

ANALISIS PENGGUNAAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BIOLOGI UNTUK MENUNJANG KEGIATAN PENILAIAN DI SMA NEGERI 1 MANANGGU

Nurul Fajryani Usman, Nur Mustaqimah

Prodi Pendidikan Biologi, Jurusan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Gorontalo

Email: nurulfajryaniusman@ung.ac.id

ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan akademik yang bertujuan untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Seiring perkembangan teknologi ada berbagai macam alat evaluasi yang digunakan oleh guru. Alat evaluasi pembelajaran yang awalnya berbasis kertas dan pensil telah berubah menjadi berbagai macam aplikasi evaluasi yang memanfaatkan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan alat evaluasi pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Mananggu. Jenis penelitian menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan mengumpulkan berbagai dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis data Miles and Huberman yang terdiri dari empat tahap yaitu mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data, dan kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan Guru Biologi dan Siswa di SMA Negeri 1 Mananggu diketahui bahwa alat evaluasi yang sering digunakan guru adalah dengan menggunakan aplikasi quizizz dan kahoot. Kedua aplikasi ini paling sering digunakan karena lebih mudah digunakan didalam kelas. Guru Biologi di SMA Negeri 1 Mananggu telah memanfaatkan penggunaan media elektronik dalam menggunakan media pembelajaran. Alat bantu yang digunakan adalah Laptop, LCD, dan Smartphone. Alat bantu pembelajaran ini dapat menunjang kegiatan penilaian di dalam kelas.

Kata Kunci: Evaluasi, penilaian, Guru, Biologi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kualitas manusia. Dalam mengembangkan potensi dan kualitas tersebut diperoleh dari kegiatan belajar. Melalui kegiatan belajar, seseorang memperoleh ilmu pengetahuan sehingga memiliki pemikiran yang matang yang tergambar dari sikap dan perilaku yang menjadikannya manusia yang berkualitas. Proses belajar yang baik akan tergambar dari kegiatan evaluasinya. Dalam UU No. 20 /2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 21 dijelaskan bahwa evaluasi pendidikan merupakan kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan Pendidikan.

Komite Studi Nasional tentang Evaluasi (*National Study Committee on Evaluation*) (1994) dalam (Syifa, 2015) evaluasi merupakan suatu proses atau kegiatan pemilihan, analisis, dan penyajian informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan program selanjutnya. Dalam melaksanakan evaluasi dibutuhkan alat evaluasi yang dapat mendukung pelaksanaan evaluasi di dalam kelas. Kegiatan evaluasi memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi dapat memberikan gambaran tentang tingkat penguasaan siswa terhadap suatu materi, memberikan gambaran tentang kesulitan belajar siswa, dan memberikan gambaran tentang posisi siswa diantara kawan-kawannya (Widianingrum & Sudarmin, 2014).

Umumnya dalam menjalankan evaluasi pembelajaran guru memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan tersebut

memuat materi yang telah diajarkan dan biasanya berbentuk tes esai, jawaban singkat, maupun pilihan ganda. Jenis-jenis evaluasi meliputi: tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Bentuk tes tertulis yang banyak digunakan guru adalah benar atau salah, pilihan ganda, menjodohkan, melengkapi, dan jawaban singkat. Tes lisan adalah soal tes yang diajukan dalam bentuk pertanyaan lisan dan langsung dijawab oleh siswa secara lisan. Tes perbuatan adalah tes yang dilakukan guru kepada siswa (Putra, 2013).

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu bagian dalam pembelajaran yang memiliki peran yang sangat krusial. Evaluasi perlu dilakukan dengan benar karena dengan adanya penilaian seorang guru memperoleh data valid tentang kemampuan peserta didik. Dari data tersebut, guru mampu mengambil keputusan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Selain itu evaluasi dapat digunakan guru sebagai cerminan dalam meningkatkan kualitas diri guru dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas (Huljannah, 2021).

Namun, pada faktanya guru lebih memperhatikan proses pembelajaran dibandingkan kegiatan evaluasi. Terdapat pula guru yang tidak menghiraukan kegiatan evaluasi, yang penting ia masuk kelas, mengajar, dan pada akhir semester ia telah mencapai target kurikulum (Aulia et al., 2020). Memberikan nilai yang tidak sesuai dengan kemampuan peserta didiknya akan membuat rasa puas dan tingkat percaya diri tinggi pada peserta didik dan akhirnya membuat keinginan untuk belajar lebih baik lagi mulai rendah (Magdalena et al., 2023). Salah satu penyebabnya adalah guru merasa kesulitan dalam memahami langkah-langkah evaluasi pembelajaran. Sehingga alat evaluasi yang terintegrasi dengan teknologi mampu membantu guru dalam menjalankan evaluasi pembelajaran yang baik.

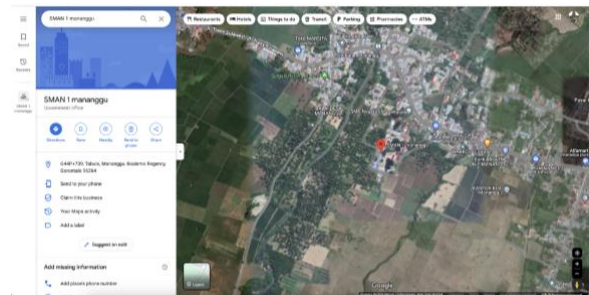
Untuk mewujudkan adanya alat evaluasi pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik, maka alat evaluasi perlu disandingkan dengan perkembangan teknologi. Menurut (Suharsono, 2020) pada era digital banyak aplikasi evaluasi *online* yang dapat digunakan dalam mengukur

tingkat pemahaman peserta didik diantaranya QMP, Today'sMeet, Padlet, Mentimeter, Kahoot, Quizizz, ThatQuiz, GoConqr, ClassMarker, Edmodo, Socrative, atau Google-Flubaroo. Berdasarkan beberapa alat evaluasi yang ada, peneliti ingin melakukan analisis alat evaluasi pembelajaran yang digunakan oleh guru Biologi di SMA Negeri 1 Mananggu.

METODE

Latar dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Mananggu, Kabupaten Boalemo, Provinsi Gorontalo. Waktu penelitian yaitu pada bulan Oktober-November 2023. Responden dalam penelitian ini adalah Guru Biologi dan peserta didik Kelas XII IPA SMA.



Gambar 1. Lokasi Penelitian

Pendekatan, Jenis dan Prosedur Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menemukan hakikat atau makna serta peranan dibalik gejala yang muncul dari subjek penelitian. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui alat evaluasi apa yang sering digunakan oleh guru Biologi di SMA Negeri 1 Mananggu. Adapun prosedur penelitian yang terdiri dari beberapa tahapan, yakni sebagai berikut:

Tahap Persiapan

1. Mengumpulkan informasi dan literatur terkait masalah yang ada didalam penelitian yang akan dilakukan dari berbagai sumber.
2. Berkonsultasi pada guru pengampu mata pelajaran biologi di sekolah SMA Negeri 1 Mananggu untuk meminta izin melaksanakan pengambilan data melalui wawancara.

3. Menentukan jadwal bersama guru pengampu mata pelajaran biologi.
4. Menyusun instrumen dan pedoman wawancara untuk mengetahui informasi penggunaan alat evaluasi pembelajaran dalam pembelajaran biologi.

Tahap Pelaksanaan

1. Melakukan Wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Biologi dengan menggunakan instrumen dan angket berupa pedoman wawancara.
2. Melakukan identifikasi terhadap proses pembelajaran biologi dengan menggunakan lembar instrumen.

Tahap Akhir

Setelah melakukan tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan menghasilkan hasil dilanjutkan dengan :

1. Mengelola data hasil penelitian
2. Menganalisis data hasil penelitian
3. Membahas data hasil penelitian
4. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengelolaan data.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian kualitatif ini adalah peneliti sendiri. Selain itu juga terdapat instrumen lain yaitu panduan wawancara dan dokumen. Panduan wawancara bertujuan untuk mengingatkan peneliti mengenai aspek-aspek yang akan dialami. Sedangkan dokumen bertujuan untuk memperkuat teori dari temuan yang telah didapatkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah;

Observasi langsung

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas dengan melihat penggunaan alat evaluasi yang digunakan guru.

Wawancara langsung

Peneliti melakukan wawancara langsung kepada responden. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru Biologi di SMA Negeri 1 Manunggu dan kepada peserta didik kelas XI IPA. Wawancara dilakukan secara terstruktur.

Peneliti telah menyiapkan instrumen pertanyaan untuk ditanyakan kepada responden.

Dokumen

Peneliti mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan informasi dari dokumen, artikel maupun jurnal yang ada.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (1984). Proses analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data. Miles dan Huberman menyatakan bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus hingga data yang diperoleh jenuh. Komponen analisis data model Miles dan Huberman adalah;

Pengumpulan data

Kegiatan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara terstruktur, dan dokumen. Pengumpulan data ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan.

Reduksi data

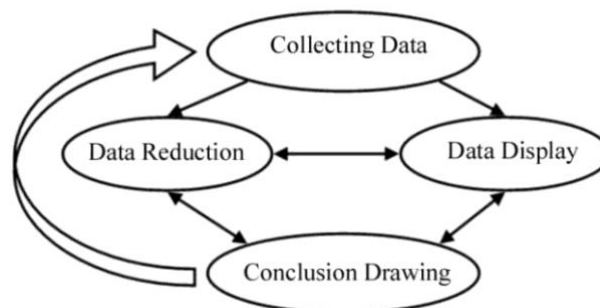
Kegiatan reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merangkum, memilih dan memilah informasi terkait penggunaan media pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Tapa.

Penyajian data

Setelah reduksi data, peneliti kemudian menyajikan datanya. Penyajian data dilakukan dengan membuat deskripsi teks naratif.

Kesimpulan

Setelah menyajikan data, peneliti kemudian membuat kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh dari lapangan. Peneliti menuliskannya dan menjelaskan secara rinci hasil temuannya. Secara umum tahapan analisis data model Miles dan Huberman dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Model Analisis Data Miles & Huberman

Keabsahan Data

Pada tahap ini, keabsahan data diperiksa dengan menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan suatu teknik pengujian yang dapat mengetahui apakah guru memberikan data yang sama atau tidak. Jika guru memberikan data yang berbeda maka data tersebut tidak dapat dipercaya. Tujuan dari triangulasi ini bukan untuk menemukan kebenaran suatu fenomena tetapi untuk lebih meningkatkan pemahaman peneliti terhadap apa yang ditemukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut wawancara peneliti dengan responden

Peneliti: Jenis evaluasi apa yang paling sering Bapak/Ibu gunakan dalam melaksanakan penilaian?

Responden: Jenis evaluasi yang paling sering saya gunakan adalah tes berupa esai dan pilihan ganda.

Peneliti: Apakah guru sering melaksanakan evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran?

Responden: Tidak, hanya melakukan penilaian di akhir BAB pembelajaran. Terkadang saya melakukan penilaian formatif dalam bentuk kuis sebelum belajar

Peneliti: Dalam memberikan kuis atau evaluasi apakah guru menggunakan aplikasi tertentu atau hanya menggunakan paper test?

Responden: Saya paling sering menggunakan aplikasi pembelajaran yang ada, seperti quizizz dan kahoot.

Peneliti: Mengapa Guru menggunakan aplikasi tersebut?

Responden: Karena menurut saya, aplikasi alat evaluasi ini dapat memudahkan saya dalam melaksanakan kuis dan langsung dapat melihat hasil score siswa secara cepat. Sehingga sangat terbantu untuk mengefektifkan pembelajaran.

Peneliti: Apakah dalam setiap BAB Materi guru melaksanakan kuis dengan menggunakan aplikasi quizizz atau kahoot?

Responden: Secara umum saya paling sering gunakan adalah quizizz dan setiap BAB materi saya mengambil nilai kuis masing-masing siswa.

Peneliti: Apakah alat evaluasi yang guru gunakan mudah dioperasikan guru?

Responden: Iya sangat mudah digunakan. Saya hanya masuk ke websitenya kemudian membuat akun dan mulai memilih jenis tes dan memasukkan tesnya.

Peneliti: Apakah ada kendala ketika menggunakan alat evaluasi ini?

Responden: Secara umum tidak ada kendala yang berarti, hanya saja ketika mati lampu menyebabkan wifi sekolah terganggu dan akan mengganggu menggunakan aplikasi ini. Namun hal itu sangat jarang terjadi, karena aplikasi evaluasi ini dapat diakses di masing-masing hp siswa.

Adapun hasil wawancara dengan siswa dapat dilihat sebagai berikut;

Peneliti: Apakah dalam pembelajaran Biologi, guru sering melaksanakan tes?

Responden: Iya, hampir setiap materi pembelajaran ada kuisnya dan ulangan harian.

Peneliti: Dalam melaksanakan tes, guru paling sering menggunakan alat tes apa?

Responden: Kalau kuis paling sering menggunakan aplikasi seperti quizizz dan kahoot sedangkan kalau ulangan harian terkadang menggunakan quizizz, atau tes di kertas.

Peneliti: Biasanya tesnya dalam bentuk apa? esai atau pilihan ganda?

Responden: kalau kuis biasanya pilihan ganda tetapi kalau ulangan harian biasanya esai dan pilihan ganda.

Peneliti: Bagaimana menurut Anda, penggunaan alat evaluasi seperti quizizz dan kahoot praktis?

Responden: Iya menurut saya sangat praktis karena di aplikasi banyak soal yang dilengkapi dengan gambar dan video materi. sehingga saya dapat mengetahui maksud dari soal. Selain itu, tampilannya yang menarik sehingga tidak menjadikan kuis atau ulangan sebagai momok yang menyeramkan. Paling penting nilai siswa langsung dapat dilihat pada saat selesai ujian.

Sehingga dapat memotivasi kita untuk terus belajar.

Peneliti: Apakah ada kelemahan dari alat evaluasi yang sering digunakan?

Responden: Terkadang jaringan yang tidak stabil. tapi hanya itu selebihnya saya senang menggunakan alat evaluasi ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kegiatan evaluasi atau penilaian merupakan kegiatan rutin yang dilaksanakan oleh guru Biologi di SMA Negeri 1 Mananggu. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi memberikan umpan balik kepada siswa tentang kinerja belajar mereka. Ini membantu siswa untuk memahami kekuatan dan kelemahan mereka serta area di mana perbaikan diperlukan. Menurut (Kaniawati et al., 2023). Evaluasi adalah suatu usaha untuk mengukur dan sumber nilai secara objektif dari pencapaian hasil-hasil yang direncanakan sebelumnya, dimana hasil evaluasi tersebut dimaksudkan menjadi umpan balik untuk perencanaan yang akan dilakukan di depan. Evaluasi merupakan suatu proses untuk mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi informasi untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik (Magdalena et al., 2023).

Evaluasi merupakan kegiatan yang sangat penting dilakukan oleh seorang guru. Dalam melakukan evaluasi seorang guru harus mampu melaksanakan penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga penilaian ini menjadi indikator pengambilan keputusan guru terhadap proses pembelajaran. Pengambilan keputusan tentang hasil belajar merupakan suatu keharusan bagi seorang guru agar dapat mengetahui berhasil tidaknya siswa dalam proses pembelajaran (B., 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Biologi diketahui bahwa alat evaluasi yang paling sering digunakan adalah Quizizz. Quizizz merupakan alat evaluasi yang interaktif. Menurut (Pusparani, 2020) Quizizz adalah aplikasi yang menawarkan berbagai jenis soal formatif dengan

variasi pilihan yang disajikan secara menarik dan menghibur bagi semua siswa. Pada aplikasi quizizz banyak fitur yang dapat digunakan oleh guru. Pada quizizz, terdapat 5 jenis pertanyaan interaktif, yaitu pilihan ganda, daftar cek, isian, polling, dan uraian. Media ini memiliki tampilan desain yang menarik dan interaktif. Hal ini membuat peserta didik merasa senang ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran.

Aplikasi Quizizz memiliki beragam fitur yang dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai alat inovatif dalam pembelajaran (Wibawa et al., 2019).

Keunggulan dari Media Quizizz adalah soal-soal yang disajikan di dalamnya memiliki batasan waktu, mendorong siswa untuk berpikir cepat dan tepat saat menjawab. Selain itu, jawaban dari soal-soal ditampilkan dengan menggunakan warna dan gambar, dan terlihat oleh guru pada layar komputer (sebagai pengelola), sementara siswa akan melihat jawaban secara otomatis berganti sesuai dengan urutan soal yang disajikan (Citra & Rosy, 2020). Kelebihan lainnya adalah aplikasi ini mendukung proses penilaian dimana siswa dapat secara langsung meninjau jawaban yang telah mereka kerjakan. Fitur pengacakan soal memungkinkan setiap siswa mendapatkan pertanyaan yang berbeda, sehingga hasil evaluasi menjadi lebih objektif. Waktu pengerjaan soal juga dapat disesuaikan berdasarkan tingkat kesulitan (Rulyansah, 2022).

Penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan dan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian dari (Citra & Rosy, 2020) mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, membantu siswa meninjau materi pelajaran dan merangsang minat belajar siswa. Secara keseluruhan Quizizz memiliki dampak positif pada keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa.

Selain Quizizz guru juga menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Namun pada pelaksanaannya guru lebih sering

menggunakan Quizizz. Kahoot merupakan platform evaluasi pembelajaran berupa kuis dan game. Aplikasi ini juga memiliki banyak fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran. memiliki empat fitur utama, yakni game, kuis, diskusi, dan survei. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet. (Bunjamin et al., 2020).

Kahoot adalah contoh alat penilaian berbasis teknologi yang mencakup partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan jenis pertanyaan pilihan ganda di lingkungan yang lebih kompetitif (Darmawan, 2020). Melalui aplikasi ini siswa lebih mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kahoot mudah untuk siswa dan guru menggunakannya. Guru menggunakan Kahoot untuk membuat kuis berbasis game, diskusi, dan survei.

Aplikasi kahoot dapat mendorong rasa ingin tahu siswa, mendorong ketertarikan siswa dalam mempelajari materi, serta memberikan efek persaingan antar siswa yang menyenangkan. Selain itu, Kahoot juga dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Firdiansyah & Pamungkas, 2021). Kahoot dapat digunakan di dalam kelas agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Faznur et al., 2020).

Kedua alat evaluasi memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz mampu meningkatkan aktivitas siswa, dengan menjadikan siswa aktif di kelas dan memiliki pembelajaran kolaboratif. Selain itu kedua aplikasi ini juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis penggunaan alat evaluasi pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Manunggu diketahui bahwa guru Biologi telah menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran seperti Quizizz dan Kahoot. Penggunaan aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam menjalankan evaluasi di dalam kelas. Aplikasi ini juga memberikan pengalaman belajar siswa, membantu siswa meninjau materi pelajaran dan merangsang minat belajar siswa. Secara umum, kedua alat evaluasi memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Manunggu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), Article 1.
- B., M. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). *Jurnal Idaarah*, 1(2), 257–267.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), Article 1.
- 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 (JPAP)*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi: *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, K., & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa

- Indonesia Pada Guru SMA di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter. *JEKPEND (Jurnal Ekonomi dan Pendidikan)*, 4(1), Article 1.
- Huljannah, M. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(2), 164–180. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). *Evaluasi Media Pembelajaran*.
- Magdalena, Hadana Nur Fauzi, & Raafiza Putri. (2023). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 249–261. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i1.722>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Putra, A. G. (2013). Pemetaan Penggunaan Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 13 Surabaya Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(3), Article 3. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Rulyansah, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Soal HOTS dengan Memanfaatkan Quizizz untuk Guru Sekolah Dasar Pedesaan. *Indonesia Berdaya*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.47679/ib.2022195>
- Suharsono, A. (2020). The Use of Quizizz And Kahoot! In the Training for Millennial Generation. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v4i2.2399>
- Syifa, A. (2015). Evaluasi Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 3(2).
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application “Quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>
- Widianingrum, P. R. H., & Sudarmin, S. (2014). Pengembangan Alat Evaluasi IPA Terpadu Berbasis Keterampilan Proses Sains pada Tema Mikroskop dan Jaringan Tumbuhan. *Unnes Science Education Journal*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.15294/usej.v3i3.4282>