
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN LITERASI PADA SISWA SMP IT RADEN PATAH

Aisyah Kimberly Maroe¹⁾, Rizkyana Azelia²⁾

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta¹⁾, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta²⁾

aisyahkimberlymaroe706@gmail.com¹⁾

ABSTRAK

Kata Kunci: (Evaluasi Pembelajaran; Literasi; Quizizz; Efektivitas)

Ketercapaian pembelajaran dapat diketahui melalui evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat efektivitas evaluasi pembelajaran literasi menggunakan Quizizz yang telah dilaksanakan di SMP IT Raden Patah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan untuk mendeskripsikan nilai siswa yang memperoleh nilai di atas dan di bawah KKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz belum dapat dikatakan efektif dalam mengevaluasi pembelajaran literasi di SMP IT Raden Patah karena persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM lebih banyak daripada persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM.

ABSTRACT

Keywords: (*Learning Evaluation; Literacy; Quizizz; Effectiveness*)

Learning achievement can be determined through learning evaluation using Quizizz. This research aims to see the level of effectiveness of evaluating literacy learning using Quizizz which has been implemented at SMP IT Raden Patah. The method used in this research is a qualitative descriptive research method which is used to describe the scores of students who obtain scores above and below the KKM. The research results show that the use of Quizizz cannot be said to be effective in evaluating literacy learning at SMP IT Raden Patah because the percentage of students who get scores below the KKM is greater than the percentage of students who get scores above the KKM.

Diterima: 1 Januari 2025

; direvisi: 30 Maret 2025

; disetujui: 1 Mei 2025

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses mengajarkan suatu hal berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran tersebut. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan dalam pembelajaran maka diperlukan evaluasi pembelajaran. Kata evaluasi sendiri erat kaitannya dengan dua kemungkinan yang terdapat dalam suatu hal, seperti baik atau buruk, benar atau salah, cukup atau belum cukup, dan sebagainya. Evaluasi pada hakikatnya menjadi dasar pengambilan keputusan, penyusunan pedoman dan program tindak lanjut, serta keputusan untuk melanjutkan, memperbaiki, atau menghentikan. I Putu Suardipa (2020) menyatakan bahwa kegiatan evaluasi merupakan bagian integral dari seluruh inisiatif yang diprogramkan, termasuk program pembelajaran sebagai bagian dari program pendidikan. penggunaan Quizizz dalam penilaian hasil belajar IPS.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pembaharuan dan mengisi kekosongan pada penelitian sebelumnya, yaitu penggunaan *e-learning* berupa Quizizz untuk mengevaluasi pembelajaran literasi. Literasi merupakan salah satu hal penting yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran. Naufal (2021) mengungkapkan bahwa penguasaan literasi menjadi hal pokok dalam segala aspek kehidupan untuk mendukung kemajuan peradaban suatu bangsa. Pada umumnya evaluasi pembelajaran literasi berfokus pada proses menyimpulkan atau menceritakan ulang sebuah bacaan saja sedangkan literasi merupakan proses yang lebih kompleks dari hal tersebut. Literasi merupakan proses mendapatkan informasi untuk kemudian diolah secara kritis dan disampaikan melalui berbagai media, baik tulis, lisan, maupun multimedia. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, peneliti mencoba memberikan solusi baru terkait cara mengevaluasi pembelajaran literasi menggunakan Quizizz sebagaimana yang telah dilakukan oleh pihak SMP IT Raden Patah.

Penggunaan *e-learning*, yang salah satunya berupa aplikasi Quizizz adalah bagian dari perubahan pada industri 4.0, dimana perubahan ini lebih mengutamakan teknologi dan informasi dalam penyampaiannya, menjadikannya lebih menyenangkan, memotivasi, dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Putri, 2021). Penggunaan aplikasi digital pada era saat ini merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari lagi, sehingga peserta didik harus dipersiapkan agar dapat memiliki kompetensi di masa depan khususnya dalam penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran. Lailatul Asria, dkk. (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dinilai efektif dan membuat peserta didik menjadi interaktif. Juga pengaplikasian Quizizz searah dengan proses perubahan penggunaan konten multimedia aktif bermediakan ponsel pintar saat ini, yang sangat berbeda dengan media tradisional.

Perkembangan *e-learning* yang semakin canggih telah menarik perhatian banyak bidang kepentingan, termasuk akademisi, perusahaan, dan industri (Puriwigati, 2020). Dalam hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa SMP IT Raden Patah juga berkomitmen untuk membekali peserta didiknya dengan beragam aplikasi digital yang modern. Peluang pemanfaatan aplikasi digital akan membuat peserta didik menjadi lebih inovatif juga kreatif. Lalu, akhir-akhir ini pun terlihat sudah besar jumlahnya aplikasi pendidikan yang memudahkan pengelolaan pembelajaran di kelas (Imran, 2021).

Quizizz dapat digunakan sebagai game edukasi untuk media pembelajaran dan untuk metode penilaian pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam bahan ajar atau soal penilaian. Hal ini dilakukan agar bisa membuat situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Henry (2010) dalam Marsye Fera Kalahatu (2021) yang menyatakan dampak positif penggunaan game. Salah satunya adalah permainan quizizz yang seru dan menarik serta permainan memberikan pemecahan masalah dan latihan logika. Quizizz juga membuat siswa untuk bisa bersaing satu sama lain, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pelajar dapat mengikuti kuis bersama di kelas juga memantau tingkat yang tertera di halaman peringkat. Pendidik juga bisa melihat perkembangan dan menyimpan hasilnya setelah uji soal selesai untuk menilai kemampuan siswa. Dengan aplikasi ini, Anda dapat merangsang minat peserta didik dan meningkatkan konsentrasi mereka (M. Andra Aditiyawarman WD,dkk., 2022) Untuk melihat apakah program yang direncanakan dan program yang dilaksanakan dapat mencapai tujuannya. Evaluasi digunakan untuk mempertimbangkan suatu hal atau peristiwa berdasarkan standar atau patokan yang ada.

Dalam pembelajaran, evaluasi merupakan rangkaian akhir dari serangkaian proses yang ada, yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Namun, evaluasi tetap harus dipersiapkan dan dirancang dengan persiapan yang matang meskipun merupakan tahapan akhir dari pembelajaran. (Supriyadi, 2013) mengungkapkan bahwa evaluasi bukan hanya kumpulan teknik-teknik, tetapi juga proses yang berdasar pada prinsip-prinsip. Adapun prinsip-prinsip umum evaluasi menurut Rukajat (2018), yaitu 1) valid atau benar; 2) berfokus kepada kompetensi; 3) berkelanjutan; 4) menyeluruh; 5) bermakna; 6) adil dan objektif; 7) terbuka; 8) ikhlas; 9) praktis; dan 10) dicatat dan akurat. Lebih lanjut terdapat juga dua hal yang merupakan prinsip khusus dalam evaluasi pembelajaran. Pertama, adanya jenis penilaian yang memungkinkan peserta didik untuk memperlihatkan hasil belajarnya secara maksimal. Kedua, masing-masing guru dapat menjalankan prosedur penilaian serta mencatat hasil belajar peserta didik secara tepat.

Kegiatan evaluasi adalah hal yang sangat krusial saat proses pembelajaran dilakukan. Dinyatakan seperti ini karena hal ini bisa membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran menuju implementasi berdasarkan media digital juga harus didukung dengan penerapan evaluasi pembelajaran media digital. Kemajuan teknologi yang dialami siswa menuntut pendidik harus lebih kreatif dalam pembelajaran. Putri (2022) mengungkapkan bahwa untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar diperlukan strategi dalam penerapannya supaya lebih inovatif. Harus diingat bahwa sistem penilaian pembelajaran menggunakan media digital mempunyai banyak macam fitur dalam pengaplikasiannya, seperti fungsi respon atau koreksi hasil siswa yang objektif dan cepat, pengaturan waktu otomatis, serta menyediakan database soal evaluasi digital (Mahardika, 2023).s

Beberapa penelitian terkait penggunaan sistem digital untuk melakukan evaluasi pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa pihak. Pertama, oleh Nofitasari dan Eva Luthfi Fakhru Ahsani (2020) dengan judul “Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Google Form* Selama Masa Pandemi pada Peserta Didik SD/MI”. Penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana penggunaan *google form* dapat dikatakan efektif sebagai sarana untuk

melaksanakan pembelajaran selama masa pandemi. Kedua, Fitriyeni dan Wahyu Kurniawati (2022) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran”. Penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana Quizizz dinilai efektif dalam sebuah pembelajaran. Ketiga, oleh Murniatun (2022) dengan judul “Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Harian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan Quizizz dalam penilaian hasil belajar IPS.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pembaharuan dan mengisi kekosongan pada penelitian sebelumnya, yaitu penggunaan *e-learning* berupa Quizizz untuk mengevaluasi pembelajaran literasi. Literasi merupakan salah satu hal penting yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran. Naufal (2021) mengungkapkan bahwa penguasaan literasi menjadi hal pokok dalam segala aspek kehidupan untuk mendukung kemajuan peradaban suatu bangsa. Pada umumnya evaluasi pembelajaran literasi berfokus pada proses menyimpulkan atau menceritakan ulang sebuah bacaan saja sedangkan literasi merupakan proses yang lebih kompleks dari hal tersebut. Literasi merupakan proses mendapatkan informasi untuk kemudian diolah secara kritis dan disampaikan melalui berbagai media, baik tulis, lisan, maupun multimedia. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, peneliti mencoba memberikan solusi baru terkait cara mengevaluasi pembelajaran literasi menggunakan Quizizz sebagaimana yang telah dilakukan oleh pihak SMP IT Raden Patah.

Penggunaan *e-learning*, yang salah satunya berupa aplikasi Quizizz adalah bagian dari perubahan pada industri 4.0, dimana perubahan ini lebih mengutamakan teknologi dan informasi dalam penyampaiannya, menjadikannya lebih menyenangkan, memotivasi, dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Putri, 2021). Penggunaan aplikasi digital pada era saat ini merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari lagi, sehingga peserta didik harus dipersiapkan agar dapat memiliki kompetensi di masa depan khususnya dalam penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran. Lailatul Asria, dkk. (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dinilai efektif dan membuat peserta didik menjadi interaktif. Juga pengaplikasian Quizizz searah dengan proses perubahan penggunaan konten multimedia aktif bermediakan ponsel pintar saat ini, yang sangat berbeda dengan media tradisional.

Perkembangan *e-learning* yang semakin canggih telah menarik perhatian banyak bidang kepentingan, termasuk akademisi, perusahaan, dan industri (Puriwigati, 2020). Dalam hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa SMP IT Raden Patah juga berkomitmen untuk membekali peserta didiknya dengan beragam aplikasi digital yang modern. Peluang pemanfaatan aplikasi digital akan membuat peserta didik menjadi lebih inovatif juga kreatif. Lalu, akhir-akhir ini pun terlihat sudah besar jumlahnya aplikasi pendidikan yang memudahkan pengelolaan pembelajaran di kelas (Imran, 2021).

Quizizz dapat digunakan sebagai permainan edukasi untuk media pembelajaran dan untuk metode penilaian pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam bahan ajar atau soal penilaian. Hal ini dilakukan agar bisa membuat situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Henry (2010) dalam Marsye Fera Kalahatu (2021) yang menyatakan dampak

positif penggunaan game. Salah satunya adalah permainan quizizz yang seru dan menarik serta permainan memberikan pemecahan masalah dan latihan logika. Quizizz juga membuat siswa untuk bisa bersaing satu sama lain, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pelajar dapat mengikuti kuis bersama di kelas juga memantau tingkat yang tertera di halaman peringkat. Pendidik juga bisa melihat perkembangan dan menyimpan hasilnya setelah uji soal selesai untuk menilai kemampuan siswa. Dengan aplikasi ini, Anda dapat merangsang minat peserta didik dan meningkatkan konsentrasi mereka (M. Andra Aditiyawarman WD,dkk., 2022)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian dengan metode ini akan mendeskripsikan hasil penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan evaluasi pembelajaran literasi yang telah dilaksanakan di SMP IT Raden Patah menggunakan Quizizz sehingga dapat diketahui tingkat efektivitas dari pengaruh adanya penggunaan Quizizz dalam mengevaluasi. Evaluasi pembelajaran literasi ini dilakukan pada hari Jumat, 8 September 2023. Evaluasi pada pembelajaran literasi ini dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa/i SMP IT Raden Patah di seluruh jenjang. Pembelajaran literasi dilakukan dengan menggunakan Quizizz melalui soal-soal yang diberikan.

Adapun data hasil penelitian ini dari evaluasi pembelajaran literasi yang telah dilaksanakan di SMP IT Raden Patah. Peneliti mengambil sampel nilai dari 100 siswa dari sejumlah 148 siswa yang mengikuti evaluasi pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyortir nilai yang berada di atas KKM dan nilai yang berada di bawah KKM. Adapun KKM yang dimaksud mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan oleh SMP IT Raden Patah, yaitu 85.

Data kemudian dianalisis dengan menghitung persentase jumlah siswa tuntas atau memiliki nilai diatas KKM dan siswa yang belum tuntas atau memiliki nilai di atas KKM agar dapat diketahui tingkat efektivitas dari penggunaan Quizizz dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran literasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Status	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Lolos KKM	>85	22	22%
Tidak Lolos	<85	78	78%
Jumlah		100	100%

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) merupakan hasil kesepakatan masing-masing satuan pendidikan. Adapun KKM yang telah ditetapkan oleh SMP IT Raden Patah adalah 85. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan maka dapat terlihat melalui penelitian bahwasanya siswa/i dengan nilai di atas 85 jauh lebih sedikit jumlahnya dibandingkan siswa/i dengan nilai di atas 85. Siswa/i yang memiliki nilai di atas 85 hanya berjumlah 22 siswa dengan rentang nilai 85-100. Sedangkan siswa/i dengan nilai di bawah 85 berjumlah 78 siswa/i dengan rentang nilai 46-84. Adapun persentase siswa/i dengan nilai di atas 85 berada pada angka 22% dan siswa/i dengan nilai di bawah 85 berada pada angka 78%. Berdasarkan hasil penelitian yang ditunjukkan melalui persentase angka tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz belum dapat dikatakan efektif untuk mengevaluasi pembelajaran literasi di SMP IT Raden Patah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Murniatun (2022) terdapat perbedaan hasil pada tingkat efektivitas penggunaan Quizizz untuk penilaian pada pembelajaran IPS. Pada penelitian ini diketahui bahwa persentase siswa/i yang tuntas pada pembelajaran lebih besar daripada siswa/i yang tidak tuntas pada pembelajaran. Beberapa faktor yang menyebabkan persentase nilai siswa yang berada di bawah KKM lebih banyak, antara lain: 1) Jaringan internet. Kendala yang paling sering dialami oleh beberapa siswa/i adalah jaringan internet/sinyal yang tidak stabil; 2) Sistem penilaian yang kurang adil. Hal ini dikarenakan peringkat siswa didasari oleh kecepatan mereka dalam mengerjakan soal. Jadi, siapa yang lebih cepat menjawab dengan benar, ia akan mendapat poin lebih tinggi dibandingkan siswa/i yang menjawab dengan benar namun tidak terlalu cepat saat memilih jawaban; 3) Keterlambatan siswa/i saat bergabung. Siswa/i yang terlambat saat bergabung kedalam situs Quizizz menyebabkan durasi waktu yang dimiliki saat mengerjakan soal menjadi lebih sedikit. Hal ini dikarenakan guru yang memegang kendali penuh saat hendak memulai quiz; 4) Tidak bisa merevisi jawaban. Dalam Quizizz saat siswa/i sudah memilih jawaban, mereka tidak bisa memilih ulang jawaban yang berbeda walaupun durasi mengerjakan soal tersebut masih panjang; 5) Rentan mengalami kecurangan. Kecurangan yang bisa dilakukan saat quiz berlangsung adalah jika siswa/i membuka tab lain saat sedang mengerjakan soal. Hal ini membuat siswa/i dapat mencari jawaban soal di internet. Kecurangan lain yang dapat dilakukan oleh siswa/i adalah jika siswa/i memasuki room Quizizz dengan menggunakan dua akun email yang berbeda. Perilaku ini juga bisa disebut sebagai kecurangan karena jika di salah satu akun siswa/i tersebut menjawab dengan salah maka siswa/i dapat memilih jawaban yang benar di akun yang berbeda. Hal ini dikarenakan jawaban yang benar akan tampak saat siswa salah dalam memilih jawaban.

Meskipun banyak kekurangan, situs Quizizz ini juga memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: 1) Pelaksanaan evaluasi lebih efektif untuk dilaksanakan karena pelaksanaannya dapat dijangkau oleh siswa/i meskipun pelaksanaannya tidak dilakukan di sekolah; 2) Memacu semangat siswa/i dalam pembelajaran karena tampilan Quizizz yang tidak monoton seperti evaluasi pembelajaran pada umumnya; 3) Menampilkan fitur review dalam tiap soal yang dijawab oleh siswa/i sehingga mereka dapat langsung mendeteksi kesalahan yang ada; 4) Mempermudah pekerjaan guru. Dalam hal ini, jika guru sudah membuat beberapa soal untuk diujikan bisa disalin langsung ke dalam situs Quizizz, jadi bisa mengoptimalkan waktu dalam menginput soal; 5) Adanya sistem dalam pengacakan nomor soal. Situs Quizizz ini

menyediakan fitur pengacakan soal agar tiap-tiap siswa bisa mengerjakan soal dengan urutan yang berbeda-beda.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz belum dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran literasi di SMP IT Raden Patah. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, baik dari sistem Quizizz ataupun dari hal-hal yang berkaitan dengan keadaan siswa/i saat menjawab pertanyaan evaluasi. Namun, penggunaan Quizizz tetap dapat digunakan jika pengontrolan terhadap pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan dengan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24-36.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1-17.
- Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA*, 1(1), 1-9.
- Fitriyeni, & Kurniawati, W. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 915-927.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 163-178.
- Murniatun. (2022). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Harian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(1), 37-43.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Jurnal Perspektif*, 1(2), 195-202.
- Nofitasari, & Ahsani, E. L. F. (2020). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Google Form* Selama Masa Pandemi pada Peserta Didik SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 107-118.
- Novandi, D., Trianto, A., & Gumono. (2018). Pelaksanaan Literasi dalam Pembelajaran di Kelas VIII SMP Negeri 9 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2(3), 234-240.
- Pravitasari, D., Kholidin, N., Dewi, S. E. K., Septikasari, R., Dewi, T. R., & Pertiwi, R. P. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Digital Bagi Mahasiswa. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 5(1), 12-17.
- Putri, S. P. (2022). Pengembangan

(Aisyah Kimberly Maroe dan Rizkiyana Azelia), (Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran pada Siswa SMP IT Raden Patah), (Bestari: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pengajarannya)

Aplikasi LiVi (Learn Indonesian With Selvi) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ejaan Bahasa Indonesia. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 10(2), 296-310.

Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Salsabila, K., Wahyudi, Z. Z., & Khairiyah, N. (2022). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Educandy Jenjang SD/MI. *Jupeis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 42-48.

Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100.

Supriyadi. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Gorontalo: UNG Press Gorontalo.