

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI INTERAKTIF BERBASIS *QUIZIZZ* MODE KERTAS UNTUK MENGUKUR KOMPETENSI SISWA FASE F PADA MATERI BUMN DAN BUMD

Ridho Wahyu Rahmawan^{1*}, Candra Aeni^{2*}

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: ridhowahyu462@gmail.com

ABSTRAK

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi aspek krusial yang tak terelakkan. Merespons kondisi tersebut, dilakukan sebuah penelitian pengembangan di SMA Negeri 5 Tuban yang bertujuan untuk merancang instrumen evaluasi pembelajaran berbasis platform Website *Quizizz* Mode Kertas guna mengukur pemahaman siswa terhadap materi BUMN dan BUMD, sekaligus mengevaluasi tanggapan siswa terhadap implementasi media tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dan melibatkan partisipasi 31 siswa pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Produk yang dihasilkan berupa 30 soal evaluasi yang telah melalui proses validasi dengan hasil tingkat validitas sangat tinggi: 90,66% dari validator pertama, 92% dari validator kedua, dan 85,33% dari validator ketiga. Uji reliabilitas awal menggunakan *Intraclass Correlation Coefficient* (ICC) menunjukkan hasil sebesar 0,65. Uji lapangan dilaksanakan di lingkungan SMA Negeri 5 Tuban. Dari hasil uji validitas terhadap butir soal, sebanyak 28 dinyatakan valid, sementara 2 lainnya perlu perbaikan. Reliabilitas keseluruhan instrumen mencapai angka 0,854, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel. Berdasarkan analisis daya pembeda, 8 soal tergolong memiliki daya beda baik, 16 soal berkategori cukup, dan 6 soal lainnya menunjukkan daya pembeda jelek yang memerlukan revisi. Sementara itu, analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa 23 soal berada pada tingkat kesulitan sedang, dan 7 lainnya termasuk dalam kategori mudah. Selain itu, tanggapan siswa terhadap penggunaan instrumen evaluasi berbasis *Quizizz* Mode Kertas sangat positif, dengan tingkat respon mencapai lebih dari 86,77%. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan platform digital dalam bentuk kertas ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Alat evaluasi ini layak digunakan karena sudah valid dan reliabel dan juga mampu meningkatkan partisipasi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Kata Kunci: pengembangan; evaluasi pembelajaran; *Quizizz* mode kertas; materi BUMN dan BUMD, siswa fase f

PENDAHULUAN

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidik nasional diharuskan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan untuk memberikan tugas-tugas yang membantu pengembangan keterampilan dan pembentukan karakter guna meningkatkan pemahaman dan pandangan tentang martabat bangsa. Tujuan utama guru adalah membantu siswa mencapai potensinya secara penuh sehingga mereka dapat menjadi orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, dan tumbuh menjadi warga negara yang bertanggung jawab serta demokratis. Untuk menilai tingkat pemahaman siswa selama proses belajar mengajar di sekolah, penilaian sangat penting dalam bidang pendidikan. Evaluasi adalah proses mendeskripsikan, mengumpulkan, dan menghasilkan data yang relevan sehingga dapat diambil kesimpulan (Wulan and Rusdiana, 2015). Baik mutu pembelajaran maupun mutu penilaiannya harus ditingkatkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Tujuan evaluasi hasil belajar siswa adalah untuk mengukur seberapa baik guru memfasilitasi pembelajaran melalui instruksi dan kegiatan pembelajaran, serta seberapa baik siswa memahami konten yang telah disajikan (Blundell, 2021). Alat evaluasi dirancang untuk mempermudah seseorang menyelesaikan pekerjaan dan mencapai tujuan dengan cara yang efisien dan efektif (Seftiani, 2019). Maka dari itu, alat evaluasi pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang guru.

Terdapat 2 bentuk evaluasi (Nengsih, Zulyusri, and Lufri, 2022). Meskipun formulir cetak biasanya digunakan untuk penilaian, teknologi informasi, yang juga dikenal sebagai *Information and Communication Technology* (ICT), juga dapat digunakan. Keberadaan ICT menunjukkan bagaimana ujian *online* semakin berkembang. Penggunaan kertas sebagai alat penilaian tradisional, yang dianggap kurang berhasil dalam penerapannya, merupakan elemen yang memengaruhi penerapan metode evaluasi pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) (Iqbal, Fadhilah, and Hardiati, 2018). Karena penilaian dilakukan dengan cara tradisional, siswa cenderung malas dan tidak bersemangat selama pelaksanaannya, sehingga mereka cepat bosan dan tidak menanggapi pertanyaan dengan serius.

Guru dan siswa merupakan dua dari sekian banyak pelaku yang membentuk kegiatan pembelajaran. Selain unsur-unsur tersebut, masih ada beberapa unsur lain seperti media untuk alat penilaian yang dianggap penting karena fungsinya yang penting. Karena media untuk alat penilaian ini perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman, maka media tersebut dianggap penting (Rehhali, Mazouak, and Belaaouad, 2022). Dengan demikian, situs web *Quizizz* akan digunakan oleh para peneliti sebagai alat evaluasi sekolah.

SMA Negeri 5 Tuban merupakan salah satu sekolah yang berada di Kecamatan Semanding, Kabupaten Tuban. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung salah satu guru, sekolah tersebut menggunakan kurikulum Merdeka Belajar untuk kelas XI. Berdasarkan rekomendasi dari instruktur ekonomi, peneliti akan menguji materi tersebut di salah satu kelas dan melakukan proses penelitian dan pengembangan pada mata pelajaran ekonomi di Kelas XI dengan menggunakan materi BUMN dan BUMD. Oleh karena itu, untuk menciptakan proses penilaian digital melalui penggunaan teknologi, peneliti tertarik untuk meneliti teknik penilaian menggunakan situs web *Quizizz*.

Quizizz mode kertas sudah pernah digunakan sebagai alat evaluasi. Penelitian yang dilakukan (SIDIQ n.d., 2023) berjudul "Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran fikih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi" menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan dengan model Borg & Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat evaluasi berbasis *Quizizz* mode kertas berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, dengan tingkat keberhasilan 81,75%. dengan hasil kevalidan media sebesar 76%, hasil kevalidan materi sebesar 77% dan hasil kevalidan bahasa 80%.

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (Bearman, Nieminen, and Ajjawi, 2023), dengan titik fokus pada eksplorasi sistematis terhadap proses penyusunan instrumen evaluasi pembelajaran pada materi BUMN dan BUMD. Instrumen tersebut dirancang melalui pemanfaatan platform digital *Quizizz* dalam mode kertas dan direncanakan untuk diimplementasikan di SMA Negeri 5 Tuban. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai tahapan-tahapan strategis serta dinamika yang muncul selama proses perancangan dan penerapan instrumen penilaian berbasis teknologi (Kulgemeyer et al., 2023) dalam konteks pembelajaran ekonomi di jenjang SMA. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang utuh mengenai relevansi dan efektivitas penggunaan alat evaluasi digital (Casanova, Alsop, and Huet, 2021). Selain itu, peneliti juga tertarik untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap penggunaan media *quizizz* mode kertas sebagai alternatif instrumen evaluatif dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Menurut (Sugiyono 2017), metode *Research and Development* (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya. Metode ini tidak hanya terfokus pada proses pengembangan produk, melainkan juga melibatkan tahapan evaluasi guna menilai kegunaan dan efisiensi produk tersebut (Syaiviana et al. 2023). Dalam penelitian ini, pendekatan R&D yang digunakan merujuk pada model pengembangan sistematis yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Model ini menjadi kerangka kerja dalam merancang, mengembangkan, serta menguji produk penelitian, yang dalam konteks ini adalah instrumen evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini diarahkan untuk menilai tingkat validitas produk hasil pengembangan dan kompetensi siswa fase F, khususnya instrumen evaluasi berbasis media digital *Quizizz* mode kertas pada materi BUMN dan BUMD. Subjek dalam validasi produk melibatkan ahli materi dan praktisi

(guru ekonomi) sebagai validator untuk menilai aspek materi, konstruksi, bahasa, serta tampilan media. Selain itu, siswa sebagai pengguna produk diberikan angket untuk mengukur tanggapan mereka terhadap penggunaan instrumen evaluasi tersebut.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua pendekatan, yakni kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif mencakup pengumpulan informasi melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di kelas XI SMA Negeri 5 Tuban, serta masukan dari para ahli dan praktisi. Sementara itu, pendekatan kuantitatif diperoleh melalui pengisian angket validasi dan lembar observasi yang dianalisis secara statistik. Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik persentase, sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS melalui rumus *Intraclass Correlation Coefficient* (ICC). Tanggapan siswa terhadap produk yang dikembangkan juga dianalisis secara kuantitatif menggunakan perhitungan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan berbasis website *Quizizz* Mode Kertas pada materi BUMN dan BUMD di mata pelajaran ekonomi yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli materi dan media dilakukan pada tanggal 30 Juni 2025 oleh Dra. Hj. Candra Aeni, M.Pd. pada tanggal 18 Juni 2025 oleh Rohmat, M.Pd. dan pada tanggal 19 Juni 2025 oleh Ridaul Innayah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

Validasi ahli ini meliputi 3 aspek yang terdiri dari aspek materi, aspek konstruksi, dan aspek media. Berikut ini merupakan perolehan skor dari indikator dalam angket lembar validasi ahli:

a) Validator 1

Tabel 1. Hasil Analisis Validator 1

Aspek	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Materi	21	25	84%	Sangat Valid
Bahasa	28	30	93,33%	
Konstruksi	19	20	95,76%	
		Rata-rata	91%	Sangat Valid

b) Validator 2

Tabel 2. Hasil Analisis Validator 2

Aspek	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Materi	23	25	92%	Sangat Valid
Bahasa	28	30	93,33%	
Konstruksi	18	20	90%	
		Rata-rata	92%	Sangat Valid

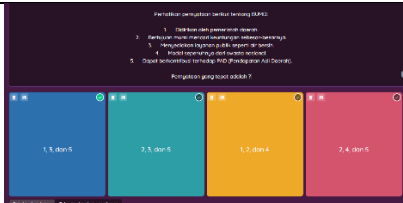
c) Validator 3

Tabel 3. Hasil Analisis Validator 3

Aspek	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Materi	22	25	88%	Sangat Valid
Bahasa	26	30	86,66%	
Konstruksi	16	20	80%	Valid
		Rata-rata	85%	Sangat Valid

Penilaian yang diberikan oleh para ahli dan praktisi menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan melalui platform *quizizz* mode kertas telah mencapai tingkat validitas yang sangat tinggi dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran mata pelajaran ekonomi. Temuan ini sejalan dengan pendapat Komariah (2020) yang menyatakan bahwa data kualitatif dapat diperoleh melalui tanggapan dan komentar yang dikemukakan oleh ahli serta praktisi yang terlibat dalam proses validasi. Tingginya skor validitas tersebut tidak terlepas dari upaya peneliti dalam menyusun butir-butir soal yang disesuaikan dengan kisi-kisi atau rencana pengujian, khususnya pada ranah kognitif tingkat tinggi (C4 hingga C6), sebagaimana ditegaskan oleh April (2019). Rujukan terhadap rencana tes tersebut memungkinkan peneliti menyusun soal yang tepat sasaran sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Kendati demikian, para validator tetap memberikan sejumlah catatan dan saran konstruktif guna mengoptimalkan kualitas instrumen evaluasi yang dikembangkan, sehingga dapat digunakan secara lebih efektif dan efisien di lingkungan pembelajaran.

Tabel 4. Perbandingan butir soal sebelum dan sesudah revisi

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 Banyak butir soal dengan konsep pernyataan dan pilihan jawaban menggunakan nomor.	 Setelah direvisi diganti dengan soal dengan konsep ilustrasi.
 Banyak butir soal dengan konsep pernyataan dan pilihan jawaban menggunakan nomor.	 Setelah direvisi diganti dengan bentuk soal bergambar sehingga memudahkan siswa dalam mengilustrasikan.

2. Hasil Analisis Reliabilitas

Hasil analisis reliabilitas dari penilaian ahli dengan menggunakan ICC (*Intraclass Correlation Coefficient*) adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi

Intraclass Correlation Coefficient							
	Intracla	95% Confidence		F Test with True Value 0			
	ss	Interval					
	Correlation	Lower	Upper	Val	df	df	S
	b	Bound	Bound	ue	1	2	ig
Single Measures	.065 ^a	-.036	.841	2.0	2	2	.
				42		8	149
Average Measures	.510 ^c	-.1.067	.988	2.0	2	2	.
				42		8	149

Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed.

- a. The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not.
- b. Type C intraclass correlation coefficients using a consistency definition. The between-measure variance is excluded from the denominator variance.
- c. This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise.

Berdasarkan hasil reliabilitas antar reter menggunakan SPSS dengan rumus *Intraclass Correlation Coefficient* (ICC) memperoleh hasil 510.

3. Hasil Analisis Validasi Butir Soal

Hasil pengujian validitas pada setiap butir pertanyaan menunjukkan bahwa 28 soal yang dikembangkan untuk keperluan evaluasi pembelajaran telah terbukti valid dan 2 soal sisanya dinyatakan tidak valid dan perlu perbaikan. Ini berarti bahwa soal tersebut telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses penilaian.

4. Hasil Analisis Relibilitas Soal

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.898
		N of Items	5 ^a
	Part 2	Value	.853
		N of Items	5 ^b
Total N of Items			10
Correlation Between Forms			.787
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.881
	Unequal Length		.881
Guttman Split-Half Coefficient			.877

Berdasarkan dengan perhitungan reliabilitas soal sesuai dengan perolehan data memperoleh hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,877. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal evaluasi yang terdiri dari 30 butir soal dinyatakan memperoleh tingkat reliabilitas tinggi.

5. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Tabel 7. Hasil analisis daya beda soal

Keterangan daya beda	Soal
baik	11,12,20,21,27,28,29,30
cukup	2,5,7,8,9,14,15,16,17,18,19,22,23,24,25,26
jelek	1,3,4,6,12,12,13

Berdasarkan hasil analisis daya beda soal dapat disimpulkan bahwa terdapat 8 soal dengan daya beda yang baik, 16 soal dengan daya beda cukup dan 6 soal dengan daya beda jelek.

6. Hasil analisis tingkat kesukaran soal

Tabel 8. Hasil analisis tingkat kesukaran soal

Keterangan tingkat kesukaran	Soal
Mudah	1,2,4,5,6,7,8,9,10,11,13,14,15,16,17,18,19,20,25,27,28,29,30

Sedang	3,12,21,22,23,24,26
--------	---------------------

Berdasarkan analisis tingkat kesukaran soal diperoleh hasil bahwa terdapat 23 butir soal sedang, dan 7 butir soal mudah.

7. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan penelitian hasil lapangan disebutkan bahwa tingkat respon siswa pada evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* mode kertas terdapat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Respon Siswa

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya tertarik untuk mengerjakan soal dengan gadget/computer/laptop			3	16	12
2	Saya senang dikenalkan dengan website <i>Quizizz</i> mode kertas untuk melaksanakan pengerjaan soal			3	14	14
3	Saya senang dengan tampilan pada website <i>Quizizz</i> mode kertas			7	11	13
4	Saya senang melaksanakan pembelajaran menggunakan <i>Quizizz</i> mode kertas			7	10	14
5	Saya lebih semangat mengerjakan soal dengan website <i>Quizizz</i> mode kertas		2	5	10	14
6	Saya menjadi lebih berkonsentrasi dalam mengerjakan soal		2	4	10	15
7	Saya bisa menggunakan alat pembelajaran berbasis website <i>Quizizz</i> mode kertas dengan baik			5	8	18
8	Soal sesuai dengan materi yang pernah diajarkan oleh guru			1	10	20
9	Saya dapat memahami soal yang diberikan			2	11	18
10	Waktu yang disediakan cukup untuk mengerjakan soal			4	10	17

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan, diketahui bahwa pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis website *Quizizz* Mode Kertas mendapat respon yang sangat baik dari siswa. Hal ini terlihat dari hasil angket yang telah disebarkan, di mana rata-rata persentase tanggapan siswa mencapai 86,83%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media evaluasi yang dikembangkan dinilai layak dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh pernyataan (Sun'iyah, 2020) yang menyebutkan bahwa *Quizizz* Mode Kertas merupakan media yang cocok digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Dengan fitur yang menarik dan fleksibel, *Quizizz* Mode Kertas menjadi salah satu aplikasi evaluasi yang efektif dan patut dipertimbangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, penggunaan platform *Quizizz* Mode Kertas sebagai media evaluasi pembelajaran terbukti menunjukkan efektivitas yang tinggi. Proses pengembangannya melibatkan tahap perencanaan, pengumpulan data, analisis, serta penarikan kesimpulan terhadap efektivitas media evaluatif berbasis *Quizizz* Mode Kertas, yang secara khusus dirancang untuk mata pelajaran Ekonomi dengan fokus pada topik BUMN dan BUMD di SMA Negeri 5 Tuban. Tingkat validitas produk diketahui melalui hasil penilaian dari para ahli, yaitu sebesar 91% dari validator pertama, 92% dari validator kedua, dan 85% dari validator ketiga. Nilai validasi yang tinggi ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, baik dari aspek materi, konstruksi soal, maupun kebahasaan.

Selanjutnya, hasil uji lapangan yang dilakukan di SMA Negeri 5 Tuban menghasilkan data empiris yang mendukung kelayakan instrumen. Dari 30 butir soal yang diujikan, sebanyak 28 dinyatakan valid dan 2 butir perlu direvisi. Tingkat reliabilitas soal mencapai skor 0,854 yang

tergolong dalam kategori sangat reliabel. Analisis terhadap daya pembeda soal menunjukkan bahwa 8 butir soal memiliki daya pembeda baik, 16 soal berkategori cukup, dan 6 soal tergolong rendah sehingga membutuhkan perbaikan lebih lanjut. Dari segi tingkat kesukaran, sebanyak 23 soal termasuk dalam kategori sedang, sementara 7 lainnya tergolong mudah. Selain itu, instrumen ini juga memperoleh respon positif dari peserta didik dengan rata-rata persentase respon siswa mencapai 85,83%. Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi berbasis *Quizizz* Mode Kertas layak diimplementasikan dalam pembelajaran dan berpotensi mendukung peningkatan kualitas evaluasi pendidikan di tingkat SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Bearman, Margaret, Juuso Henrik Nieminen, and Rola Ajjawi. 2023. "Designing Assessment in a Digital World: An Organising Framework." *Assessment and Evaluation in Higher Education* 48(3): 291–304. doi:10.1080/02602938.2022.2069674.
- Blundell, Christopher N. 2021. "Teacher Use of Digital Technologies for School-Based Assessment: A Scoping Review." *Assessment in Education: Principles, Policy and Practice* 28(3): 279–300. doi:10.1080/0969594X.2021.1929828.
- Casanova, Diogo, Graham Alsop, and Isabel Huet. 2021. "Giving Away Some of Their Powers! Towards Learner Agency in Digital Assessment and Feedback." *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 16(1). doi:10.1186/s41039-021-00168-6.
- Elis Ratna Wulan, Elis, and Ahmad Rusdiana. 2015. "Evaluasi Pembelajaran."
- Iqbal, Wan M G, Raudhatul Fadhillah, and D Hardiati. 2018. "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Materi Koloid Kelas XI Di SMA Koperasi Pontianak." *Ar-Razi Jurnal Ilmiah* 6(1): 11–15.
- Kulgemeyer, Christoph, Josef Riese, Christoph Vogelsang, David Buschhüter, Andreas Borowski, Anna Weißbach, Melanie Jordans, Peter Reinhold, and Horst Schecker. 2023. "How Authenticity Impacts Validity: Developing a Model of Teacher Education Assessment and Exploring the Effects of the Digitisation of Assessment Methods." *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 26(3): 601–25. doi:10.1007/s11618-023-01154-y.
- Nengsih, Cindy Oktafina, Zulyusri Zulyusri, and Lufri Lufri. 2022. "Studi Literatur : Penggunaan Alat Evaluasi Pembelajaran IPA Mendukung Keterampilan Abad 21." *Jurnal Edukasi dan Sains Biologi* 4(1): 10–20. doi:10.37301/esabi.v4i1.22.
- Rehali, Mohammed, Abderrazzak Mazouak, and Said Belaaouad. 2022. "The Digital Assessment of Learning: Current Situation and Perspectives: Case of Teachers of Life and Earth Sciences." *Journal of Information Technology Management* 14(3): 65–78. doi:10.22059/jitm.2022.87534.
- Seftiani, Indah. 2019. "Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0." In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 284–91.
- Siddiq, Kiai Haji Achmad. 2023. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi."
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. 3rd ed. ed. Sofia Yustiyani Suryandari. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sun'iyah, Siti Lathifatus. 2020. "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI Di Tingkat Pendidikan Dasar." *Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora* 7(1): 1–18.
- Syaiviana, Ilma, Intan Yuninda Sari, Putri Adinda, Vany Budi Pratiwi, and Windy Anggraini. 2023. "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Web Berdasarkan Langkah Borg and Gall." *Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1(1): 81–90.