

PEMBUATAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN DENGAN QUIZIZZ DI SMK ANNUR PASALEMAN PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

Sihatul Aqliyah

Institute Pendidikan dan Bahasa Invada

sihatulaqliyah@ipbcirebon.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima November 2021;

Direvisi Januari 2022;

Diterima Oktober 2022;

Abstrak:

Evaluasi pembelajaran merupakan sejumlah teknik yang tidak boleh dilewatkan dan harus diterapkan oleh tenaga pendidik dalam pelaksanaan aktifitas pembelajaran. Dalam pandangan agama islam evaluasi juga sangat dianjurkan untuk dilakukan terutama dalam dunia pendidikan. Evaluasi pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang terus- menerus dilakukan dalam rangkaian tahapan proses belajar mengajar yang baik, kegiatan evaluasi pembelajaran harus dilakukan secara terencana dan saling berhubungan antar faktor penunjang pendidikan, agar dapat berfungsi sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana keefektifan pelaksanaan belajar mengajar yang telah dilakukan guna mencapai tujuan yang telah disusun oleh guru di dalam rencana proses pembelajaran (RPP).

Kata kunci: *Jaringan, Wifi, Mikrotik,*

PENDAHULUAN

Untuk mewujudkan pendidikan yang baik dan maju maka diperlukan adanya peningkatan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang berkualitas, karena tingkat keberhasilan dan tidaknya sebuah proses pendidikan dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajarannya. Agar mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang baik, maka seorang guru perlu mempunyai media atau alat evaluasi yang valid dan praktis untuk digunakan dalam mencapai tujuan tertentu.

Di dalam mewujudkan media evaluasi pembelajaran yang berkualitas, tentunya tidak terlepas dari pengaruh penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan. Karena dengan diterapkannya ilmu pengetahuan dan teknologi didalam dunia pendidikan diharapkan bisa membuat perubahan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan manusia pada suatu negara. Oleh sebab itu agar pendidikan di negara indonesia tidak mengalami ketertinggalan dari perkembangan IPTEK, maka diperlukan adanya pembaruan, salah satunya yang berhubungan dengan faktor-faktor penunjang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di lingkungan sekolah. Salah satu penyebab yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran serta evaluasi pembelajaran di sekolah adalah penerapan media penunjang pembelajaran dan alat evaluasi yang tepat.

Prosedur evaluasi pembelajaran akan berjalan dengan baik dan berhasil apabila guru bisa mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses evaluasi. Mohammad Syaifulloh (2020) mengemukakan bahwa guru harus berperan sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan dan evaluasi pembelajaran di lapangan, apabila ingin meraih tujuan pendidikan yaitu batasan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan pada tanggal 6 Agustus-27 September 2019 selama kegiatan PKL yang telah dilakukan di SMK Annur Pasaleman dengan objek penelitian pada siswa kelas XI Perbankan, diketahui bahwa media atau alat evaluasi yang digunakan oleh guru mata pelajaran simulasi dan Komunikasi Digital ketika pelaksanaan penilaian harian (PH) masih bersifat konvensional (menggunakan kertas) dengan soal berbentuk pilihan ganda, terlihat kurang interaktif, serta soal evaluasi belum berbasis high order thinking skills (HOTS). Selain itu guru juga kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas selama proses pembelajaran dan evaluasi. Oleh karena itu, selama proses evaluasi dilakukan banyak siswa yang merasa kurang tertarik, bosan, ramai sendiri dan kurang termotivasi. Selain itu evaluasi pembelajaran menggunakan media konvensional (kertas) dirasa kurang praktis karena dalam pelaksanaannya membutuhkan peralatan yang banyak dan guru juga masih membutuhkan waktu untuk melakukan perhitungan perolehan nilai siswa secara manual, selain itu masih banyak siswa yang menyontek ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran, sehingga guru kurang bisa mengetahui kemampuan asli siswa dan materi mana yang dirasa belum difahami oleh siswa.

METODE PENELITIAN

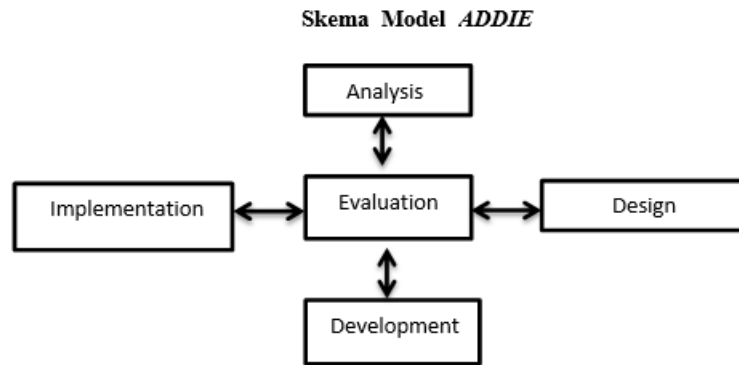
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan dari Borg and Gall. Menurut Borg and Gall penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dihasilkan diharapkan bisa membantu untuk mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan Sugiyono dalam Mohammad Syaifulloh (2020:38).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan produk berupa media evaluasi berbentuk soal pilihan ganda pada aplikasi quizizz, yang mempunyai tujuan untuk menciptakan media evaluasi pembelajaran Simulasi dan komunikasi Digital dengan menggunakan aplikasi quizizz yang Valid dan praktis. Dengan dikembangkannya produk ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran Simulasi dan komunikasi Digital yang valid dan praktis, sehingga selama pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran siswa akan merasa senang, termotivasi, tidak bosan dan dapat meminimalisir tingkat kecurangan siswa.

4.1 Metode Pengembangan

Model penelitian pengembangan yaitu aturan khusus dalam pelaksanaan yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk yang akan menjadi acuan dengan mengikuti langkah procedural. Model pengembangan merupakan dasar yang akan digunakan untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Agar dapat menghasilkan produk yang baik perlu dilakukan rancangan rancangan dan pengembangan yang cermat. Pelaksanaan pengembangan perangkat pengajaran memerlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry.

Model ADDIE merupakan singkatan dari Analisis, Design, Development, Implementation Or Deleverly, And Evaluation. Model ADDIE dapat digunakan dalam berbagai bentuk pengembangan seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran media, alat evaluasi dan bahan ajar.



Gambar 3.1 Model penelitian ADDIE

4.2 Teknik Pengumpulan Data

Prosedur penelitian pengembangan yaitu aturan khusus dalam pelaksanaan yang ditempuh oleh peneliti untuk membuat produk yang akan menjadi acuan dengan mengikuti langkah *procedural*, prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah analisis untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran ini. Diantaranya mengenai analisis karakteristik peserta didik. Tahap analisis ini merupakan tahapan mencari informasi di lapangan, yang dapat dijadikan sebagai alasan perlunya dikembangkan sebuah produk.

2. *Design* (Desain)

Tahap kedua adalah tahap pembuatan desain produk evaluasi yang akan dikembangkan. Pada tahap kedua ini peneliti membuat rancangan atau desain produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Produk yang dibuat adalah evaluasi pembelajaran berbasis *quizizz*, pada materi pelajaran PAI. rancangan yang dibuat antara lain: pembuatan soal, meme, pemilihan foto/gambar, pemilihan musik dan video yang nantinya akan dimasukkan ke kedalam aplikasi *quizizz*. Evaluasi menggunakan *quizizz* diharapkan mampu menjadi daya tarik siswa dalam melakukan evaluasi karena evaluasi ini *simple* dan

menyenangkan hanya menggunakan *gadget* dengan sambungan internet yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses pembuatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *quizizz*. Pada tahap ini, peneliti melanjutkan pembuatan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat yang setelah itu dilakukan validasi oleh 4 ahli yakni, ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi pembelajaran. Validasi produk akan terus dilakukan sampai dengan produk dinyatakan valid dengan menggunakan angket berskala yang dapat dilihat pada lampiran.

4. *Implementation* (Penerapan)

evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, ahli bahasa dan guru Simulasi dan Komunikasi digital. Setelah uji coba kemudian para peserta didik mengisi angket tanggapan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini adalah tahap akhir dari pengembangan evaluasi pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Revisi ini dilakukan sesuai saran dari para ahli dan angket tanggapan yang sudah diisi oleh peserta didik yang digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan evaluasi pembelajaran dengan arahan dari para ahli dan tanggapan yang diberikan oleh peserta didik peneliti dapat melakukan revisi agar

evaluasi pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak digunakan sebelumnya.

4.3 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan deskripsi kuantitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya.

Teknik analisis yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yaitu pemaparan hasil pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis quizizz menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas XI. Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu menganalisis hasil penilaian validator terhadap lembar validasi media dan validasi materi yang telah dibuat oleh peneliti. Untuk mempermudah dalam penganalisaan data hasil validasi tersebut, kegiatan yang dilakukan yaitu:

- a. Melakukan rekapitulasi semua pernyataan validator kedalam tabel yang meliputi:

Aspek penilaian (A_i), Kriteria (K_i) dan hasil penelitian validator (V_{ij}).

- b. Mencari rata-rata tiap kriteria dari semua validator dengan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

K_i : Rata-rata kriteria ke-i

V_{ji} : Skor hasil penilaian validator ke-j untuk kriteria ke-i

n : Banyaknya validator

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai. Mencari rata-rata tiap aspek dari semua validator dengan rumus:

A : Rata – rata aspek ke-i

K : Skor hasil penilaian validator ke--j untuk kriteria ke-i

n : Banyaknya kriteria dalam aspek ke- i

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

e. Mencari rata-rata total validator dari semua kriteria dengan rumus:

Keterangan

RTV: Rata-rata total validasi

A_i : Rata-rata aspek ke- i

n : Banyaknya aspek

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

f. Membandingkan rata-rata total dengan indikator kevalidan menurut Widoyoko, yaitu:

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media/Materi

Interval Skor	Indikator Kevalidan
$RTV \geq 4.20$	Sangat Baik
$3.40 \leq RTV < 4.20$	Baik
$2.60 \leq RTV < 3.40$	Cukup Baik
$1.80 \leq RTV < 2.60$	Kurang Baik
$RTV < 1.80$	Tidak Baik

Apabila skor yang diberikan oleh validator minimal cukup baik, maka media alat evaluasi tersebut dikatakan valid. Namun jika hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi belum memenuhi kategori minimal, maka peneliti melakukan revisi media hingga memenuhi skor kategori minimal yaitu cukup baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu evaluasi pembelajaran berbasis quizizz dan efektivitas pemanfaatan pada mata pelajaran SISKOMDIG. Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang mengacu pada model penelitian ADDIE, yaitu lima tahap pengembangan, antara lain Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

4.1 Tahap Analisis

Penelitian dan pengembangan ini dilihat dari masalah yang ada pada siswa SMK Karya Medika Ketanggungan, maka dari itu berdasarkan analisis peneliti yang didapat peneliti melihat pendidik menggunakan media pembelajaran yang tidak bervariasi seperti hanya buku cetak. Selain itu, peneliti melihat permasalahan yang terjadi ada beberapa peserta didik yang kehilangan modul, ada pula peserta didik yang mengeluhkan kerusakan modul dan peserta didik juga beralasan sering lupa membawa modul. Keluhan lain yang didapat bahwa kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan peserta didik. Hal ini menyebabkan terganggunya proses pembelajaran sehingga suasana kelas tidak kondusif.

Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik. Dimana dalam proses menganalisis ini peneliti menganalisis empat kompetensi yaitu:

- A. Analisis kurikulum yang bertujuan untuk mengetahui di SMK Annur Pasaleman menggunakan kurikulum apa,
- B. Analisis kebutuhan siswa yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang peserta didik perlukan sebagai penunjang proses pembelajaran agar peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan mudah,
- C. analisis materi dan soal pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peneliti menyusun soal yang akan dibuat untuk evaluasi agar materi dan soal yang nantinya akan diberikan kepada siswa bisa sinkron.

Pada masa pandemi sekarang ini mengakibatkan semua kegiatan harus dilakukan secara online termasuk kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan secara daring. Hal tersebut menjadi sebuah tantangan baru dalam dunia pendidikan khususnya guru sebagai tenaga pendidik yang dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suatu

pengajaran jarak jauh yang menarik sehingga peserta didik tertarik dan tidak bosan saat pembelajaran daring dilaksanakan.

Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan evaluasi online dengan bantuan aplikasi atau web tool quizizz yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja melalui gadget peserta didik. karena quizizz merupakan game pembelajaran interaktif dengan tampilan yang menarik dan berbagai fitur menarik seperti meme, gambar, video, musik, papan peringkat dan fitur-fitur lainnya yang diharapkan bisa memacu peserta didik untuk serius mengerjakan tapi tetap merasa santai dan menyenangkan saat proses itu berlangsung

A. Analisis Permasalahan

Penelitian dan pengembangan ini dilihat dari masalah yang ada pada siswa SMK Karya Medika Ketanggungan, maka dari itu berdasarkan analisis peneliti yang didapat peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk lebih tertarik belajar Ilmu Kesehatan Masyarakat dan tidak bersifat monoton serta dapat disesuaikan dengan seiring berjalannya perkembangan teknologi yang dapat dengan mudah digunakan dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Peneliti juga melihat peserta didik lebih tertarik untuk menggunakan ponsel mereka dibandingkan membaca dan mempelajari modul yang mereka punya. Dari analisis diatas peneliti menyimpulkan bahwa E – modul sebagai bahan ajar alternatif siswa yang telah dikembangkan peneliti dapat membantu peserta didik mengatasi permasalahan yang selama ini terjadi, dan tentunya akan dibutuhkan peserta didik untuk kedepannya.

4.2 Validasi Dari Para Ahli

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria	Validator Ke-			
			1	2	3	4
	Penyajian	Keruntunan konsep	4	4	5	5
		Kejelasan petunjuk	3	5	4	4

		penggunaan				
		Kejelasan tampilan nilai yang didapat	5	4	4	5
		Sajian soal menarik	3	4	4	4
		Dapat digunakan secara individu ataupun kelompok	4	5	5	5
		Tampilan kunci jawaban	4	4	5	5
2	Desain Isi	Komposisi warna	4	4	4	4
		Variasi isi kuis	3	4	4	4
		Kualitas foto atau gambar	4	4	5	5
		Kesesuaian karakter atau huruf	4	4	5	5
		Kreatif dan dinamis	2	4	4	4
3	Desain	Penampilan unsur tata letak	4	4	5	5
		Pewarnaan tidak mengacaukan tampilan layar	4	4	5	5
		<i>Website</i> menggunakan karakter atau huruf yang sesuai	4	4	5	4
		Tampilan aplikasi menarik	3	4	4	4
4	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan mengakses aplikasi	4	4	4	4
		Keefektifan penggunaan	2	4	4	4
		Kepraktisan penggunaan alat evaluasi	3	4	4	4
		Menu dan fasilitas (tombol) kuis mudah dimengerti	4	4	4	4

Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Evaluasi

4.3 Tahap Pengembangan (Development)

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Rerata Tiap Kriteria	Rerata Tiap Aspek
1	Penyajian	Kelengkapan identitas soal	4,75	4,31
		Penyajian soal sesuai KD dan indikator	4,25	
		Kejelasan penyajian gambar	4,25	
		Dapat digunakan secara individu ataupun kelompok	4,50	
		Kesesuaian kategori soal	4,00	

		Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	3,75	
		Hanya ada satu kunci jawaban	4,75	
		Keterlibatan peserta didik	4,25	
2	Kualitas Isi	Kelengkapan soal sesuai materi	4,75	4,29
		Pilihan jawaban homogen dan logis	4,50	
		Keakuratan gambar	3,75	
		Keakuratan istilahistilah	4,00	
		Komunikatif	4,00	
		Mendorong rasa ingin tahu	4,75	
3	Konstruksi	Kesesuaian soal dengan kemampuan peserta didik	4,00	4,33
		Urutan penyajian soal	4,75	
		Pokok soal tidak memberikan petunjuk kunci jawaban	4,75	
		Pilihan jawaban berbentuk angka disusun berdasarkan besar kecilnya angka	4,25	
		Butir soal tidak bergantung jawabannya dengan soal sebelumnya	4,50	
		Memberikan motivasi belajar	3,75	
4	Penggunaan	Keefektifan penggunaan	4,00	3,87
		Kepraktisan penggunaan alat evaluasi	3,75	
5	Bahasa	Menggunakan bahasa yang sesuai kaidah Bahasa Indonesia	4,50	4,16
		Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik	4,00	
		Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	4,00	
Rata-rata Total Validasi (RTV) Materi Evaluasi			4,19	

Berdasarkan Tabel 4.5, diperoleh nilai rata-rata dari setiap aspek alat evaluasi. Adapun aspek penyajian memperoleh rata-rata 4,31 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”

artinya soal yang telah dibuat memungkinkan digunakan sebagai tes soal tes evaluasi, sesuai indikator dan tujuan pembelajaran serta memiliki kunci jawaban untuk setiap soal. Aspek kualitas isi memperoleh rata-rata 4,29 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” artinya kelengkapan soal sesuai dengan materi serta pilihan jawaban yang digunakan bersifat logis dan dapat mendorong rasa ingin tahu pengguna.

Aspek konstruksi memperoleh rata-rata 4,33 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” artinya soal yang disajikan sesuai dengan kemampuan peserta didik dan urutan penyajian soal serta kunci jawaban sesuai dengan kaidah perumusan soal yang baik. Sedangkan, aspek penggunaan memperoleh rata-rata 3,87 yang termasuk dalam kategori “Baik” yang artinya informasi yang disajikan dapat digunakan peserta didik dalam menyelesaikan soal soal tes evaluasi tersebut. Untuk aspek bahasa memperoleh rata-rata 4,16 yang termasuk dalam kategori “ Baik” artinya penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif layak digunakan. Sehingga, alat evaluasi tersebut memperoleh nilai rata-rata total validasi materi yaitu 4,19. Hal ini dapat disimpulkan pengembangan soal tes evaluasi menggunakan quizizz dari segi materi valid.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya terkait pengembangan soal tes berbasis quizizz sebagai alat evaluasi untuk menumbuhkan motivasi berkompetisi peserta didik, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. aspek desain memperoleh rata-rata 4,10 yang termasuk dalam kategori “Baik” artinya alat evaluasi quizizz mempunyai tampilan aplikasi yang menarik, warna dan tata letak yang tidak mengacaukan tampilan pada layar, serta mampu memberikan motivasi belajar pada pengguna. Sementara, aspek kemudahan memperoleh rata-rata 3,81 yang termasuk dalam kategori “Baik” artinya dalam mengakses aplikasi tersebut cukup mudah sehingga mudah dimengerti oleh pengguna. Sehingga, alat evaluasi tersebut memperoleh nilai rata-rata total validasi media yaitu 4,07. Hal ini dapat disimpulkan pengembangan soal tes evaluasi menggunakan quizizz dari segi media valid.
2. Aspek konstruksi memperoleh rata-rata 4,33 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” artinya soal yang disajikan sesuai dengan kemampuan peserta didik dan urutan penyajian soal serta kunci jawaban sesuai dengan kaidah perumusan soal yang baik. Sedangkan, aspek penggunaan memperoleh rata-rata 3,87 yang termasuk dalam kategori

“Baik” yang artinya informasi yang disajikan dapat digunakan peserta didik dalam menyelesaikan soal tes evaluasi tersebut. Untuk aspek bahasa memperoleh rata-rata 4,16 yang termasuk dalam kategori “ Baik” artinya penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif layak digunakan. Sehingga, alat evaluasi tersebut memperoleh nilai rata-rata total validasi materi yaitu 4,19. Hal ini dapat disimpulkan pengembangan soal tes evaluasi menggunakan quizizz dari segi materi valid.

REFRENSI

- Akbar, Sa’dun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, Zainal. 2009. Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Al-Qur’an dan dan Terjemhannya Al-Hikmah. 2010. Bandung: Diponegoro.
- Amornchewin, Ratchadaporn. 2018. The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students’ Learning Engagement. Indonesian Journal of Informatics Education. Vol.2, Issue 2, pp 85-90. (Online), (<https://www.learntechlib.org/p/208844/>), diakses 29 November 2019.
- Basuki, Ismet dan Hariyanto. 2014. Asesmen Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Boulden, Cadieux Danielle; Hurt, June W; and Richard, Mary Kathleen. 2017. Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report. Journal Inquiry in Education. Vol. 9, Issue 1, article 2. (Online),

(<https://eric.ed.gov/?=EJ1171738>), diakses 29 November 2019.

- Chaiyo, Yanawut. 2017. The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student Perception in the Classroom Response System. Thailand Journal Chiang Rai College. (Online), (<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7904957>), diakses 29 November 2019.
- Erman. 2003. Evaluasi Pembelajaran Matematika. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia(upi).
- Emzir. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gunawan, Rudy. 2011. Pendidikan IPS: filosofi, konsep, dan aplikasi. Bandung: Alfabeta.
- Kurnia Dewi, Cahya. 2018. Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Mardupi, D. 2012. Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Muhammad Gustiawan Iqbal, Wan. 2017. Pengembangan alat evaluasi berbasis wondershare quiz creator pada materi koloid kelas XI di SMA koperasi Pontianak. Skripsi tidak diterbitkan. Pontianak: Universitas Muhamadiyah Pontianak.
- Purwanto, Edy. 2014. Evaluasi Proses Dan Hasil Dalam Pembelajaran Aplikasi Dalam Bidang Studi Geografi. Yogyakarta: Ombak.
- Purnamasari, Andrita. 2015. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rachmawati, Elyn. 2014. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Wondeshare Quiz Creator Pada Materi Pajak Penghasilan Pasal 21. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif , Kombinasi, R&D dan

- Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfa Beta.
- Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudiyono, Anas. 1996. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukardi, M. 2008. Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Setiyawan, Iwan dkk. 2016. Buku Paket Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supardan, Dadang. 2015. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sulistiyorini. 2009. Evaluasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. Yogyakarta: Teras.
- Sapriya. 2009. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudaryono. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Graha Ilmu. Thoha, M. Chabib. 1994. Teknik Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.