

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN
APLIKASI *QUIZIZZ* PADA MATERI SEGITIGA DAN
SEGIEMPAT KELAS VII DI MTS NEGERI 5 KEBUMEN**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN
Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh :
RIZQI YANALUL BAROKAH
NIM : 1717407065

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan menjadi suatu hal penting bagi manusia demi menyongsong berkembangnya kedua hal tersebut. Peran dari pendidikan yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang telah ada dalam sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat menumbuhkan sikap serta perilaku yang inovatif dan kreatif serta dapat merubah baik pengetahuan, tingkah laku maupun keterampilan agar terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹

Salah satu ilmu yang penting dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu ilmu matematika. Matematika merupakan salah satu pengetahuan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari.² Hampir semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia mengandung unsur matematika. Akan tetapi sampai saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan merasa takut untuk belajar matematika. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton ataupun karena

¹ Undang-Undang, *SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003)*, (Jakarta: Grafika, 2014), hal. 2.

² Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 70.

tidak begitu menyenangkannya matematika.³ Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik terutama dalam bidang matematika dituntut untuk merubah pandangan siswa dari matematika yang menakutkan menjadi matematika yang menyenangkan. Perlunya hal tersebut dilakukan supaya tujuan dari pembelajaran matematika dapat terpenuhi sesuai dengan Indikator Pencapaian Hasil Belajar (IPHB).

Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan oleh pendidik, diantaranya dengan membuat alat evaluasi yang dapat menarik motivasi belajar siswa. Karena berhasil atau tidaknya pendidikan dalam mencapai tujuannya dapat dilihat setelah dilakukan evaluasi terhadap *out put* atau lulusan yang dihasilkannya.⁴ Walaupun dalam tatanan kurikulum evaluasi berada di urutan terakhir, evaluasi berperan penting untuk menentukan sukses atau tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan selama ini sekaligus mempengaruhi proses pembelajaran selanjutnya.⁵ Dengan adanya alat evaluasi yang inovatif dan menarik maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat terpenuhi dengan baik.

Istilah evaluasi sepanjang ditelusuri dalam Al-Qur'an terdapat beberapa istilah yang mengarah pada makna evaluasi, salah satunya adalah *Al-hisab*. *Al-hisab* disebutkan dalam Al-Qur'an sebanyak 25 kali yang tersebar dalam beberapa surah dan ayat. Kata tersebut memiliki makna mengira, menafsirkan, menghitung dan menganggap. Dari jumlah tersebut beberapa ayat berkaitan dengan konteks mengevaluasi yang dilakukan oleh Allah terhadap manusia dalam berbagai aspek. Salah satu surah yang menjelaskan hal tersebut yaitu terdapat dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 202 :

³ Sri Mulyati, Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 1, 2020, hlm. 65.

⁴ Elis Ratnawulan, Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 1.

⁵ Waminton Rajagukguk, *Evaluasi Hasil Belajar Matematika* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), hlm. 1.

اولئك لهم نصيب مما كسبوا ^{قل} والله سريع الحساب

Artinya:

“Mereka itulah orang-orang yang mendapat bahagian dari apa yang mereka usahakan, dan Allah sangat cepat perhitungannya”

Menurut Al-Maraghi maksud ayat tersebut adalah mereka adalah orang-orang yang menghendaki kebahagiaan di dunia dan akhirat. Allah SWT menganugerahi mereka apa yang mereka minta melalui usaha mereka. Sebab mereka meminta kebahagiaan dunia dan menanti sebab musabab sebagaimana mereka menghendaki kebahagiaan akhirat, mereka sungguh-sungguh berusaha untuk mendapatkannya. Oleh karena itulah mereka memperoleh dari hasil usahanya ini kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Allah SWT menepati pahala setiap orang yang berusaha setelah ia menyelesaikan pekerjaannya, sebab memang demikianlah sunnatullah pada makhlukNya. Yaitu pemberian upah atau pahala sesuai dengan pekerjaan yang dilakukan tanpa memperlambat waktu pemberian. Kelak di akhirat semua orang akan melihat perhitungan amal masing-masing dan hal ini dapat Allah SWT selesaikan dalam waktu yang singkat saja. Ada yang meriwayatkan bahwa Allah SWT menghitung semua amal dan perbuatan manusia seluruhnya hanya dalam tempo setengah hari dunia dan ada yang meriwayatkan pula bahwa hal itu diselesaikan Allah SWT hanya dalam waktu sekejap.⁶

Penilaian atau *assessment* merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas penilaiannya. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaiannya.⁷ Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik

⁶ Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hlm. 4.

⁷ Haryanto, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*, (Yogyakarta: UNY Press, 2020) hlm. 5.

dalam penguasaan materi yang telah diajarkan. Dengan demikian, maka seorang guru memerlukan alat evaluasi pembelajaran yaitu instrumen penilaian.

Selain menggunakan bentuk cetak, evaluasi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi atau *Information and Communication Technology (ICT)*. Hal ini ditunjukkan dengan semakin berkembangnya ujian berbantu komputer secara *online*, termasuk dalam pelaksanaan Ujian Nasional. Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT ini karena alat evaluasi konvensional dengan menggunakan kertas dalam pelaksanaannya memiliki kelemahan sehingga dirasa kurang efektif.⁸ Pada saat evaluasi siswa cenderung malas, kurang tertarik dan kurang termotivasi karena dilakukan dengan menggunakan media konvensional sehingga siswa cenderung tidak serius mengerjakan soal, bosan, jenuh, takut, dan mencontek.⁹

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi berbasis ICT yaitu *quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Alternatif penggunaan *quizizz* dapat digunakan sebagai stimulan yang bersifat “*fun*” tapi tetap “*learning*” yang dapat menyegarkan ingatan, menarik dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa. Dengan demikian

⁸ Vivi Pratiwi, Susanti, “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada Materi Penyusutan Aset Tetap”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, hlm. 2.

⁹ Rendik Uji CR, Bety Nur Achadiyah, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran dalam Bentuk *Online* Berbasis *E-Learning* Menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA *Brawijaya Smart School (BSS)*” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 12, No. 1, hlm. 42.

diharapkan penggunaan *quizizz* sebagai instrumen penilaian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara langsung bersama guru mata pelajaran matematika pada tanggal 12 Oktober 2020 di MTs Negeri 5 Kebumen menunjukkan bahwa sebagian besar guru khususnya mata pelajaran matematika masih menggunakan alat evaluasi konvensional pada saat pembelajaran *offline*, yang mana alat evaluasi tersebut masih sangat sederhana dan 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, pada saat pembelajaran *online* guru juga menggunakan *google form* yang mereka cantumkan di *e-learning* sekolah.¹¹ Akan tetapi, *google form* belum bisa melakukan pembatasan waktu pengerjaan.¹² Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi yang digunakan masih monoton dan kurang praktis. Oleh karena itu, maka perlu dikembangkan alat evaluasi berbasis ICT menggunakan aplikasi *quizizz* ini di MTs Negeri 5 Kebumen sebagai alat evaluasi yang variatif dan praktis dengan tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran butir soal yang baik.

Quizizz sangat baik digunakan oleh para pendidik khususnya pada saat ini. Telah banyak peneliti yang meneliti alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz*. Salah satu penelitian yang menggunakan *quizizz* sebagai alat evaluasi adalah penelitian yang dilakukan oleh Sugian Noor pada tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebanyak 20%. Sangat baik penggunaan *quizizz* digunakan sebagai alat penilaian oleh guru dalam melakukan penilaian pembelajaran. Disini

¹⁰ Sugian Noor, "Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin", Jurnal Pendidikan Hayati, Vol. 6, No. 1, 2020, hlm. 2.

¹¹ Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Alfiah, S.Pd selaku Guru Matematika MTs Negeri 5 Kebumen pada Tanggal 12 Oktober 2020 di MTs Negeri 5 Kebumen

¹² Dewi Pratiwi, Alfi Nur PN, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir di SMAN 1 Prambanan", Vol. 4, No. 1, 2018.

siswa dalam posisi santai akan tetapi tetap *smart*. Dalam prinsip kecerdikan dalam pengisian, maka bisa diyakini akan menimbulkan sikap ulet pada siswa.¹³ Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Materi Segitiga dan Segiempat Kelas VII di MTs Negeri 5 Kebumen”.

B. Defnisi Operasional

1. Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

Secara global alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk memudahkan tugas seseorang sehingga tujuan yang hendak dicapai dapat lebih efektif dan efisien. Kata “alat” bisa juga disebut dengan “instrumen”, dengan kata lain instrumen adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.¹⁴ Sedangkan evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan.¹⁵ Alat evaluasi merupakan alat ukur untuk mengukur dan mengumpulkan data berupa nilai-nilai dari suatu proses pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Quizizz dideskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif.¹⁶ Aplikasi ini dapat digunakan secara *online* sehingga membutuhkan jaringan internet yang memadai.

¹³ Sugian Noor, “Penggunaan *Quizizz*.....”, hlm. 6.

¹⁴ Rijal Firdaos, “Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 2, 2016, hlm. 380.

¹⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 5.

¹⁶ Yulia Isratul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu”, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, 2019, hlm. 2.

2. Materi Segitiga dan Segiempat

Materi segitiga dan segiempat merupakan materi matematika tingkat SLTP kelas VII semester genap. Dalam segitiga dan segiempat ini akan dibahas tentang berbagai benda dua dimensi berbentuk segitiga dan segiempat di lingkungan sekitar, seperti pintu rumah, jendela, ketupat, layang-layang, langit-langit rumah, dan lain sebagainya. Dalam bab ini akan dibahas terkait keliling segitiga dan segiempat serta lebar segitiga dan segiempat.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas dan reliabilitas alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi segitiga dan segiempat kelas VII di MTs Negeri 5 Kebumen?
2. Bagaimana kepraktisan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi segitiga dan segiempat kelas VII di MTs Negeri 5 Kebumen?
3. Bagaimana kualitas daya pembeda butir soal pada alat evaluasi materi segitiga dan segiempat?
4. Bagaimana tingkat kesukaran butir soal pada alat evaluasi materi segitiga dan segiempat?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan validitas dan reliabilitas alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi segitiga dan segiempat kelas VII di MTs Negeri 5 Kebumen.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi segitiga dan segiempat kelas VII di MTs Negeri 5 Kebumen.
3. Untuk mendeskripsikan kualitas daya pembeda butir soal pada evaluasi materi segitiga dan segiempat.

4. Untuk mendeskripsikan tingkat kesukaran butir soal pada evaluasi materi segitiga dan segiempat.

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.
 - b. Sebagai gambaran hasil pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat mengembangkan, serta meningkatkan motivasi untuk terus belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal khususnya pada mata pelajaran matematika.
 - b. Bagi Pendidik

Sebagai salah satu media pendidikan dengan pemanfaatan *quizizz* untuk membuat kuis interaktif secara *online* yang mudah dan menarik.
 - c. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan serta pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik yang sejati dalam bidang studi matematika, seorang guru matematika yang profesional yang dapat memanfaatkan dan mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi.
 - d. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengoptimalkan fasilitas yang sudah ada serta memadai baik sarana dan prasarana yang tentunya dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah.
 - e. Bagi Dunia Pendidikan

Dapat dijadikan sebagai masukan atau dijadikan referensi media pembelajaran yang nantinya dapat dikembangkan oleh siapapun.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan rancangan kerangka isi skripsi yang lebih jelas terhadap pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini, maka penulis akan mendeskripsikan dalam sistematika, yaitu :

Bagian pertama dari skripsi ini memuat Halaman Judul, Halaman Pernyataan Keaslian, Halaman Pengesahan, Halaman Nota Dinas Pembimbing, Abstrak, Halaman Moto, Halaman Persembahan dan Halaman Kata Pengantar, Daftar Isi yang menerangkan aspek bahasan dari isi skripsi secara komprehensif, Daftar Tabel, Daftar Gambar, serta Daftar Lampiran.

Bagian Kedua, memuat pokok-pokok permasalahan yang dibahas yang terdiri dari lima bab.

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan memuat pola dasar penyusunan dan langkah penelitian yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori dari penelitian yang dikemas dalam sub bab yang berisi penelitian terkait, dan kerangka teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi tentang jenis penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, metode pengumpulan data, serta metode analisis data. Dari metode penelitian ini akan diperoleh data tentang pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz*.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian berisi hasil penelitian dan pengembangan, pembahasan, kelebihan produk hasil pengembangan dan kekurangan produk hasil pengembangan.

BAB V PENUTUP

Bagian ini terdiri atas kesimpulan dan saran. Dalam kesimpulan disajikan hasil penelitian secara tegas dan lugas sesuai dengan permasalahan penelitian serta saran yang operasional berdasarkan hasil temuan penelitian.

Bagian Ketiga, dari skripsi ini merupakan bagian akhir, yang di dalamnya akan disertakan pula daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup. Demikian rancangan kerangka isi skripsi yang penulis susun untuk memudahkan pembaca dalam menyimak dan memahami skripsi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan analisis data yang dilakukan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Butir soal pada alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* menurut para ahli valid digunakan pada materi segitiga dan segiempat. Pada validasi ahli materi diperoleh skor 4,3 dengan kriteria “sangat valid”, kemudian pada validasi ahli media diperoleh skor 4,6 dengan kriteria “sangat valid”, dan pada validasi guru matematika diperoleh skor 4,2 dengan kriteria “sangat valid”. Pada analisis validitas butir soal, seluruh soal berkategori valid dan pada analisis reliabilitas butir soal diperoleh skor 0,54 dengan kategori reliabel.
2. Pada penilaian kepraktisan alat evaluasi yang diujikan kepada siswa mendapatkan skor 0,95 dengan kriteria “sangat praktis”.
3. Pada analisis daya pembeda butir soal terdapat 8 soal berkategori sedang yaitu pada soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 9 dan 2 soal berkategori jelek yaitu pada soal nomor 8 dan 10.
4. Pada analisis tingkat kesukaran butir soal terdapat 2 soal berkategori mudah yaitu pada soal nomor 3 dan 9 dan terdapat 8 soal berkategori sedang yaitu pada soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi segitiga dan segiempat ini adalah:

1. Pembelajaran matematika menggunakan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* dapat digunakan guru dalam mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.
2. Guru dapat mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* dengan materi dan soal yang berbeda.

3. Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* dapat digunakan pada pembelajaran *online* maupun pembelajaran *offline*.
4. Aplikasi *quizizz* merupakan alat evaluasi yang praktis dan dapat digunakan karena hasil tesnya dapat disimpan dan didownload.



DAFTAR PUSTAKA

- AC, Cahyani., Rosy, Brillian. 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)*. Vol. 8. No. 2.
- Aini, Yulia Isrotul. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu". *Jurnal Kependidikan*. Vol. 2. No. 25.
- Amornchewin, Ratchadaporn. 2018. "The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Language Using Exercises with Quizizz for Students Learning Engagement". *Indonesian Journal of Informatics Education*. Vol. 2. No 2.
- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Asrul., Ananda,Rusyadi., Rosnita. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Cipta Pustaka Media.
- Cahyanti, Agna Deka. *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika dengan Ispring Suite 8*. (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Skripsi UIN Raden Intan Lampung).
- CR, Rendik Uji., Achadiyah, Bety Nur. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran dalam Bentuk *Online* Berbasis *E-Learning* Menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA *Brawijaya Smart School (BSS)*". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 12. No. 1.
- Dewi, Cahya Kurnia. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. 2018. (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung).
- Faizi, Mastur. 2013. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. Yogyakarta: Diva Press.
- Firdaos, Rijal. 2016. "Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa". *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Vol. 11. No. 2.

- Gustiawan, Wan Muhammad. 2017. *Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator pada Materi Koloid Kelas XI di SMA Koperasi Pontianak*. (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Skripsi Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Haryanto. 2020. *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mulyati, Sri., Evendi, Haniv. 2020. "Pembelajaran Matematika Melalui Media *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 3. No. 1.
- Noor, Sugian. 2020. "Penggunaan *Quizizz* dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin". *Jurnal Pendidikan Hayati.*, Vol. 6 No. 1.
- Nurmawati. 2016. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Pratiwi, Vivi., Susanti. "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada Materi Penyusutan Aset Tetap". *Jurnal Pendidikan*. Vol. 4. No. 1.
- Purba. 2019. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan evaluasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Kuliah Kimia Fisika I". *JDP*. Vol. 12. No. 1.
- Pratiwi, Dewi., PN, Alfi Nur. 2018. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir di SMAN 1 Prambanan". Vol. 4. No. 1.
- Rajagukguk, Warminton. 2015. *Evaluasi Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Ratnawulan, Elis., Rusdiana. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sa'dun, Akbar. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Salsabilah, Unik Hanifah dkk. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA". *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. Vol. 4. No. 2.
- Setiawa, Agung dkk. 2019. "Implementasi Media Game edukasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran

2019/2020”. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*, ISBN 2685-5852.

Sofyan, Ahmad dkk. 2019. *Evaluasi Pembelajaran Sains Berbasis Kurtilas*. Jakarta: Yasmi.

Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Defelopment)*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarwinanti, dkk. “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi *Android* pada Pokok Bahasan Sistem Ekskresi di SMP N 2 Bua”. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 5. No. 1.

Syaifulloh, Mohammad. 2020. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang*. (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Skripsi UIN Malang.

Undang-Undang. 2014. *SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003)*. Jakarta: Grafika.

Zein, Mas’ud., Darto. 2012. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Riau: Daulat Riau.

Zunaidah, Farida Nurlaila., Amin, Mohamad. 2016. “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri”. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. Vol. 2. No. 1.