



Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Penilaian Tengah Semester di SD Negeri 01 Sinunukan Mandailing Natal

Quizizz Application as a Mid-Semester Assessment Method at SD Negeri 01 Sinunukan Mandailing Natal

Torang Siregar

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), Indonesia

Email : torangsiregar.2024@student.uny.ac.id

Article Info

Article history :

Received : 01-04-2024

Revised : 03-04-2024

Accepted : 05-04-2024

Published : 07-04-2024

Abstract

This research thoroughly discusses the mid-semester assessment application based on information and communication technology which is implemented at the Lenterahati Islamic boarding school elementary school, namely the Quizizz application. The aim of this research is to find out what things are implemented in the Quizizz application and what are the benefits of the Quizizz application. The research method used is a qualitative approach using descriptive studies. The sample in this research were teachers in grades 4, 5 and 6. Data collection was obtained from interviews, observation and documentation. The results of the research show that the application of Quizizz at SD Negeri 01 Sinunukan Kabupaten Mandailing Natal has been implemented for 2 semesters or 1 year and is used by grades 4, 5 and 6. This Quizizz application is a very useful application to lighten the workload of educators (teachers) and for students This quizizz application is very useful and fun in answering and working on quiz questions given by the teacher. In conclusion, the application of information and communication technology in the world of education is very important and mandatory so that good educational qualities can be implemented in accordance with the initial objectives in accordance with the benefits of providing education.

Keywords : *Applications, Technology, Quizizz, Assessment methods, Midterm, Competencies*

Abstrak

Penelitian ini membahas tuntas tentang aplikasi penilaian mid semester yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan di SD Negeri 01 Sinunukan Mandailing Natal yakni aplikasi quizizz. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa saja hal-hal yang di terapkan dalam aplikasi quizizz tersebut dan apa saja manfaat aplikasi quizizz tersebut. Metode penelitian yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan studi deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah guru kelas 4, 5 dan 6. Pengumpulan data didapatkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan quizizz di SD Negeri 01 Sinunukan Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara sudah diterapkan selama 2 semester atau selama 1 tahun dan digunakan oleh kelas 4,5 dan 6. Aplikasi quizizz ini menjadi aplikasi yang sangat bermanfaat untuk meringankan beban pekerjaan pendidik (guru) dan bagi siswa aplikasi quizizz ini sangat berguna dan menyenangkan dalam menjawab dan mengerjakan soal kuis yang diberikan oleh guru.



Kesimpulannya penerapan teknologi informasi dan komunikasi di ruang lingkup dunia pendidikan sangatlah penting dan wajib sehingga mutu-mutu pendidikan yang baik dapat diterapkan sesuai dengan tujuan awal yang sesuai dengan manfaat penyelenggaraan pendidikan.

Kata Kunci : Aplikasi, Teknologi, Quizizz, Metode penilaian, Tengah semester, Kompetensi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu upaya sebuah proses dalam wujud penyampaian suatu ilmu pengetahuan. Dalam sebuah proses pendidikan yang menjadi subjek utamanya adalah siswa. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan serta pembentukan kepribadian. Seperti yang kita ketahui suatu proses pendidikan yang formal pasti dilakukan di jenjang sekolah formal. Sebuah pendidikan dapat dikatakan baik jika pendidikan itu bisa menjadikan siswa memiliki keterampilan, pengetahuan yang luas, memiliki pribadi yang baik maupun aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri. Agar hal – hal tersebut dapat tercapai dengan baik maka di dunia Pendidikan harus menerapkan sebuah pendidikan yang berkualitas dengan baik sehingga orientasi pendidikan yang diinginkan dapat tercapai dan mampu meningkatkan mutu pendidikan. Pada era zaman modern saat ini teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu aspek penting yang harus dikuasai. TIK mendorong keras manusia untuk menguasai segala jenis dan bentuk teknologi informasi dan komunikasi terutama kepada para guru. Guru harus menguasai segala jenis perkembangan TIK dan memiliki kompetensi dalam pemanfaatan TIK itu sendiri dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK membuat guru menjadi lebih mudah dalam menjalankan tugasnya. Sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan oleh kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi secara umum terkait perluasan akses pendidikan, peningkatan mutu dan daya saing, serta peningkatan tata kelola pendidikan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan baik di satuan pendidikan dasar, menengah maupun perguruan tinggi di seluruh Indonesia.

Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang hebat dan menyenangkan tanpa kehilangan inti pembelajaran berkelanjutan. Faktanya, strategi ini mungkin melibatkan partisipasi aktif siswa sejak awal. Dari uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang tentang quizizz dengan judul *“Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Penilaian Mid Semester di SD Negeri 01 Simunukan Kabupaten Mandailing Natal”*

Pengertian quizizz

Quizizz merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berupa aplikasi yang dapat digunakan sebagai metode dalam memberikan latihan soal kepada peserta didik. Quizizz sama seperti alat web penilaian berbasis pendidikan pada umumnya hanya saja quizizz memiliki banyak kelebihan maupun kekurangannya.

Karakteristik quizizz

Quizizz ini memiliki dua macam bentuk soal yakni soal yang di atur secara publik dan soal yang di atur secara pribadi. Soal yang bersifat publik tidak memiliki batasan jumlah pertanyaan, setiap jawaban pertanyaan memiliki dua bahkan sampai empat pilihan ganda, dalam setiap pertanyaan



menyertakan gambar dan video yang berhubungan dengan materi dan batas waktu yang diberikan terhadap setiap soal bisa mulai dari 45 detik sampai 5 menit maupun lebih sesuai dengan yang sudah diatur oleh guru itu sendiri. Dalam aplikasi quizziz ini juga terdapat berbagai jenis soal permainan, musik maupun meme.

Penerapan quizziz

Menggunakan aplikasi quizziz sebagai media pembelajaran dapat melalui web tool yang telah diatur oleh guru. Quizziz dapat diakses melalui smartphone, laptop, tablet, komputer yang telah terhubung dengan koneksi jaringan internet. Peserta didik dapat bergabung melalui link <http://quizziz.com/join> dengan melakukan pengisian nama dan kode yang sudah diatur oleh gurunya. Setelah berhasil masuk ke link tersebut peserta didik dapat mengisi soal yang telah diberikan oleh gurunya dan mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Kelebihan dan kelemahan quizziz

Kelebihan quizziz terhadap peserta didik yakni peserta didik menjadi memiliki rasa kompetisi tinggi dalam mengerjakan soal, peserta didik dapat dengan mudah menganalisa soal yang diberikan, peserta didik menjadi kompeten dalam menggunakan teknologi di era zaman modern. Selain itu quizziz juga memiliki kelebihan yang membuat guru tidak lagi bersusah payah dalam meng-input nilai yang diperoleh peserta didik dengan manual dengan aplikasi quizziz ini guru lebih mudah dalam meng-input nilai peserta didik yakni nilai yang diperoleh peserta didik dari kuis yang diberikan dalam aplikasi quizziz akan langsung ter-input didalam aplikasi excel guru yang memberikan quizz tersebut. Sehingga pekerjaan meng-input nilai yang awalnya secara manual menjadi lebih praktis dan simpel dengan menggunakan aplikasi quizziz.

Terlepas dari kelebihan quizziz yang dipaparkan diatas, quizziz juga memiliki kelemahan yang dimana pada akhir setelah menjawab soal peserta didik langsung mengetahui berapa hasil skor nilai yang diperoleh sehingga peserta didik yang mendapatkan nilai yang rendah akan merasa sedikit tertekan dan tidak puas dengan hasil yang didapatkan. Selain itu, aplikasi quizziz ini juga menggunakan jaringan seluler internet sehingga dalam keadaan mendesa seperti jaringan terputus maka kita tidak bisa menggunakan aplikasi quizziz tersebut.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah instrumen kunci. Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 01 Sinunukan Mandailing Natal Jalan Lintas Batahan-Sinunukan, Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah guru kelas 4,5 dan 6 di SD Negeri 01 Sinunukan Mandailing Natal. Pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Ada tiga tahapan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data yang akan dilakukan adalah teknik Triangulasi data. Triangulasi data merupakan suatu teknik pengujian keabsahan data yang menggunakan sesuatu di luar data tersebut dengan tujuan untuk



memverifikasi atau membandingkan data tersebut. Tujuan dilakukannya triangulasi data tersebut adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil yang diperoleh di lapangan benar-benar representatif. Berdasarkan teknik triangulasi, peneliti membandingkan atau membedakan hasil wawancara yang diperoleh dari masing-masing sumber informasi atau pencarian komparatif untuk memverifikasi keaslian informasi yang diperoleh

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi dapat di manfaatkan sebagai alat untuk mempermudah seseorang dalam menjalankan tugasnya. Perbaikan proses belajar adalah salah satu faktor utama dalam sebuah peningkatan mutu pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu proses belajar di sebuah lingkungan sekolah maka menerapkan penggunaan teknologimerupakan hal yang begitu penting. Untuk dapat mengetahui penilaian proses belajar makaperlu adanya perbandingan dari proses belajar yang sebelumnya, karna penilaian ialah hal yang begitu penting dalam proses kegiatan belajar. Peningkatan kulaitas sistem penilaian adalah salah satu cara agar kualitas pembelajaran meningkat. Dalam penilaian pencapaian hasil belajar hal utama yang harus diperhatikan adalah kemampuan siswa itu sendiri. Ada beberapa hal yang sangat penting dalam penerapan quizziz yakni:

1. Guru lebih mudah memahami bahan ajar
2. Memudahkan guru dalam membuat soal
3. Sebagai cara mudah dalam mengukur kopetensi peserta didik
4. Peserta didik lebih mudah dalam menganalisa jawaban

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh informasi sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan bahwa di SD Negeri 01 Sinunukan Mandailing Natal telah menggunakan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis web tool yang biasa disebut dengan nama quizziz dan sudah berjalan kurang lebih setahun atau sudah digunakan selama 2 kali ujian mid semester. Quizziz di gunakan oleh kelas 4, 5 dan 6 dikarenakan tiga kelas ini para pesertra didiknya sudah paham menggunakan alat TIK. Penggunaan quizziz tersebut memberikan beberapa. Dari tiga kelas yang menggunakan aplikasi quizziz tersebut masing-masing memiliki kendala maupun lain sebagainya.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas 4 mengatakan bahwa penggunaan aplikasi quizziz ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa. Quizziz yang kelas 4 gunakan yakni model quizziz yang jawaban soalnya pilihan ganda. Menurut guru kelas 4 bahwa dengan menggunakan model soal yang pilihan ganda siswa lebih mudah dalam menjawab dan gurulebih mudah dalam mengetahui berapa skor nilai siswa. Sedangkan jika guru menerapkan quizziz yang bentuk jawaban soalnya essay maka guru kesulitan memberi nilai kepada siswakarena model soal essay dalam quizziz jawabannya dinyatakan selalu benar yang dalam artiwalaupun siswa menjawab soal dengan jawaban yang salah tetap saja hasilnya benar. Maka dari pada itu bentuk soal yang digunakan oleh SD Negeri 01 Sinunukan Mandailing Natal dalamaplikasi quizziznya adalah modek soal pilihan ganda.

Dari hasil wawancara guru kelas 5 mengatakan bahwa di SD Negeri 01 Sinunukan Mandailing Natal quizziz ini lebih diutamakn untuk kelas 5 karena berhubungan dengan kenaikan kelas, sehingga



nanti setelah naik ke kelas 6 kelas 5 tidak lagi kesulitan dalam mengoprasikan kuis berbasis teknologi dan mereka diharapkan menguasai teknologi semacam CAT dan lain sebagainya sehingga saat pelaksanaan ujian nasional berbasis CAT mereka tidak lagi kesulitan dalam mengerjakan soal-soal.

Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru kelas 6 mengatakan bahwa kelas 6 melakukan kuis menggunakan quizziz hanya pada ujian tengah semester dikarenakan di semester selanjutnya kelas 6 sudah mengikuti ujian nasional. Disaat menggunakan quizziz yang di programkan oleh SD Negeri 01 Sinunukan Mandailing Natal kelas 6 angkatan tahun ini sebagai kelas ercobaan yang dimana mereka sebelumnya tidak menggunakan quizziz di kelas 4 dan 5 karena quizziz baru berjalan satu tahun di SD Negeri 01 Sinunukan Mandailing Natal. Dengan demikian manfaat quizziz dalam penelitian ini antara lain:

1. Guru lebih mudah memahami bahan ajar
2. Memudahkan guru dalam membuat soal
3. Sebagai cara mudah dalam mengukur kopetensi peserta didik
4. Peserta didik lebih mudah dalam menganalisa jawaban

KESIMPULAN

Dalam peningkatan proses mutu pendidikan di SD Negeri 01 Sinunukan Mandailing Natal telah memperkenalkan sebuah aplikasi yang bernama quizziz. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang hebat dan menyenangkan tanpa kehilangan inti pembelajaran berkelanjutan. Faktanya, strategi ini mungkin melibatkan partisipasi aktif siswa sejak awal. Terlepas dari itu, tuntutan era Revolusi Industri 4.0 yang sedemikian rupasehingga berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan, harus melakukan kalibrasi ulang dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0. Meningkatkan kinerja individu secara komprehensif melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti sistem pendidikan yang memasukkan teknologi kedalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. & Rusmana, I.M. 2019. “Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz”. Prosiding Sesiomadika, hal 1-7.
(ed.).
- Aini, Y.I. 2019. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah”. Kependidikan, Vol. 2, No. 25, hal. Bengkulu. Iasma Ismail Nurudin & Sri Hartati. 2019. “Metodologi Penelitian Sosial”.: Media Sahabat
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary Education*, 3(2), 123– 133. <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/414>



- Amir M.Z, Z. (2015). *Pembelajaran Matematika Menggunakan* (Agvenda (ed.); 2015th ed.). Aswaja Pressindo Jl.plosokuning V No.73 minomartini, ngaglik,
- Amir M.Z, Z. (2015). *Pembelajaran Matematika Menggunakan* (Agvenda (ed.); 2015th ed.). Aswaja Pressindo Jl.plosokuning V No.73 minomartini, ngaglik, sleman, Yogyakarta. [http://repository.uin-suska.ac.id/10388/1/Psikologi Pembelajaran Matematika.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/10388/1/Psikologi%20Pembelajaran%20Matematika.pdf)
- Amri, M. S., & Abadi, A. M. (2013). Pengaruh PMR dengan TGT terhadap Motivasi, Sikap, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Kelas VII SMP. *Pengaruh PMR Dengan TGT Terhadap Motivasi, Sikap, Dan*
- Amri, M. S., & Abadi, A. M. (2013). Pengaruh PMR dengan TGT terhadap Motivasi, Sikap, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Kelas VII SMP. *Pengaruh PMR Dengan TGT Terhadap Motivasi, Sikap, Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Kelas VII SMP*, 8(1), 55–68.
- Anditiasari, N. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Abk (Tuna Rungu) Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 183–194.
- Anditiasari, N. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Abk (Tuna Rungu) Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 183–194.
- Asma, D., & Nurwan. (2017). *Meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat model matematika pada materi program linear melalui pendekatan matematika realistik*. 395–402.
- Asma, D., & Nurwan. (2017). *Meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat model matematika pada materi program linear melalui pendekatan matematika realistik*. 395–402.
- Astuti, A., & Leonard, L. (2015). Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah*
- Astuti, A., & Leonard, L. (2015). Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.91>
- Cendika. Surabaya.
- dr. elis ratnawulan, s.si., m.t.;dr. h.a. rusdiana, M. m. (2005). *Evaluasi pembelajaran*. pustaka setia bandung.
- dr. elis ratnawulan, s.si., m.t.;dr. h.a. rusdiana, M. m. (2005). *Evaluasi pembelajaran*. pustaka setia bandung.
- Education*, 2(2), 111. <https://doi.org/10.24014/sjme.v2i2.2213>
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHLINE : Jurnal Matematika Dan Pendidikan*.
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHLINE : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Gunawan, A. (2019). *Analisis kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 59 Kota Bengkulu*. 9(2), 216– 225.



- Guzman, K. C., & Oktarina, N. (2018). Strategi Komunikasi Eksternal Untuk Menunjang Citra Lembaga. *Economic Education Analysis Journal*, 7(1), 301–315.
- Haqiqi, A. K. (2018). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Ipa Siswa Smp Kota Semarang. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 6(1), 37.
- Hawin, M. (2019). Hubungan Tingkat Pendidikan Berbasis Islam Anggota Karang Taruna Dengan Kepedulian Sosial. *Al-Misbah (Jurnal Islamic Studies)*, 7(2), 50–54.
<https://doi.org/10.26555/almisbah.v7i2.1125>
- <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0A>
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ah>
- <http://pasca.unhas.ac.id/jurnal/files/ef79bd330d16ba9fda32510e0a581953.pdf>
- <http://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/232>
- <https://docplayer.info/31986536-Kelompok-kompetensi-h-kurikulummatematika-2-dan-pemanfaatan-media-pembelajaran.html>
- <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i3.6004>
- <https://doi.org/10.21831/pg.v8i1.8494>
- <https://doi.org/10.23971/eds.v6i1.838>
- <https://doi.org/10.31539/joes.v1i1.222>
- <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i2.162>
- <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i2.162>
- <https://media.neliti.com/media/publications/100164-ID-wawancara-sebuahinteraksi-komunikasi-da.pdf>
- <https://www.neliti.com/publications/71281/kesulitan-belajar-matematika-disekolah-dasar>
- Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(3), 173.
- Iryanti. (2004). *Penilaian Unjuk Kerja* (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penantaran Guru Matematik (ed.)).
- Ismayani, L. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun
- Jamal, F. (2014). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Peluang Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Meulaboh Johan Pahlawan. *Jurnal MAJU (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 1(1), 18–36.
- Journal of Elementary School (JOES)*, 1(1), 22–34.
- Jurnal Analisis*, 6(2), 188–193.
- Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Kelas VII SMP*, 8(1), 55–68.
<https://doi.org/10.21831/pg.v8i1.8494>
- Khusna, H. (2017). *Pemodelan Matematika dalam Pembelajaran Matematika Realistik Hikmatul Khusna*. 1–8.



- Kurnia D, S. W., Sutiarto, S., & Yunarti, T. (2014). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 2(1), 356–362.
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamillah, S. (2021). PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS II SDN DURI KOSAMBI 06 PAGI. 3, 276–287.
- Masita. (2020). *Kesulitan, Analisis Dalam, Siswa Cerita, Soal Sosial, Aritmatika Studi, Program Matematika, Tadris Tarbiyah, Fakultas Keguruan, D A N Islam, Universitas Sulthan, Negeri Jambi, Saifuddin. matematika 2 dan pemanfaatan media pembelajaran).*
- Mei, S.Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. 2018. “Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom”. *European Journal of Social Sciences Education and Research*.
- Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 2, p. 9).
- Mujianto, S. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Butir Tes, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 2, 2(2), 192– 213.
- Mukhsin, R., Mappigau, P., & Tenriawaru, A. N. (2017). Pengaruh Orientasi Kewirausahaan Terhadap Daya Tahan Hidup Usaha Di Kota Makassar.
- Mulyani, H. (1947). *2.1 Program Linear*. 6–12.
- Mustari, M. 2023. Teknologi informasi dan komunikasi dalam manajemen pendidikan.
- Nasution, W.H.R. 2019. “Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPA pada sekolah dasar di era revolusi industri 4.0”. 3:894-898.
- Nilamsari, N. (2014). *Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif. Pendidikan MIPA*, 2(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.91>
- Pujiadi. (2016). *Guru Pembelajar Modul Matematika SMA (Kurikulum Ruang dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. sleman, Yogyakarta. http://repository.uin-suska.ac.id/10388/1/Psikologi Pembelajaran Matematika.pdf*
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Alfabeta
- Sugiyono. 2017. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D” Alfabeta. Bandung. Umi Salamah. 2018.” Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan. Evaluasi”, hlm 274-293 Zainal Arifin. 2010. “Strategi Pengembangan Penilaian Berbasis kelas (Classroom-Bases Assesment)”. Makalah. Halm 7-8. Bandung.
- <https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024> <https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252> <https://dx.doi.org/>
- Wahyuddin, W., & Ihsan, M. (2016). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Pada Siswa Kelas VII Smp Muhammadiyah Se-Kota Makassar. *Suska Journal of Mathematics*



Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Pogram Pembelajaran : Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik* (P. Belajar (ed.)).

XIII(2), 177–181.

Yamin, M. (2018). kesulitan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas viii smp negeri 1 tellusiattinge kabupaten bone. In *Journal of Materials Processing Technology* (Vol. 1, Issue 1).

Yeni, E. M., & Almuslim, U. (2015). JUPENDAS , ISSN 2355-3650 , Vol . 2 , No . 2 , September 2015. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–10.

Zaki, A., Si, S., Si, M., Sidjara, S., Si, S., & Si, M. (2017). *Program linear*. 1–34.

Zhao, F. 2019. “Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the AccountingClassrom. *International Journal of Higher Education*” 8 No.1