah pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, khususnya di jenjang SMP. Berdasarkan hasil diskusi dan bertanya kepada siswa SMP yang berada disekitar, peneliti memperoleh informasi bahwa evaluasi yang sering dilakukan guru masih menggunakan kertas dan pensil seperti biasa dan belum menggunakan teknologi seperti game Quizizz. (Anggraeny et al., 2020) dalam penelitiannya mengatakan bahwa dalam perkembangan teknologi pembelajaran seorang guru harus mampu menciptakan atau memperkenalkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi, sehingga menarik perhatian dan minat belajar siswa dan siswinya. Sehingga dengan demikian, peneliti menetapkan untuk membuat sebuah media evaluasi berupa power point animasi disertai game Quizizz, karena dengan menggunakan teknologi peserta didik akan antusias dan tidak bosan. Setelah peneliti memperoleh potensi dan masalah, peneliti mengumpulkan referensi-referensi buku yang akan peneliti gunakan dalam menyusun soal-soal evaluasi untuk game Quizizz.

Design (Tahap Perancangan)

Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan setelah mendapatkan permasalahan awal yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah merancang produk. Perancangan produk ini terbagi menjadi dua, yaitu perancangan multimedia power point animasi dan perancangan game Quizizz. Dalam perancangan multimedia power point animasi dilakukan dengan menyusun cara-cara untuk mengaplikasikan game Quizizz, judul materi evaluasi, link untuk mengerjakan evaluasi, dan juga power point ini didesain dengan semenarik mungkin menggunakan animasi dan warna. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Hidayah & Nurtjahyani, 2017) dalam penelitiannya bahwa warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang. Dalam perancangan game Quizizz dilakukan dengan mengumpulkan bahan atau materi yang akan dijadikan soal-soal evaluasi dalam web Quizizz, serta mendesain game Quizizz semenarik mungkin dengan menambahkan gambar, warna dan musik. Seperti yang dikatakan oleh (Sari et al., 2017) bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan tidak hanya cukup dengan kelayakan media saja, tetapi juga kemenarikan oleh peserta didik. Selain merancang media evaluasi, peneliti juga merancang angket validitas untuk menguji kelayakan media evaluasi yang peneliti buat.

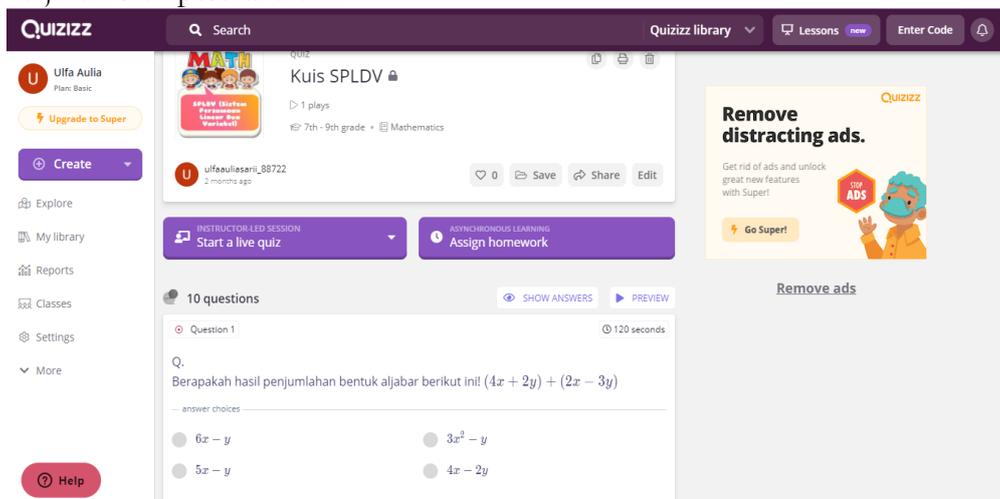
Development (Tahap Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan rancangan media yang telah peneliti paparkan dalam tahap perancangan menjadi media evaluasi berupa multimedia power point animasi dan game Quizizz. Pada tahap produksi yang pertama dilakukan adalah membuat power point yang berisi tata cara penggunaan game Quizizz dan link untuk mengaksesnya.



Gambar 1. Multimedia Power Point Animasi

Setelah power point selesai, selanjutnya dilanjutkan untuk membuat game Quizizz dengan mengangses “www.quizizz.com”. Didalam web ini juga peneliti memasukkan soal-soal evaluasi untuk dikerjakan oleh peserta didik.



Gambar 2. Web Game Quizizz

Dalam tahap ini juga peneliti mengembangkan rancangan instrument berupa angket validasi, untuk divalidasi atau dinilai oleh tiga orang teman sejawat. Sesuai degan yang dikatakan oleh (Aryawan et al., 2015) dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran yang dihasilkan kemudian harus melalui tahap validasi oleh tim ahli. Angket yang kami kembangkan berisi pernyataan-pernyataan mengenai media evaluasi game Quizizz yang telah kami buat. Validitas penilaian pada penelitian ini mengacu dalam penelitian (Arifin, 2017) yang menyatakan bahwa instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Setelah memperoleh penilaian dari validator, peneliti melakukan perhitungan nilai validitas, dengan rekap penilaian validator dapat dilihat dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rekap Penilaian Validator

No	Indikator	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Rata-Rata
1	Komponen Isi Media Evaluasi	92	84	92	89 (Sangat Tinggi)
2	Komponan Bahasa Media Evaluasi	95	80	90	88 (Sangat Tinggi)
3	Komponan Penyajian Media Evaluasi	90	80	95	88 (Sangat Tinggi)

No	Indikator	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Rata-Rata
4	Komponen Kegrafisan Media Pembelajaran	94	83	91	89 (Sangat Tinggi)
5	Komponen Program Media Evaluasi	93	80	83	85 (Sangat Tinggi)

Berdasarkan hasil rekap validasi diperoleh skor rata-rata indikator komponen isi media evaluasi pada kriteria “Sangat Tinggi”, indikator komponen bahasa media evaluasi pada kriteria “Sangat Tinggi”, indikator komponen penyajian media evaluasi pada kriteria “Sangat Tinggi”, indikator komponen kegrafisan media pembelajaran pada kriteria “Sangat Tinggi”, dan indikator komponen program media evaluasi pada kriteria “Sangat Tinggi”. Sehingga dapat penulis katakan bahwa Media evaluasi game Quizizz dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dan juga memiliki manfaat baik bagi guru maupun bagi siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Firman et al., 2019) juga dikatakan bahwa dalam penggunaan game Quizizz terdapat perbedaan yang signifikan antara grup yang menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis *android* dibandingkan grup yang menggunakan model yang biasa dilakukan oleh dosen. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Agustina & Rusmana, 2019) bahwa aplikasi kuis online Quizizz dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar, serta penelitian yang dilakukan oleh (Salsabila et al., 2020) bahwa media evaluasi game Quizizz menarik dan dapat digunakan untuk pembelajaran dimasa pandemi.

Kesimpulan

Konsep pembelajaran berbasis komputer dan jaringan adalah suatu bentuk model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi web dan internet. Dengan penggunaan media powerpoint maka akan membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan pelajaran yang disampaikan gurunya karna cara ini merupakan salah satu upaya inovatif yang dapat dilakukan guru untuk menarik minat dan perhatian peserta didik khususnya untuk pelajaran Bahasa Inggris yang dianggap sulit. Penggunaan media powerpoint di barengi dengan ‘Game’ yang berbasis online (Quizizz). Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif hal ini dapat membuat peserta didik semangat dalam pelaksanaan pelajaran karena tidak merasakan bosan dan nyaman.

Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Jadi dari penelitian ini menghasilkan media evaluasi multimedia powerpoint animasi disertai game Quizizz. Berdasarkan hasil angket uji validitas diperoleh rata-rata indicator berada pada kriteria “Sangat Tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media evaluasi multimedia powerpoint animasi disertai game Quizizz dapat di gunakan sebagai media evaluasi di sekolah, khususnya pada jenjang SMP.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan terutama untuk sekolah dipedesaan yang masih buta akan teknologi, meskipun demikian hasil dari penulisan ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Adapun beberapa saran yang diajukan oleh penulis yaitu guru harus selektif dalam menentukan cara pembelajaran yang baik demi kenyamanan belajar peserta didik. Peneliti sadar selama proses pembuatan makalah ini masih banyak diwarnai dengan kesalahan, oleh karena itu dengan besar hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca agar kedepannya mampu menghadirkan penelitian yang jauh lebih baik.

Referensi

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Inggris Dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 1–7.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 150–157.
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS*, 2(1), 28–36.
- Aryawan, I. M. P., Agung, A. A. G., & Sudhita, I. W. R. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *E-Journal Edutech*, 3(1), 1–10.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 261–272.
- Firman, Asfar, A. . I. T., & Suhardiman. (2019). Implimentasi Media Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sistem Fast Respond Evaluation. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 183–186.
- Fitrah, M., & Ruslan. (2021). Eksplorasi Sistem Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran di Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19 di Bima. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 178–187.
- Gitnita, S., Kamus, Z., & Gusnedi. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual Pada Materi Fisika Tentang Vektor Dan Gerak Lurus. *Pillar of Physics Education*, 11(2), 153–160.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Hidayah, N., & Nurtjahyani, S. D. (2017). Analisis Validitas Pengembangan Media Puzzle Berbasis Puzzlemake A match pada Sub Pokok Bahasan Sel. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), 575–580.
- Mulatsih, B. (2019). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 03(01), 64–73.
- Nuriyah, N. (2014). Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori. *Jurnal Edukesos*, III(1), 73–86.
- Prasojo, L. D., Kande, F. A., & Mukminin, A. (2018). Evaluasi Pelaksanaan Standar Proses Pendidikan Pada SMP Negeri Di Kabupaten Sleman. *Jurnal Pendidikan Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(1), 61–69.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal JDP*, 12(1), 29–39.
- Riadi, A. (2017). Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran. *Ittihad Jurnal Kopertais*, 15(27), 1–12.
- Roysa, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 315–326.
- 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*, 4(2), 163–172.
- Sari, A. U., Farida, & Putra, F. G. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Web Dengan Pendekatan EtnoBahasa Inggris Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Inggris Dan Pendidikan Bahasa Inggris 2017*, 209–214.
- Tambak, S. (2014). Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah*, 21(2), 375–401.

- Yustinaningrum, B., Nurliana, & Nurmalina. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Materi Geometri Pada MTs Berbasis Kearifan Budaya Lokal Suku Gayo. *Jurnal Al-Khawarizmi*, 1(2), 123–133.
- Zuhera, Y., Habibah, S., & Mislinawati. (2017). Kendala Guru Dalam Memberikan Penilaian Terhadap Sikap Siswa Dalam Proses Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 Di SD Negeri 14 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 73–87.