

INOVASI EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZZIZZ

Siti Kholidatur Rodiyah
Univeristas Sunan Giri Surabaya
email: kholidarodiyah@unsuri.co.id

Sakia Amanda Deviana Putri
Univeristas Sunan Giri Surabaya
email: Sakiaamandadevianaputri@gmail.com

Roudlotul Jannah
Univeristas Sunan Giri Surabaya
email: r.jannah0911@gmail.com

Abstract: The point of this exploration is to find out how to create innovation design using the quizizz application, implementation and barriers found in evaluating use quizizz app. This research is quantitative research. Information gathering methods include perception, meetings, and recording. The research strategy uses collection methods information, information show, and purpose. This testing shows that the most common way of coaching evaluation of learning the History of Islamic Culture with Using the Quizizz application goes through three stages, namely creating pointers, planning an iterative inquiry network, and enter questions created in the quizizz application. Implementation of evaluation within the context of the Quizizz application takes three steps stage, namely the launch of the movement starting with asking good news and prayers, in the middle of the learning assessment using the quizizz application, then at the end it is closed with reflection. and petitions. There are four inhibiting factors quiz application-based evaluation, namely: raising doubts accordingly marking and networking that takes most of the day, there are still many instructors who cannot use the application quizizz, students often neglect to bring cellphones, there are still none supporting organizations, moreover frequent web networks experiencing interference.

Keywords: innovation, evaluation, quizizz application

PENDAHULUAN

Sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang didukung penuh di Madrasah Ibtidaiyyah, menekankan kemampuan siswa untuk fokus pada sejarah Islam dengan meniru tokoh terkemuka. Banyak siswa yang kurang konsentrasi ketika mempelajari sejarah (termasuk sejarah kebudayaan Islam), salah satu penyebabnya adalah guru yang hanya tampil dengan teknik bincang-bincang standar, sehingga siswa cepat kelelahan¹. Salah satu kekurangan dari strategi bicara adalah memusatkan perhatian pada pengajar sehingga siswa umumnya mendengarkan dengan tidak aktif, sehingga membuat siswa cepat lelah. Berikut ini merupakan contoh macam-macam kesulitan belajar yang sering dialami oleh siswa, seperti, menceritakan cerita kepada teman sekelas, menunda kelas, dan bermain ponsel. Oleh karena itu, penting untuk mengumpulkan informasi mengenai unsur-unsur yang menyebabkan keletihan siswa dalam merenung pada mata kuliah Latar Belakang Sejarah Kebudayaan Islam dan berupaya untuk mengatasi salah satu kendala pembelajaran yang dialami siswa, yaitu kelelahan khusus saat berkonsentrasi pada pelajaran. Karya ini diharapkan dapat melahirkan imajinasi dan pengembangan yang positif, menyampaikan, memajukan dengan sukses dan aneh.

Kemajuan dunia data dan inovasi korespondensi (TIK) berdampak signifikan terhadap dunia persekolahan. Pembelajaran imajinatif berbasis ICT dapat bekerja pada hakikat pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan yang diperoleh. Korespondensi dan pengembangan akademik akan dilakukan untuk meningkatkan inspirasi, minat dan hasil belajar mahasiswa. Namun masih banyak inisiatif yang belum dimanfaatkan oleh para pendidik, khususnya yang mengajarkan

¹E. R . Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* (2018). 2, 2.

sejarah kebudayaan Islam. Sehingga pembelajaran kurang ampuh dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat sosial yang dapat memberikan bantuan, korespondensi dan menjalin hubungan antar siswa adalah permainan yang mempunyai sifat menghasilkan inspirasi dan pembelajaran, baik itu pikiran kreatif, tantangan dan minat².

Permainan adalah segala sesuatu yang membuat hubungan antara pemain yang mematuhi pedoman yang ada masih tetap terjaga untuk mencapai tujuan. Banyak sekali bahan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik, salah satunya adalah pembelajaran melalui permainan³. Kebetulan, hal ini bisa dijadikan salah satu cara untuk menggerakkan sesuatu dalam pengalaman yang sedang berkembang, termasuk memperkirakan kemampuan siswa. *quizizz* sendiri merupakan permainan instruktif yang akuntabel dan mudah beradaptasi. Selain digunakan sebagai metode untuk menyampaikan sesuatu, *quizizz* juga dapat digunakan sebagai metode survei pembelajaran. Kegiatan di dalam kelas ini dapat menjadi kegiatan yang tidak melelahkan bagi siswa. Dengan akses sederhana ke perangkat pembelajaran yang ada, pendidik dapat memanfaatkan dan melakukan tes melalui aplikasi *quizizz*, untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Dengan mempertimbangkan berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai pemanfaatan instrumen *quizizz* untuk lebih mengembangkan pelaksanaan siswa dan lebih mengembangkan hasil pembelajaran, maka disadari bahwa hasil eksplorasi tersebut sangat bagus dan berhasil untuk diterapkan. Dengan adanya aplikasi ini

² Agung Setiawan, Sri Wigati, and D. S. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020., *EDUSAINTEK* 3, 168

³ L Idrus.. Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Manajemen Pendidikan Islam*, (2019) 9, 922

dipercaya akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga semakin termotivasi dalam belajar serta memperluas hasil dan kepuasan belajarnya.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang dipakai merupakan kualitatif. Pemeriksaan ini bergantung pada strategi yang digunakan untuk mengarahkan eksplorasi. Rencana yang dipilih adalah rencana pretest-posttest kelompok acuan secara acak. Eksplorasi ini meliputi dua kelas, yaitu kelas sebagai kelas uji coba tanpa henti yakni Kelas XI A, dan sebagai kelas kontrol memakai kelas XI B. Kelas tes disampaikan dalam bentuk dokumen dan kuis menggunakan aplikasi **quizizz**, sedangkan kelas kontrol diberikan sebagai jenis penilaian saja tanpa menggunakan *quizzzz*, hanya tes biasa, atau menggunakan struktur google. Hasil eksperimen bisa dikatakan bagus jika nilai eksplorasinya sama. Proses pengumpulan informasi menggunakan dokumentasi, tes, persepsi dan survei. Dikatakan bahwa eksplorasi ini akan menemukan keberhasilan nyata dengan asumsi hasil belajar siswa meningkat. Skor rata-rata dari pretest hingga posttest adalah sekitar 75% dari jumlah siswa di suatu kelas.

DISKUSI TEMUAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Inovasi

Kata pembangunan berasal dari bahasa latin inovasi yang berarti rekonstruksi dan perubahan. Sedangkan menurut rujukan Kata Indonesia Besar, kemajuan adalah awal atau perwujudan dari sesuatu yang baru atau selesainya sesuatu yang berbeda yang tidak

setara dengan apa yang ada saat ini atau yang baru saja ada⁴. Dengan cara ini, ini bukan sekedar alat, tetapi bantuan pembelajaran yang dapat diperkenalkan dengan cara lain, namun juga dalam pengalaman pendidikan, misalnya dengan menggunakan prosedur atau teknik baru untuk pengungkapan diri atau dengan menerapkan hal-hal baru untuk membuat pembelajaran lebih bermakna. Kemajuan dapat digambarkan sebagai praktik atau kontemplasi manusia yang menyelesaikan perkembangan terkait informasi, siklus dan hasil, serta dapat membawa manfaat bagi keberadaan manusia.

Menurut Hamidjojo yang dikutip Abdulhak, perkembangan instruktif adalah “suatu perubahan yang baru dan secara subjektif tidak sama dengan perubahan-perubahan di masa lalu (yang sudah ada) yang dengan sengaja membangun kemampuan untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk dalam bidang pendidikan⁵. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran, diperlukan pengembangan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan meningkatkan semangat belajar, namun menurut para pendidik atau siswa mereka mengaku lebih semangat dalam menjalani pengalaman yang semakin bertambah.

2. Pengertian Evaluasi

Secara etimologis, penilaian bersumber dari kata bahasa Inggris “*assessment*” yang berarti mengevaluasi. Sedangkan dalam bahasa Arab disebut “*al-qiamah* atau *al-taqdir*” yang artinya penilaian. Penilaian dalam bidang latihan atau penilaian yang berkaitan dengan pembelajaran sering disebut dengan *al-taqdir al-tarbiyah*, yang

⁴ Kemendikbud. *Badan Pengembangan Bahasa dan Pembinaan Bahasa*. (2016).

⁵ Kusnadi.. *Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep “ Dare To Be Different.” Wahana Pendidikan*, (2017) 4, 135.

disebut penilaian instruksional dalam arti sebenarnya⁶.

“Nilai kritis mengacu siklus atau hasil menentukan kegunaan sesuatu,” demikian pandangan Edwind Wandt dan Gerald W. Brown dalam Ramayulis. Dan yang tersirat di dalamnya adalah adanya interaksi atau siklus yang menentukan kemanfaatan suatu hal (Idrus L., 2019).

Evaluasi adalah suatu proses mengumpulkan dan penguraian data yang tiada henti untuk memercayai (melihat) pilihan-pilihan yang diambil dalam sistem persekolahan berikut menurut Oemar Hamalik.

Selanjutnya untuk memahami artikel penilaian, sekarang kita lanjutkan ke pentingnya mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Menurut Corey, menurut Syaiful Sagala, belajar adalah suatu siklus di mana keadaan yang ada pada diri seseorang dikendalikan dengan susah payah untuk memberdayakannya menyelesaikan cara-cara tertentu dalam berperilaku dalam keadaan tertentu atau menghasilkan reaksi terhadap keadaan tertentu. . Bekerja dengan pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola terorganisir dalam melakukan praktik pembelajaran pada manusia⁷ (Syahid, 2018).

Sedangkan menurut Zakiyah Daradjat penjelasan tentang sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu karya yang bertujuan untuk menciptakan dan mendidik peserta didik agar dapat menangkap hikmah Islam yang dianut bersama. Penjabaran tersebut dikemukakan dikemukakan oleh Abdul Majid dan Dian Andayani. Kemudian alami tujuan ini, akhirnya lakukan dan laksanakan Islam dengan hidup seperti ini. Berdasarkan definisi di atas, maka dapat

⁶ Ina Magdalena, Hadana Nur Fauzi, R. P. Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Pendidikan Dan Sains*, (2020).2, 246.

⁷ A. Syahid, Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Pendidikan*, (2018), 2, 82.

diperkirakan bahwa penelitian pembelajaran sejarah budaya Islam adalah suatu proses pengumpulan data dan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui praktik pembelajaran siswa dan siklus pembelajaran sejarah sosial Islam terutama menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Untuk mencapai kemajuan dalam pembelajaran, perlu dilakukan penilaian. Penilaian memerlukan strategi, serta fokus pada hasil dalam pengajaran dan pengembangan pengalaman serta pelatihan secara umum. Evaluasi yang berhasil harus didasarkan pada tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dan dilaksanakan oleh pendidik dan siswa. Betapapun hebatnya eksplorasi tersebut, jika tidak memenuhi target normal, maka pengujian tersebut tidak akan menemukan keberhasilan yang sesungguhnya.

3. Tujuan Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Menentukan kecukupan dan kemahiran sistem sekolah merupakan salah satu tujuan evaluasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam secara keseluruhan. Yang tersirat dari pengalaman yang berkembang antara lain: target, strategi, penunjang, sumber, sumber pembelajaran, lingkungan, dan metode penelitian. Selain itu, tujuan dari penilaian instruktif ini adalah untuk menyebarkan kecukupan pengalaman yang berkembang, menyebarkan dan menggarap kelayakan program studi, menyebarkan kelayakan pembelajaran, membantu mahasiswa dalam belajar, mengenali kelebihan dan kekurangan mahasiswa serta memberikan informasi pengambilan keputusan. Berikut ini adalah beberapa tujuan penilaian pembelajaran secara umum dan khusus.

Penilaian pembelajaran sejarah kebudayaan Islam secara keseluruhan juga mempunyai tujuan umum, meliputi: Informasi

kecukupan dan efektifitas pengalaman pendidikan. Kedua sumber, teknik, sasaran, aset pembelajaran, media, iklim pembelajaran dan siklus ujian itu sendiri. Keduanya mengumpulkan informasi sebagai bukti tentang kemajuan siswa dalam pengalaman yang berkembang selama jangka waktu tertentu.

Seperti yang dikemukakan oleh Chitenden, inti dari eksplorasi instruktif sejarah kebudayaan Islam adalah *"Keep Track"*, yaitu menyelidiki, menemukan dan menyimpulkan. Arti kata tersebut adalah mengikuti, mengikuti dan melaksanakan pengalaman pendidikan sesuai rencana pembelajaran mengingat substansi yang telah ditentukan. Penilaian mencakup survei kelebihan siswa dalam pengalaman yang berkembang dan kekurangan mereka selama pengalaman pendidikan. meneliti, mencari, dan mengenali kelemahan atau kekurangan siswa selama masa pertumbuhan, sehingga pendidik dapat dengan mudah menemukan pilihan dan solusi lain. Kesimpulannya, mengasumsikan bahwa siswa memiliki bidang kekuatan yang besar untuk dipelajari.⁸

Berdasarkan pengertian di atas, alasan diadakannya pengujian adalah untuk mengetahui dan memahami apa saja kelebihan dan kekurangan siswa yang perlu diatasi diperbaiki dengan data yang dikumpulkan sebagai bukti kemajuan siswa selama proses pembelajaran. Inspirasi pendorong penilaian pembelajaran itu sendiri adalah dengan memisahkan atau menggambarkan, melihat, mencari gambar dan alasan siswa berkonsentrasi pada gambar tersebut. Penilaian yang baik hendaknya didasarkan pada suatu tatanan yang telah ditetapkan, sehingga segala sesuatu yang dinilai sesuai dengan tujuan dan asumsinya.

⁸Ina Magdalena, Hadana Nur Fauzi, R. P. (2020). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar di SDN Bencongan I. *Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, (2020). 2, 90.

B. Penyebab Kejenuhan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Ciri-ciri kejenuhan belajar adalah kurangnya kemajuan informasi dan kemampuan selama pengalaman berkembang, kerangka keilmuan tidak dapat berfungsi dengan baik dalam menangani data atau pengalaman, hilangnya inspirasi dan dukungan. Pasti semua orang pernah merasakan kelelahan dalam menjalani pengalaman belajar, karena latihan belajar mencakup banyak hal, seperti membaca, memusatkan perhatian, berpikir, mengerahkan segala potensi, membangun informasi dan rasa percaya diri.

Menurut Hakim, kejenuhan merupakan salah satu jenis kesulitan belajar yang sulit untuk ditanggung. Perendaman menimbulkan suatu keadaan psikologis berupa perasaan letih dan letih, sehingga menimbulkan sensasi kelambanan, tidak adanya kegembiraan atau tidak adanya tenaga dalam menyelesaikan latihan belajar, sehingga siklus tersebut tidak membawa hasil⁹. Berkembangnya rasa lelah akan mempengaruhi fiksasi, karena rasa lelah merupakan penghambat perasaan dan pikiran seseorang karena adanya ketegangan yang terus-menerus. Kesulitan berkonsentrasi akan mempengaruhi prestasi. Berikut faktor kejenuhan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam¹⁰:

1. Faktor Fisik

Dalam diri siswa terdapat faktor fisik ketika sedang mengalami kegiatan belajar mengajar. Siswa merasa sangat lelah atau lelah karena kegiatan yang mereka lakukan. Penurunan fisik atau energi ditandai dengan efek samping seperti migrain, nyeri punggung, nyeri tubuh, tekanan otot di leher dan bahu, influenza,

⁹ Thursan Hakim. *Belajar Secara Efektif*. (2010).

¹⁰ R. M. Fitri, M, I., Wati, S., & Aprison, W.. Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas X Di MAN 1 Agam Kecamatan Tanjung Raya. *Soshumdik*, (2023), 2, 86–88.

sulit tidur, kecemasan, dan perubahan pola makan. Keluhan seperti ini akan berdampak serius pada kesejahteraan, termasuk kurang tidur, masalah mental, dan stres. Hal tersebut membuat siswa menjadi lelah, berpikir lamban, melalaikan pelajaran, dan berkurangnya kemampuan konsentrasi, sehingga siswa berusaha mengabaikannya. Siswa merasakan kelelahan pada beberapa bagian tubuh seperti kaki, jari tangan dan lengan.

Hal ini terjadi karena adanya tekanan pada otot lengan sehingga siswa merasa lelah pada tangan dan jari akibat terlalu banyak menulis. Solusi dari masalah ini adalah dengan menggosok kulit kering untuk melancarkan peredaran darah. Bahkan beberapa siswa tampak kelelahan saat memperhatikan pembicaraan guru. Beberapa anak terkadang tertidur di kelas namun pendidik tidak memberikan pemberitahuan terlebih dahulu. Pendidik berusaha mengabaikan siswa yang lesu dalam berkonsentrasi sehingga suasana kelas kurang kuat. Ketidakpedulian mahasiswa terhadap ilmu pengetahuan dapat disebabkan oleh berkurangnya konsumsi makanan sehingga menyebabkan tubuh menjadi malas sehingga menurunkan tenaga dan kemampuan fokus dan berpikir. Selain itu, pendidik kurang efektif dalam menggunakan strategi yang kurang efektif dalam menciptakan lingkungan kelas yang efektif bagi siswa.

2. Faktor Psikis

Kesehatan emosional siswa adalah penyebab utama kelelahan dalam berpikir. Ketidakdewasaan merupakan masa remaja yang dialami oleh siswa sekolah menengah. Masa ini merupakan masa kegoyahan, perasaan siswa masih muda dan masalah kejiwaan sering muncul. Kelelahan ini berhubungan dengan perasaan individu yang digambarkan dengan perasaan lemah dan sedih.

Efek samping dari kelelahan di rumah digambarkan dengan sensasi kelelahan, ketidakpuasan, kegelisahan, kekurangan energi, kemarahan, ketidakpedulian terhadap tujuan, dan sebagainya. Kelelahan ini adalah gerakan menjengkelkan utama yang dilakukan oleh studi kebutuhan. Kelelahan di rumah disebabkan oleh tekanan yang tidak perlu yang dapat membuat seseorang jatuh ke dalam keadaan yang lebih buruk seperti sikap acuh tak acuh, pesimisme, dan ketidakpuasan. Kelelahan ini mempunyai akibat buruk dan dapat mempengaruhi kepuasan pribadi.

3. Faktor Kurangnya Motivasi

Hilangnya motivasi untuk belajar digambarkan dengan hilangnya kegembiraan. Kelelahan belajar selama menjalani pendidikan akan tinggi, begitu pula dengan kelelahan terhadap materi. Tentu saja efek samping di atas sering kali dialami oleh individu yang kehilangan minat belajar dan merasa apatis karena sistem dan teknik belajar yang membosankan sehingga menyebabkan seseorang merasa letih atau letih. Hasil yang dicapai kurang optimal, tidak ada rasa takut, sehingga menyebabkan menurunnya prestasi dan hasil belajar siswa, misalnya tidak dapat mengerjakan tugas sekolah. Kelelahan dalam belajar terjadi karena adanya sensasi kelesuan, keterpisahan, tidak adanya semangat untuk menjemput, sehingga menyebabkan pengalaman yang berkembang tidak berjalan sesuai harapan dalam mengasimilasi data, pengalaman, dan tidak adanya inspirasi untuk belajar.

4. Faktor Sarana dan Prasarana Kurang Memadai

Observasi menunjukkan bahwa belajar tanpa media tambahan akan membuat siswa kelelahan, disana-sini siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang berbeda-beda, tidak hanya sekedar menonton atau memperoleh dari bahan bacaan

misalnya. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan islam terdapat suatu konflik yang terjadi pada masa pemerintahan Nabi, misalnya saja Perang Badar, selain pendidik memaknai atau menceritakan kembali apa yang terjadi, pengajar juga dapat menunjukkannya dengan ragu-ragu dihadapan peserta didik. Sehingga siswa akan memahami, menghayati dan bersemangat untuk mengikutinya.

5. Faktor Metode Yang Tidak Bervariasi

Observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berlatar belakang sejarah kebudayaan Islam adalah pembelajaran dengan catatan-catatan yang memuat peristiwa-peristiwa masa lalu, sehingga di sekolah sering kali para pendidik terlibat dalam membangun materi contoh dengan kata-kata sederhana, strategi sapaan, pertemuan-pertemuan yang tidak aktif, dan tugas-tugas sekolah yang diabaikan oleh siswa. Secara umum, strategi ini membawa kelelahan, ketidak pedulian dan kurangnya motivasi bagi siswa untuk terus menerus mengalami pengalaman berkembang yang tidak dinamis dalam mengembangkan sudut pandang keilmuannya. Dari sini pengajar dapat menggunakan teknik atau media pembelajaran melalui telepon seluler dengan media permainan tes yang akan dikaitkan dengan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan demikian, pembelajaran Sejarah Kebudayaan islam tidak terasa membosankan dan melelahkan, melainkan membuat anak lebih intuitif dalam belajar. Aplikasi quizziz sangat beragam, kuncinya adalah jika guru dapat menguasai IPTEK maka penggunaannya akan mudah.

C. Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz

Operasi Quizizz adalah alat berbasis web untuk membuat permainan kuis visual untuk digunakan dalam pembelajaran di

rumah (dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran), kita dapat memperoleh hasil yang konstan dan dapat digunakan sebagai mata pelajaran pilihan. atau sebaliknya tugas sekolah untuk siswa dan kita dapat mengikuti ujian inkuiri dengan mempertimbangkan variabel-variabel yang terpisah. Teka-teki adalah aplikasi pembelajaran gratis dan menyenangkan yang memudahkan instruktur dalam memberikan tes kepada siswa. Aplikasi *quizizz* adalah tahap latihan dan soal tes yang terkomputerisasi yang dapat digunakan instruktur dengan siswanya. Aplikasi *quizizz* menggunakan kerangka gamifikasi untuk membuat siswa merasa seperti sedang bermain game. Gamifikasi dikatakan "memasuki" realitas siswa, membangun retensi. Aplikasi *quizizz* adalah perangkat online untuk membuat tes intuitif yang dapat digunakan sebagai bantuan review.

Menurut Samet, aplikasi *quizizz* merupakan pilihan terbaik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. dapat diakses di aplikasi portabel seperti Android dan toko aplikasi, dan dapat digunakan sebagai situs melalui program komputer. Aplikasi *quizizz* adalah aplikasi tes cerdas yang dipandang cocok untuk merangsang keunggulan siswa karena menggantikan tes lama yang hanya menggunakan kertas dan pena tetapi berupa pertanyaan yang dibuat oleh seseorang di Web. Quizizz.com untuk dibuat orang lain dengan memasukkan kode bergabung.

Pemanfaatan materi pembelajaran yang dapat diakses melalui ponsel siswa merupakan manfaat positif dari inovasi dan dapat meningkatkan keunggulan siswa dalam belajar. Selain itu, elemen-elemen yang tersedia di *quizizz* juga dapat memudahkan pendidik dalam proses evaluasi dan tugas, yang dapat diunduh dalam format excel.

Quizizz merupakan bagian dari *game-based learning* (GBL)

education. Guru dapat menggunakan *quizizz* untuk mengerjakan kuis sebelum memulai sekolah dan ujian setelah selesai sekolah sehingga menjadi suatu kegiatan yang menghibur dan menarik partisipasi aktif beberapa siswa. Pembelajaran ini sangat direkomendasikan karena prosesnya menggunakan fasilitas pembelajaran *quizizz* dengan *smartphone*.

Pengembangan materi pembelajaran *quizizz* harus dilakukan dengan guru akan memperbaiki isinya agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada pembahasan berikut akan dijelaskan apa itu *quizizz*, bagaimana cara kerjanya sebagai pembelajar untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menghadapi perubahan era Industri 4.0.

Kita harus mengenal *quizizz* lebih jauh. Apa itu *quizizz*? *Quizizz* didefinisikan sebagai aplikasi web untuk membuat pertanyaan percakapan dalam pembelajaran di kelas, misalnya untuk evaluasi perkembangan¹¹. Aplikasi ini bersifat online, artinya dapat digunakan dengan asumsi koneksi internet memadai. *Quizizz* tidak sulit untuk dibuat dan dimainkan sebagai perangkat pembelajaran.

Pembelajaran di aplikasi *quizizz* mudah untuk diselesaikan, diantaranya adalah merencanakan materi terlebih dahulu sebagai pertanyaan, kemudian tanggapinya dalam aplikasi *quizizz* berbasis web. Kalau sudah siap dengan substansinya, masuk ke aplikasinya di situs www.Quizizz.com.

Cara paling efektif untuk membuat dan memanfaatkan aplikasi *quizizz* diawali dengan membuka situsnya di lokasi sebelumnya. Bagi individu yang baru atau belum memiliki catatan, Anda dapat membuat akun *quizizz* dengan mendaftar di situs dan menyelesaikan

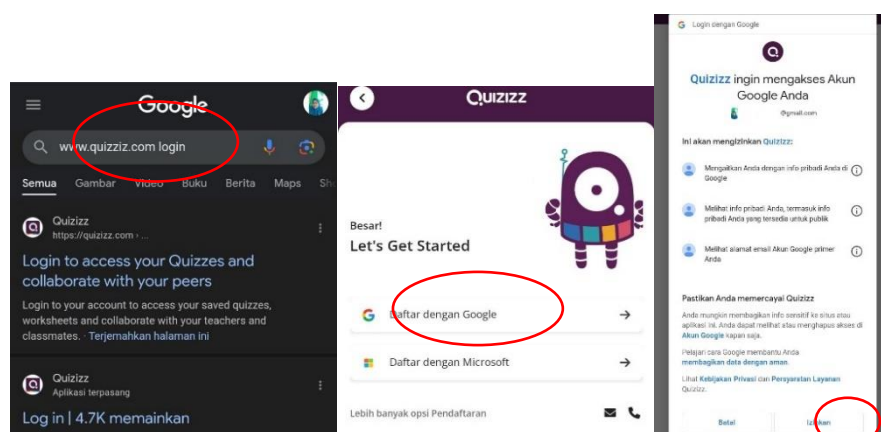
¹¹ Bahar. *Membuat Kuis Interaktif Kelas Dengan Quizizz*. (2019).

siklus pendaftaran. Dengan asumsi Anda sebelumnya telah mendaftar, kami dapat menggunakan catatan itu untuk membuka aplikasi *quizizz* dan masuk ke situs dengan memasukkan email dan kata rahasia Anda.

Ketika kita membuka web dan benar-benar mendaftar sebagai akun aplikasi *quizizz*, kita akan dipaparkan pada sebuah perpustakaan yang berisi berbagai macam pertanyaan yang baru saja diperkenalkan oleh para pembuat pertanyaan. Selain itu, soal-soal yang ada di aplikasi *quizizz* juga bisa kita pilih, bergantung pada kebutuhan pendidik yang menggunakan aplikasi *quizizz*. Ada berbagai macam tes, mulai dari tes soal pilihan ganda, *puzzle*, raian, dan masih banyak lagi.

Bagaimanapun, untuk meningkatkan efisiensi setiap pemegang rekor, *quizizz* memungkinkan untuk membuat pertanyaan Anda sendiri, yang diselesaikan dengan membuat pertanyaan Anda sendiri, dengan mengklik tulisan membuat pertanyaan saya. Sebelum membuat pertanyaan, sebaiknya kita sebagai instruktur memiliki akun *Quizizz* terlebih dahulu berikut petunjuk:

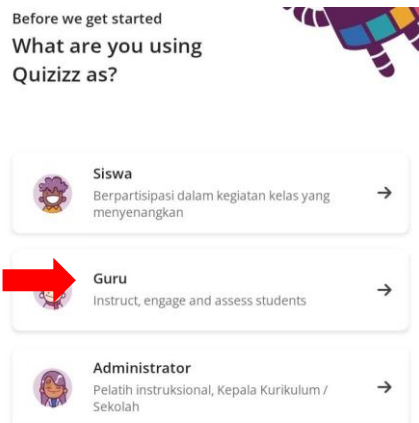
1. Buka webnya, ketik www.quizizz.com. Lalu pilih daftar dengan google, kemudian muncul ketentuan untuk mengakses akun lalu klik izinkan.



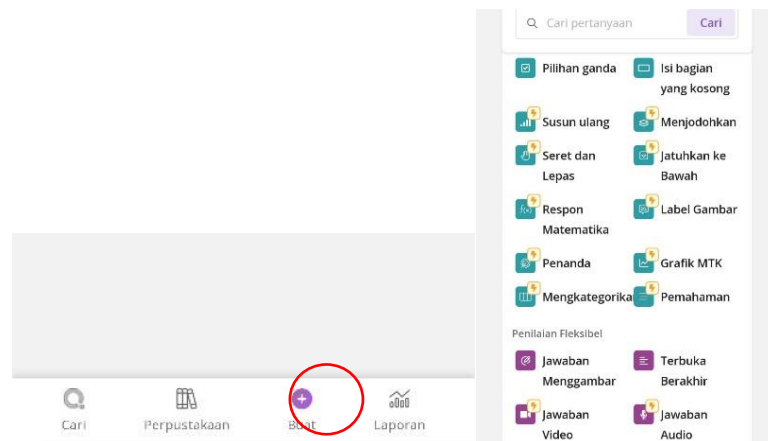
2. Klik “Daftar” apabila belum mempunyai akun.
3. Selanjutnya pendaftaran akun dengan melengkapi persyaratan pendaftaran akun.
4. Klik tulisan “sambungkan” untuk masuk ke dalam aplikasi quizizz
5. Saat membuat akun, harus mengisi email dan password terlebih dahulu.

Oleh karena itu, berbagai materi pembelajaran dapat dimanfaatkan melalui aplikasi *quizizz* dan digunakan dengan benar. Berikut cara kerja aplikasi *quizizz* setelah sudah log In:

1. Kunjungi www.quizizz.com. Klik teks tautan
2. Kemudian, klik tulisan guru, sebagai pengajar. Masukkan informasi pribadi Anda, berupa nama pengguna, email, dan password Anda, berupa nama pengguna, email, dan kata sandi.



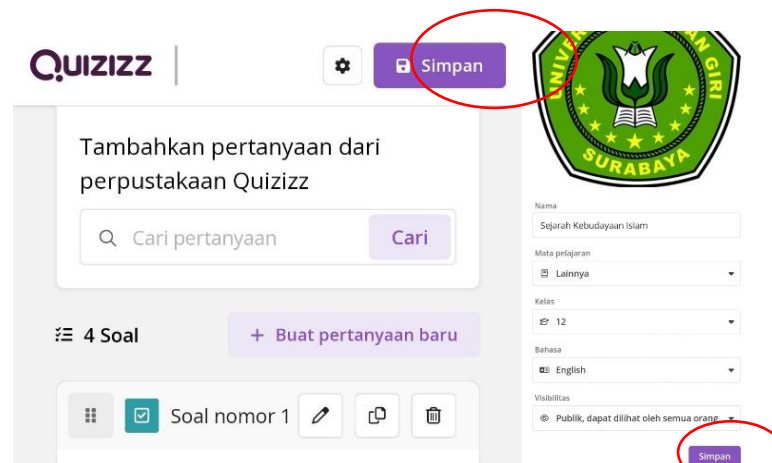
3. Setelah masuk beranda klik ikon “buat”, kemudian muncul bermacam-macam pilihan model soal.



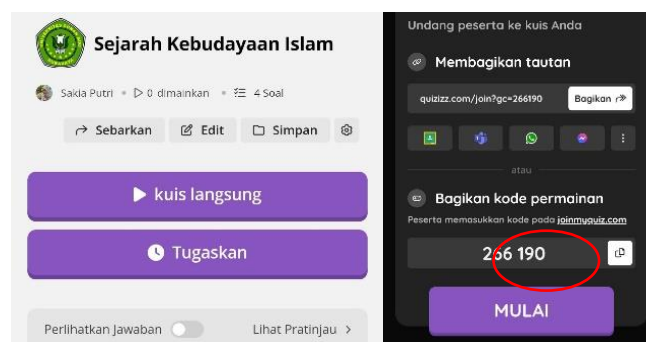
4. Di sini pencipta memilih banyak model pertanyaan pengambilan keputusan. Tulis pertanyaan di segmen yang diberikan, "Tulis pertanyaan di sini", dan masukkan keputusan jawaban di bagian "pilihan jawaban dari semua banyak pilihan yang paling benar jawabannya, dll". Perhatikan baik-baik bagian respons yang tepat. Selain itu, pilih fokus untuk nilai setiap pertanyaan dan pilih jangka waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut.



5. Sebelum menyimpan semua soal pilih pengaturan untuk mengganti judul kuis dan masukkan gambar agar kuis terkesan lebih menarik.



6. Kemudian akan muncul pilihan kuis langsung dan tugaskan. “Kuis langsung” digunakan untuk dikerjakan sekarang, sedangkan “tugaskan” digunakan untuk pekerjaan rumah. Guru bisa mengatur batas waktu yang diinginkan. Jika memilih kuis langsung bisa dengan menggunakan link atau kode untuk join dalam kuis tersebut. Demikian cara penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat bantu pembelajaran¹².



D. Penerapan Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz

Aplikasi *quizizz* menawarkan aspek lain dalam evaluasi pendidikan dan peluang pertumbuhan tindakan bodoh bagi siswa. Sorotan berbeda dapat diakses di aplikasi *quizizz* yang dapat digunakan

¹² Unik Hanifah Salsabila. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, (2020).168–169.

pendidik untuk mengalokasikan tugas sekolah atau tugas. Siswa juga dapat merasakan kemudahan dalam berpikir, karena aplikasi ini memiliki tampilan yang bervariasi dan penuh semangat. Permainan tidak lepas dari inovasi, pengembangan, inspirasi dan kesenangan yang dapat memperluas inspirasi belajar setiap siswa. Selanjutnya, mereka dapat mengetahui standar dan tujuan pertunjukan secara satu arah dan satu cara. Tidak sulit menggunakan *quizziz*. Pertanyaan percakapan ini memiliki 4-5 pilihan jawaban dan salah satunya benar. Siswa juga dapat menambahkan gambar ke basis pertanyaan dan mengubah pengaturan pertanyaan sesuai keinginan.¹³

Adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi *quizziz* bagi siswa:

1. Menunjang keberhasilan belajar siswa.
2. Meningkatkan minat untuk memusatkan perhatian pada Sejarah Kebudayaan Islam yang semula membosankan, kini menjadi menarik dan berfluktuasi.
3. Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Kelebihan bagi pendidik atau guru:
5. Guru mudah dalam mengajukan pertanyaan.
6. Guru dengan mudah mendapatkan nilai siswa dengan mengunggahnya.
7. Pemenuhan aplikasi *quizziz* benar-benar menjunjung tinggi kemajuan pengalaman yang berkembang di berbagai tingkatan dan mata pelajaran, di didik untuk melibatkan siswa.
8. Guru dapat berkreasi dalam menetapkan soal karena mampu beradaptasi dengan kebutuhan pembelajaran. siswa yang diajarnya, sesuai dengan pembelajaran dan tujuan yang telah disusun.

¹³ Ayunda Widanty Zulham. Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Skripsi. Medan, UMSU*, (2021). 7

Kekurangan dalam penggunaan aplikasi Quizziz:

1. Jaringan atau sinyal Web terkadang mengalami masalah, seperti tidak ada web atau tanda yang mengganggu. Dari segi waktu, siswa yang dapat memperoleh peringkat satu, akan berkurang jika manajemen waktu tidak tepat.
2. Hal ini akan menjadi kendala atau kendala apabila siswa terlambat.

Tahapan pertama dalam melaksanakan kemajuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah gerakan awal. Dalam gerakan ini, tidak mengherankan jika pendidik membuka tindakan pembelajaran dengan terlebih dahulu membuat pendahuluan yang tepat dan membuka ilustrasi dengan melaksanakan bersama-sama. Setelah mereka berdoa bersama-sama, guru memaafkan setiap siswanya karena beliau ditegaskan bahwa beberapa siswa tidak akan datang atau ada yang sakit. Setelah pendidik melengkapi pembelajaran, ia melakukan presentasi dengan menelaah sedikit tentang apa yang disampaikan pada pertemuan yang lalu, khususnya apa yang akan dicoba pada hari itu.

Setelah itu dilanjutkan dengan menjelaskan soal tes kepada siswa. Dan jelaskan sedikit menerangkan materi. Setelah guru menerangkan dan menjelaskan materi, guru kemudian meminta siswa mempersiapkan alat-alat yang akan mereka gunakan untuk menyelesaikan penilaian, termasuk menyiapkan handphone. Jika segala sesuatunya telah dipersiapkan maka tahapan selanjutnya adalah mulai mengarahkan penilaian pembelajaran. Setelah guru menyelesaikan latihan awal, tahap selanjutnya melanjutkan ke latihan utama. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang mendukung penggunaan quizziz di dalam kelas. Pada program ini guru terlebih dahulu mempersiapkan presentasi, umumnya guru membantu siswa

dalam mempersiapkannya. Jika proyektor dapat digunakan, sambungkan ke laptop guru dan siswa dan lihat soal di proyektor. Untuk memulai penilaian, guru harus menghubungkan laptop ke proyektor untuk menunjukkan kode PIN yang akan muncul di aplikasi quizizz. Siswa harus memasukkan pin yang ditampilkan di layar proyektor untuk berpartisipasi dan menyelesaikan penilaian. Langkah awalnya adalah menekan tulisan Play untuk masuk ke permainan. Rata-rata, dengan asumsi Anda mengklik belajar, itu berarti Anda memeriksa pertanyaan yang telah Anda buat, dan jika Anda mengklik Mainkan, itu berarti pertanyaan tersebut layak untuk diajukan kepada siswa. Setelah mengetuk kata Play, akan muncul langkah-langkah dalam memilih antara bermain di satu ruangan atau ruangan lain. Karena sekarang ada pembelajaran jarak dekat dan jarak jauh dan para pendidik suka belajar dalam satu ruangan.

Kemudian langkah yang terakhir adalah pendidik memberikan pin kepada siswa. Melalui koneksi ini, siswa dapat mengakses permainan dan melihat tes yang dibuat oleh gurunya. Sebab, jika peserta didik tidak memasukkan pin ini maka peserta didik tidak dapat ikut menyelesaikan penilaian. Disini guru mulai menghubungkan laptop ke proyektor sehingga siswa dapat melihat pin.

Setelah peserta memasukkan PIN, peserta juga harus memasukkan namanya sehingga proyektor menampilkan nama orang yang sudah login dan yang belum. Memasukkan nama ini akan memudahkan Anda memeriksa jawaban atau nilai siswa. Karena dengan menggunakan aplikasi Quizizz, catatan siswa akan muncul setiap kali mengerjakan soal survei. Anggap semua siswa sudah login maka langkah selanjutnya guru tekan start maka siswa akan mulai

mengerjakan secara diam-diam dan guru akan memonitor siswa agar tidak ada yang dapat membantu mereka menjawab soal fabrikasi.

Dari akibat pengawasan kelas, ketika siswa sedang bekerja, guru juga mengarahkan setiap siswa untuk menjamin tidak ada yang berbuat curang. Dengan memeriksa setiap siswa cenderung dijadikan sebagai tanda penilaian harga diri yang penuh rasa. Skor kemudian akan langsung muncul dan guru dapat melihat skor siswa dari tertinggi hingga terendah. Selain dapat ditemukan di aplikasi, pendidik juga dapat mendownload hasilnya dalam format Microsoft excel. Memanfaatkan aplikasi *quizizz* memudahkan instruktur menyelesaikan evaluasi dibandingkan mencatat skor individu siswa. Karena, misalkan guru mengajukan pertanyaan di dalam buku, ia perlu menjawab jawaban siswa secara individu. Namun, dengan asumsi guru menggunakan aplikasi kuis, guru tidak akan mengoreksi jawaban masing-masing siswa.

Selain itu, setelah menyelesaikan ikhtisar menggunakan aplikasi *quizizz*, pendidik mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan yang diadili, terlepas dari apakah ada yang merasa kesulitan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, dan siswa diberikan kesempatan untuk mencari klarifikasi tentang beberapa masalah mendesak, instruktur akan memahami pertanyaan di masa depan. apa yang sulit bagi siswa. Setelah pendidik selesai mengevaluasi menggunakan aplikasi *quizizz*, dan membicarakan serta memahami apa yang terkait dengan pertanyaan yang menyusahkan, guru menghentikan kegiatan pembelajaran.

Tugas terakhir adalah kegiatan penutup yakni guru mengevaluasi dari pertanyaan yang banyak salah dari peserta didik dan akan dibahas kembali supaya peserta didik dapat memahami dengan jelas pembelajaran. Gerakan terakhir bisa dianggap sama

dengan gerakan awal, yaitu diakhiri dengan doa dan salam. Namun pada kesempatan terakhir, guru juga melengkapi tugas sekolah bagi siswanya. Setelah pemberian tugas ini, kami terus bertanya bersama-sama dan mengakhirinya dengan salam¹⁴.

E. Hambatan Penerapan Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz

Dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pasti ada permasalahan atau hambatan, baik dari guru, siswa atau faktor lainnya. Begitu pula saat menilai pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan aplikasi quizizz pasti banyak kendala yang ditemui. Salah satu kendala yang muncul pada saat proses evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz yaitu :

a. Guru

Kendala yang dihadapi oleh para pendidik juga adalah waktu dan organisasi yang sangat penting, namun yang paling dirasakan oleh para instruktur adalah keterbatasan waktu. Menurut para pendidik, menyampaikan keraguan pada aplikasi Quizizz membutuhkan lebih banyak waktu daripada biasanya mengemukakan masalah di atas kertas karena tidak semua pendidik dapat menggunakan inovasi. Tidak semua memiliki kesempatan untuk merancang dan menyusun rencana menggunakan aplikasi *quizizz*¹⁵.

b. Siswa

Terlepas dari kendala yang dihadapi oleh guru. Siswa juga menemui kendala atau hambatan dalam menyelesaikan penilaian menggunakan aplikasi *quizizz*. Kendala yang dihadapi siswa

¹⁴ Mohammad Iqbal Ulyl Albab Hs. *Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Menggunakan Aplikasi Kahoot*. (2022). 78–85.

¹⁵ Lin Sururoh. *Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa*. (2020). 105.

adalah siswa sering kali lupa membawa ponselnya dan ketika harus melakukan penilaian dengan melibatkan aplikasi *quizizz* di kelas seringkali siswa tidak memiliki akses internet, sehingga menjadi kendala serius. Bahkan sebelum pelaksanaan penilaian, guru mengingatkan siswa untuk menyiapkan perlengkapan yang diperlukan untuk menyelesaikan penilaian menggunakan aplikasi *quizizz*¹⁶.

c. Sarana dan Prasarana

Hambatan berikutnya adalah kantor di sekolah saat ini. Minimnya peralatan di ruang belajar membuat penggunaan aplikasi *quizizz* dalam penilaian terhambat penggunaannya di banyak wali kelas, karena banyak wali kelas yang tidak memiliki proyektor atau kondisinya kurang baik. Kantor dan yayasan adalah aset dan perlengkapan yang penting untuk menciptakan pengalaman pertumbuhan yang layak. Dengan cara yang sama untuk mendorong penilaian pembelajaran. Karena menurut Mona Novita dalam artikelnya, fasilitas dan sistem juga menjadi faktor pendukung dalam pengalaman pendidikan. Karena tanpa hal ini, pertunjukan tidak akan dapat mencapai target yang diharapkan secara umum, sehingga peralatan dan tempat kerja sangat mempengaruhi hasil pembelajaran¹⁷.

d. Jaringan

Jaringan merupakan salah satu kendala yang dihadapi siswa ketika ingin menggunakan aplikasi *quizizz* untuk menyelesaikan siklus penilaian. Dimana kartu paket informasi yang digunakan siswa tidak sama karena memilih paket informasi sangat penting

¹⁶ Beatus Mandelson, J. B. dkk.. Role Of Parent In Improving Geography Learning Motivivation In Immanuel Agung Samofa High School. *Inovasi Penelitian*, (2020), 2, 71.

¹⁷ Mona Novita. Sarana Dan Prasarana Yang Baik Menjadi Bagian Ujung Tombak Keberhasilan Lembaga Pendidikan Islam. *Nur El Islam*, (2017).102.

untuk menyelesaikan siklus penilaian menggunakan aplikasi *quizizz*. Karena kumpulan informasi setiap siswa itu unik, ada yang stabil, ada pula yang semakin berkurang. Artinya, pada saat evaluasi penjemputan menggunakan aplikasi *quizizz*, ada beberapa kelompok yang mengeluhkan keterlambatan karena buruknya atau rendahnya organisasi. Selain itu, hal ini juga menjadi kendala dalam siklus tes menggunakan aplikasi *quizizz*. Tidak dapat dipungkiri bahwa pemanfaatan internet saat ini sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat, khususnya dalam dunia pendidikan. Hampir setiap sekolah membutuhkan organisasi web untuk menyelesaikan pembelajaran. Dikatakan bahwa kemajuan teknologi internet begitu cepat dan menyebar ke seluruh dunia dan digunakan oleh berbagai negara, organisasi, dan pakar untuk berbagai tujuan termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, jaringan internet yang rentan terhadap impedansi juga dapat mengganggu pengalaman yang berkembang.

Metode awal pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan aplikasi *quizizz* adalah pada segmen awal pendidik harus menyiapkan inkuiri dengan baik. Setelah selesai, instruktur harus merencanakan kesempatan yang memadai untuk mengoordinasikan atau memasukkan pertanyaan ke dalam aplikasi *quizizz*. sehingga tidak ada lagi alasan untuk mempunyai kesempatan dan tenaga untuk mengajukan pertanyaan ke dalam aplikasi *quizizz*.

Selain itu, siswa juga perlu mempersiapkan materi yang diperlukan untuk menyelesaikan penilaian menggunakan aplikasi *quizizz*, mulai dari dukungan telepon seluler hingga perencanaan kuantitas web lebih lanjut. Dengan demikian, selama kegiatan ujian tidak ada hambatan.

KESIMPULAN

Kata pembangunan berasal dari bahasa latin inovasi yang berarti rekonstruksi dan perubahan. Sedangkan menurut rujukan kata besar Indonesia, kemajuan adalah permulaan atau perwujudan dari sesuatu yang baru atau selesainya sesuatu yang berbeda yang tidak setara dengan apa yang ada saat ini atau yang baru saja ada. Secara etimologis evaluasi bersumber dari bahasa Inggris "*assessment*" yang berarti menilai. Sedangkan dalam bahasa Arab disebut "*Al-qiamah* atau *al-taqdir*" yang artinya cek. Penilaian dalam bidang latihan atau penilaian yang berkaitan dengan pembelajaran sering disebut dengan *al-taqdir al-tarbiyah*, yang disebut penilaian instruksional dalam arti sebenarnya. Ciri-ciri kejenuhan belajar adalah kurangnya kemajuan informasi dan kemampuan selama pengalaman berkembang, kerangkah keilmuan tidak dapat berfungsi dengan baik dalam menangani data atau pengalaman, hilangnya inspirasi dan dukungan. Aplikasi kuis adalah alat berbasis web untuk membuat permainan kuis visual untuk digunakan dalam pembelajaran di rumah (dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran), kita dapat memperoleh hasil yang konstan dan dapat digunakan sebagai mata pelajaran pilihan. atau sebaliknya tugas sekolah untuk siswa dan kita dapat mengikuti ujian inkuiri dengan mempertimbangkan variabel-variabel yang terpisah.

Proses pembelajaran melalui penggunaan media pasti ada permasalahan atau hambatan, baik dari guru, siswa atau faktor lainnya. Begitu pula saat menilai pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan aplikasi *quizizz* pasti banyak kendala yang ditemui. Siswa juga perlu mempersiapkan materi yang diperlukan untuk menyelesaikan penilaian menggunakan aplikasi *quizzizz*, mulai dari dukungan telepon

seluler hingga perencanaan kuantitas web lebih lanjut. Dengan demikian, selama kegiatan ujian tidak ada hambatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahar. *Membuat Kuis Interaktif Kelas Dengan Quizizz*. 2019.
- Hakim, Thursan. *Belajar Secara Efektif*. 2010
- Hanifah Salsabila, Unik. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, (2020).168–169.
- Idrus.L. Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Manajemen Pendidikan Islam*, (2019) 9, 922
- Iqbal Ulyl Albab Hs. Mohammad, *Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Menggunakan Aplikasi Kahoot*. (2022). 78–85.
- Kemendikbud. *Badan Pengembangan Bahasa dan Pembinaan Bahasa*. 2016.
- Kusnadi.. Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep “ Dare To Be Different.” *Wahana Pendidikan*, (2017) 4, 135.
- Lin Sururoh. *Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa*. (2020). 105.
- M. Fitri, R., M, I., Wati, S., & Aprison, W.. Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas X Di MAN 1 Agam Kecamatan Tanjung Raya. *Soshumdik*, (2023), 2, 86–88.
- Magdalena, Ina, Hadana Nur Fauzi, R. P. Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Pendidikan Dan Sains*, (2020).2, 246.
- Mandelson, Beatus, J. B. dkk.. Role Of Parent In Improving Geography Learning Motivivation In Immanuel Agung Samofa High School. *Inovasi Penelitian*, (2020), 2, 71.
- Novita, Mona. Sarana Dan Prasarana Yang Baik Menjadi Bagian Ujung Tombak Keberhasilan Lembaga Pendidikan Islam. *Nur El Islam*, (2017).102.

R .E. Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* (2018). 2, 2.

Setiawan, Agung, Sri Wigati, and D. S. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020,. *EDUSAINTEK* 3, 168

Widanty Zulham, Ayunda. Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Skripsi. Medan, UMSU*, (2021). 7