



Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Heni Rita Susila¹, Arief Qosim¹, Eriyanti¹, Elfiana²

¹Universitas Baturaja,

Jl. Ratu Penghulu No. 2301, Karang Sari, Baturaja Sumatera Selatan

Sumatera – Indonesia

henirietta99@gmail.com

ariefqosim@gmail.com

mande.eriyanti72@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

Jl. Jenderal Sudirman No.137 Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat

Sumatera – Indonesia

elfiana@uinmybatusangkar.ac.id

Abstrak

Penelitian Research & Development (R&D) ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan. Penelitian ini menggunakan model Warsita dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Beberapa tahap dalam evaluasi formatif dilakukan diantaranya adalah, validasi pakar, evaluasi orang per-orang, evaluasi kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil evaluasi ahli Materi memperoleh total persentase sebesar 88% masuk dalam kriteria baik sekali, ahli media memperoleh persentase sebesar 86% masuk dalam kriteria baik sekali, dan ahli desain pembelajaran sebesar 85% masuk dalam kriteria Baik. Evaluasi orang per-orang (*one to one evaluation*) memperoleh persentase sebesar 91% masuk dalam kriteria baik sekali, evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) memperoleh persentase sebesar 91,62% masuk dalam kriteria baik sekali, dan Uji coba lapangan (*field test*) memperoleh persentase sebesar 88,21% dengan kriteria baik sekali. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil rerata skor akhir masuk dalam kategori baik sekali, sehingga dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci— Aplikasi quizzez, alat evaluasi, evaluasi, pembelajaran,

Abstract

This Research & Development (R&D) research was carried out with the aim of developing a learning evaluation tool using the Quizizz application in Indonesian language subjects. The research was conducted at SMK Negeri 1 Ogan Komering Ulu, South Sumatra. This research uses Warsita model with data collection techniques in the form of questionnaires. Several stages in formative evaluation are carried out, including expert validation, one-to-one evaluation, small group evaluation and field test. The evaluation results of Material experts obtained a total percentage of 88% belong to very Good category, Media experts obtained a percentage of 86% which is belong to Very Good category, and Design experts 85% which is belong to good category. One to one evaluation obtained a percentage of 91% which is belong to very good category, small group evaluation obtained a percentage of 91.62% with the dwhich is belong to very good category, and the field test received a percentage amounting to 88.21% which is belong to very good category. Based on the research results, it can be concluded that the final result are belong to very good category, so it can be stated that the product developed is suitable for use in learning Indonesian language subjects.

Keyword — Quizizz application, evaluation tool, evaluation, learning

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran, karena evaluasi merupakan alat ukur yang digunakan untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai [1]. Evaluasi bukan hanya sekedar kumpulan teknik teknik yang diperlukan oleh guru dalam mengukur hasil belajar siswa, melainkan merupakan suatu proses kontinyu yang mendasari seluruh proses pendidikan [2]. Peraturan Pemerintah (PP) 19 tahun 2017 menetapkan standar kompetensi untuk guru, termasuk kewajiban untuk menguasai evaluasi pembelajaran [3]. Evaluasi pembelajaran mencakup penilaian terhadap tujuan, isi, strategi, dan sarana pendidikan. Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan pengukuran dan penilaian pembelajaran [4]. Istilah evaluasi pembelajaran memiliki makna berbeda dengan evaluasi hasil belajar. Evaluasi pembelajaran menyangkut penilaian terhadap kegiatan guru, kegiatan siswa, pola interaksi siswa dengan guru dan keterlaksanaan program belajar mengajar, sedangkan evaluasi hasil belajar menyangkut hasil belajar jangka pendek dan hasil belajar jangka panjang [5].

Pesatnya perkembangan teknologi menuntut adanya instrumen yang variatif untuk mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya dan mengukur tingkat kemampuan peserta didik. Kondisi pembelajaran saat ini, dimana proses pembelajaran kadang dituntut untuk dilaksanakan secara daring [6], menuntut untuk dikembangkan instrumen evaluasi yang dapat diakses secara online juga. Hasil survey pada studi pendahuluan menyatakan bahwa siswa cenderung bosan jika proses evaluasi dilakukan dengan cara konvensional. Pengembangan alat evaluasi quizizz dilakukan sebagai upaya untuk tetap mempertahankan hasil belajar siswa. Quizizz dapat diakses secara online sehingga mempermudah proses pembelajaran

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat latihan menjadi interaktif dan menyenangkan [7]. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi semangat belajar [8], [9]. Peserta didik mengerjakan kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instuktur dapat memantau prosesnya dan unduk laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi Quizizz dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa alat evaluasi yang digunakan di lokasi penelitian saat ini adalah perangkat tradisional, seperti kertas dan pulpen, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Sarana ini kurang memfasilitasi karena munculnya berbagai metode dan media pembelajaran saat ini, seperti pembelajaran daring, pemanfaatan berbagai media belajar berbasis komputer maupun berbasis internet. Fenomena pembelajaran diatas menuntut alat evaluasi yang digunakanpun harus menyesuaikan variatif dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan transformasi metode dan alat evaluasi yang menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Munculnya berbagai macam alat pembelajaran berbasis teknologi ini sangat membantu guru, khususnya dalam menjalankan peran guru sebagai evaluator dalam pembelajaran [10]. Proses pembelajaran masa kini perlu beradaptasi dengan pola pikir dan kebutuhan yang cepat berubah seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Kebutuhan inilah yang menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan alat evaluasi Quizizz.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam melaksanakan evaluasi diharapkan dapat meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran, memotivasi siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sarana dan prasarana yang memadai, seperti tersedianya jaringan internet menjadi penunjang penting dalam menerapkan teknologi ini. Quizizz memiliki kemudahan dalam pembuatan soal atau kuis karena tidak membutuhkan keahlian dalam bahasa pemrograman [11],

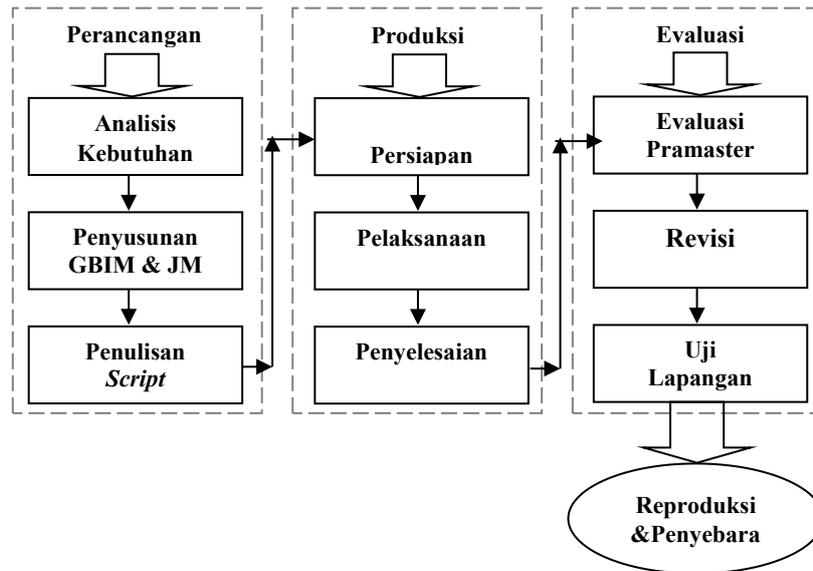
selain itu kuis dalam Quizizz ini dilengkapi dengan durasi waktu pengerjaan, sehingga peserta didik yang lebih cepat dan tepat dalam menjawab kuis akan mendapatkan nilai atau skor yang lebih tinggi, sedangkan peserta didik yang tidak tepat dalam menjawab kuis akan mendapat skor nol, dengan adanya durasi waktu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan berbagai kategori ini, peserta didik diharapkan lebih cepat dan tepat dalam menjawab soal, dengan memilih beberapa alternatif jawaban yang disediakan dalam permainan. Hal ini dapat memicu tumbuhnya motivasi berkompetisi peserta didik dengan teman satu kelasnya.

Kajian Literatur

Quizizz adalah *platform* yang mengajak siswa untuk terlibat secara interaktif dalam pembelajaran dan kuis [12]. Quizizz adalah satu aplikasi pembelajaran *online* yang berbasis permainan, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan semangat, motivasi dan hasil belajar peserta didik, aplikasi ini juga mendukung peserta didik untuk dapat mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok [13]. Aplikasi ini menarik perhatian peserta didik karena berbasis *game* [13], beberapa fitur yang dianggap menarik dan menjadi kelebihan aplikasi quizizz adalah peserta didik dapat berinteraksi secara interaktif didalam ruang kelas maya, mereka dapat melakukan latihan dengan beberapa fitur pendukung seperti munculnya meme berkarakter sebagai respon ketika *user* menjawab soal, adanya *reward* untuk *user* yang dapat menjawab soal dengan benar, adanya *timer* hitung mundur untuk membanu *user* mempertimbangkan waktu ketika mengerjakan soal, adanya sistem ranking yang mendukung *user* untuk menjawab soal dengan lebih teliti, cepat dan benar [14]. Beberapa kelebihan aplikasi quizizz tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini didukung dengan beberapa hasil dari penelitian sebelumnya bahwa peserta didik lebih tertarik dalam belajar Sejarah dengan memanfaatkan aplikasi quizizz [15], Penerapan media pembelajaran quiziz ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran, motivasi siswa dalam belajar, menghilangkan rasa bosan siswa, dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa [16].

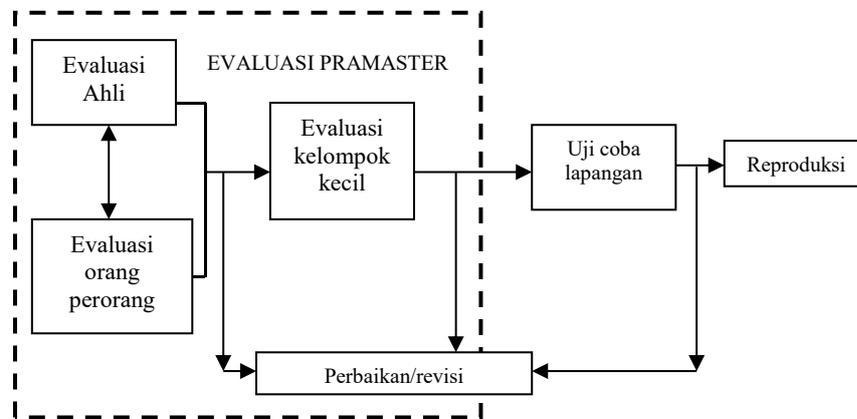
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [17]. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Evaluasi Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tempat penelitian di SMK Negeri 1 Ogan Komering Ulu. Penelitian ini mengacu pada model Warsita, dimana didalamnya terdiri dari 3 tahap yaitu perancangan, produksi dan evaluasi [18]. Alur penelitian dan pengembangan ini dapat diliha pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian dan Pengembangan Alat Evaluasi Quizizz

Evaluasi dalam penelitian ini mengacu pada evaluasi pramaster, tahap-tahapannya adalah sebagai berikut, penilaian produk yang dilakukan oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli media. Hal ini dilakukan karena untuk memastikan produk ini sudah layak atau belum untuk digunakan oleh siswa. Setelah validasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi, kemudian dilakukan evaluasi orang per orang terhadap 3 responden, evaluasi kelompok kecil terhadap 6 responden dan uji coba lapangan terhadap 30 responden. Tahap evaluasi pramaster adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Evaluasi Pramaster

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket yaitu daftar bersedia memberikan preposisi sesuai dengan permintaan pengguna. Perhitungan skor responden menggunakan prosentase dengan mengacu interval penilaian Nurgiyantoro [19].

Tabel 1. Prosentase dan Kriteria Penilaian

Pilihan Jawaban Skor Angket Uji Lapangan			
Interval Persentase	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
Prosentase (%)	1-4	D-A	Kriteria
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengacu pada tahapan atau prosedur yang sesuai dengan model pengembangan Warsita, dengan tahap evaluasi formatif sebagai berikut: Tahap evaluasi oleh ahli materi, evaluasi ini dilakukan dengan tujuan agar materi yang dibuat mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Evaluasi ahli materi dengan 15 butir instrumen dan memperoleh nilai 1.314 dan rata-rata presentase 88% yang masuk dalam kategori “ Baik Sekali”. Evaluasi oleh ahli media bertujuan untuk mengoreksi seluruh bentuk komponen-komponen yang akan dimuat di dalam media yang dikembangkan seperti jenis font, suara pendukung, gambar dan lain-lainya, hal ini bertujuan supaya media yang dikembangkan dapat menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, dengan butir instrumen yang berjumlah 10 instrumen dengan jumlah 857 yang rata-rata persentase 86% dengan keterangan “Baik Sekali”. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli desain bertujuan untuk memberikan saran dalam menilai tampilan desain pada media yang dikembangkan apakah sesuai dengan karakteristik peserta didik atau tidak hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menikmati media yang dipakai dalam proses pembelajaran. Dari hasil uji coba produk peneliti mendapatkan masukan atau saran berupa mendesain setiap evaluasi soal. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap ahli desain pembelajaran dengan 11 butir instrumen adalah 933 dan rata-rata persentase 85% dengan keterangan “Baik”.

Tabel 2. Hasil Validasi Pakar

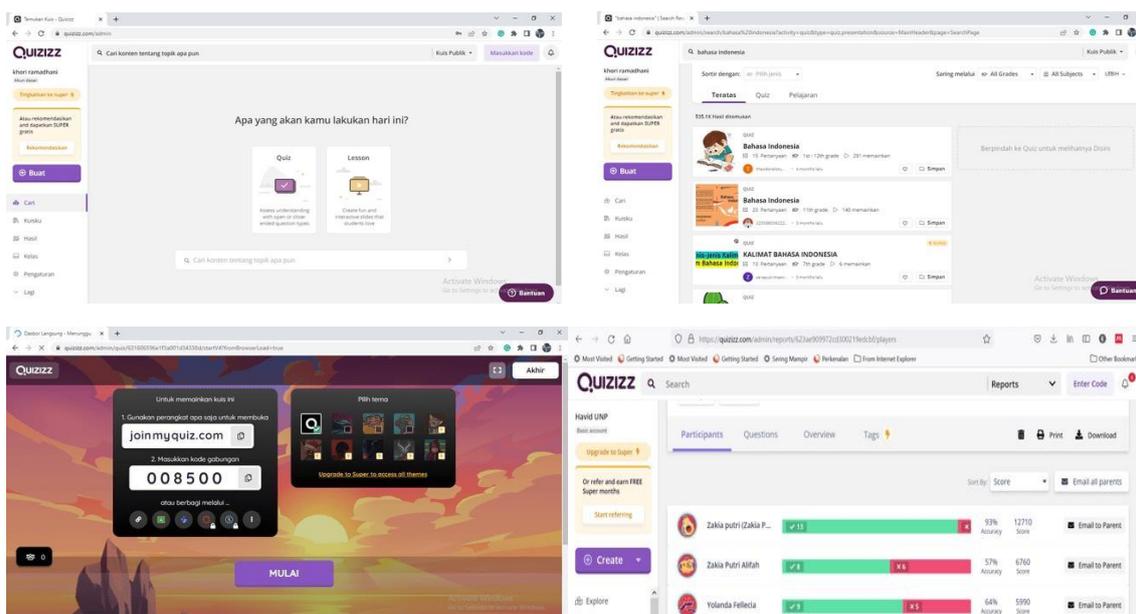
Pakar	Prosentase (%)	kategori
Ahli Materi	88%	Baik Sekali
Ahli Media	86%	Baik Sekali
Ahli Desain Pembelajaran	85%	Baik
Rata-rata	86%	Baik Sekali

Pada uji coba skala perorangan dilakukan terhadap 3 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dengan jumlah instrumen sebanyak 12 butir instrumen. Berdasarkan data yang ada, dapat diketahui hasil dengan rata-rata persentase 91% dengan predikat “Baik Sekali”. Pada uji coba skala kelompok kecil dilakukan terhadap 6 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dengan jumlah instrumen sebanyak 12 butir instrumen. Berdasarkan data yang ada, dapat diketahui hasil dengan rata-rata persentase 91,26% dengan predikat “Baik Sekali”. Pada uji coba skala besar dilakukan terhadap 30 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrumen sebanyak 12 butir instrumen. Berdasarkan data yang ada dapat diketahui hasil dengan rata-rata persentase 88,21% dengan predikat “Baik Sekali”. Produk akhir dari penelitian pengembangan adalah suatu program pembelajaran berupa media pembelajaran *Quizizz* yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran bertujuan untuk

menarik minat peserta didik agar lebih cepat memahami materi pelajaran dan bisa meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Coba

Uji coba	Prosentase (%)	Kategori
<i>One to one Evaluation</i>	91%	Baik Sekali
<i>Small Group Evaluation</i>	91,26	Baik Sekali
<i>Field Test</i>	88,21	Baik Sekali
Rata-rata	90%	Baik Sekali



Gambar 3. Tampilan alat evaluasi Quizizz untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah alat evaluasi pembelajaran Quizizz mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMK yang berdasarkan hasil uji evaluasi formatif dinyatakan layak digunakan. Alat evaluasi pembelajaran Quizizz dijadikan sebagai salah satu alat evaluasi pembelajaran sekaligus alat bantu guru dalam evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi pembelajaran ini dibuat sesuai dengan Modul Ajar Bahasa Indonesia kelas X di SMK. Peneliti melakukan evaluasi terhadap ahli materi dengan 15 butir instrumen memperoleh nilai 990 dan rata-rata persentase adalah 90% yang masuk dalam kategori baik sekali.

Respon peserta didik dalam ujicoba kelompok kecil menyatakan bahwa aplikasi quizizz ini sangat membantu dan menyenangkan untuk mengerjakan latihan-latihan termasuk juga latihan dalam bentuk menulis, pendapat ini didukung oleh hasil penelitian Tussyani [15] yang menyimpulkan bahwa aplikasi quizizz ini mendukung mendukung evaluasi pembelajaran dalam keterampilan menulis. Peserta didik juga sangat setuju bahwa dengan adanya gambar dan fitur pendukung lain mempermudah siswa dalam memahami soal. Mendukung pendapat ini, Safitri & Kabiba menyatakan penggunaan media gambar, mempermudah dalam menghantarkan materi dalam proses pembelajaran [20]. Selain itu siswa juga merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran tidak membosankan karena siswa secara langsung melihat tema atau

topik yang sedang di bahas oleh guru melalui gambar [21]. Saran dan masukan dari pakar menyatakan bahwa tata tulis, penggunaan variasi kata yang tidak lazim dan kesalahan dalam penulisan kata maupun ejaan sangat perlu untuk diperhatikan sehingga dilakukan revisi terkait dengan penulisan. Oktavia dan Siagian menyatakan bahwa sangat perlu menggunakan bahasa Indonesia yang baik pada media *online* agar tidak menggeser bahasa Indonesia khususnya pada generasi muda [22].

SIMPULAN

Metode pembelajaran yang semakin variatif menuntut akan adanya alat evaluasi yang variatif juga. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMK. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang diakses secara online. Aplikasi ini bersifat interaktif dan dapat melakukan aktivitas diruang kelas maya dengan multi pemain. Quizizz memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi, sehingga proses latihan menggunakan quizizz menjadi menyenangkan. Dilakukan evaluasi pramaster yang mengacu pada model Warsita untuk pengembangan aplikasi quizizz ini. Hasil evaluasi menyatakan bahwa evaluasi dari ahli materi memperoleh rata-rata persentase 88% dengan keterangan “Baik Sekali”, ahli media dengan rata-rata persentase 86% dengan keterangan “Baik Sekali”, dan ahli desain pembelajaran dengan rata-rata persentase 85% dengan keterangan “Baik”. Hasil evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*) mendapatkan rata-rata persentase 91% dengan keterangan “Baik Sekali”, hasil evaluasi kelompok kecil (*Smalll gorup evaluation*) mendapatkan rata-rata persentase 91,62% dengan keterangan “Baik Sekali” dan hasil uji coba lapangan (*field test*) mendapatkan rata-rata persentase 88,21% dengan keterangan “Baik Sekali”. Hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran evaluasi Quizizz sangat layak digunakan untuk siswa SMK kelas X.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. L, “Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran,” *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 9, no. 2, pp. 920–935, 2019, doi: 10.35673/ajmpi.v9i2.427.
- [2] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003.
- [3] Kemensekneg RI, “Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 ,2017 Tentang Guru,” *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017*, vol. Volume 09, no. Nomor 03, p. Hal 270, 2017.
- [4] R. Wulan, *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- [5] R. Ananda and Fadhilaturrahmi, “Evaluasi Pembelajaran Ips Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 1, no. 2, pp. 12–21, 2017, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- [6] P. P. S. Kuraesin, N. Fahira, A. K. Afdillah, F. Fatmah, and I. A. Jariyah, “Analisis Kegiatan Belajar Offline dan Online Pada Siswa Kelas 9 MTsN 4 Bojonegoro di Era Pandemi Covid-19,” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 159–169, 2022, doi: 10.37478/jpm.v3i2.1521.
- [7] S. Mulyati and H. Evendi, “Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP,” *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 1, pp. 64–73, 2020, doi: 10.30656/gauss.v3i1.2127.
- [8] A. Jong and Y. T. B. Tacoh, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi

- Belajar Siswa,” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 12, no. 1, pp. 131–147, 2024, doi: 10.24269/dpp.v12i1.7344.
- [9] D. Anggraini, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi,” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, p. 4, 2020.
- [10] H. R. Susila and A. Qosim, *Strategi Belajar dan Pembelajaran: Untuk Mahasiswa FKIP*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2022.
- [11] R. R. Cahyani, “Pengembangan Soal Tes Berbasis Quizizz sebagai Alat Evaluasi untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Peserta Didik,” p. 90, 2021.
- [12] M. Syahrin, “Belajar Asik Bersama Quizizz di Tengah Pandemi Covid-19,” 2021. <https://hightechteacher.id/belajar-asik-bersama-quizizz-di-tengah-pandemi-covid-19/> (accessed Jun. 12, 2024).
- [13] N.- Supriadi, D. Tazkiyah, and Z. Isro, “Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19,” *Jurnal Cakrawala Mandarin*, vol. 5, no. 1, p. 42, 2021, doi: 10.36279/apsmi.v5i1.101.
- [14] Humairoh, “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam (JIPPI)*, vol. 1, pp. 1–12, 2023.
- [15] I. Tussyani, M. Azmi, and J. Jamil, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda,” *Yupa: Historical Studies Journal*, vol. 6, no. 2, pp. 101–110, 2022, doi: 10.30872/yupa.v6i2.979.
- [16] D. Okta Nadia and Desyandri, “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 8, no. 2, pp. 1924–1933, 2022, doi: 10.36989/didaktik.v8i2.497.
- [17] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- [18] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- [19] B. Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPEE, 2010.
- [20] A. Safitri and Kabiba, “Penggunaan Media Gambar,” *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, vol. 20, no. 1, pp. 24–36, 2020.
- [21] A. Qosim and H. R. Susila, “Pengembangan Multimedia Interaktif Merakit Personal Computer (PC),” *Lentera Pedagogi*, vol. 1, no. 2, pp. 98–108, 2018.
- [22] Z. Z. R. Oktavia and I. Siagian, “Dampak dari Penggunaan Bahasa Indonesia yang Salah dalam Bermedia Sosial di Kalangan Mahasiswa,” *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, vol. 3, no. 3, pp. 1–11, 2023.