

Efektivitas Penggunaan *Game Quizwhizzer* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar

Yusfringka Adhi Sanjaya Putra ✉, Universitas PGRI Madiun

Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

Apri Kartikasari HS, Universitas PGRI Madiun

✉ yusfringkaadhi28@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to determine the effectiveness of using the QuizWhizzer game on the enthusiasm of fifth grade students of SDN 2 Dadapan. The method in the study is a quantitative method using a one shot case study research design. The population in this study were 12 fifth grade students from SDN 2 Dadapan. Researchers used saturated sampling technique so that the sample taken was the entire population. Data collection techniques using questionnaires and observation sheets. The results of data analysis show that the results of hypothesis testing show that the coefficient of determination or $R^2 = 0.961$ or 96.1% which indicates that the independent variable (X), namely QuizWhizzer media, affects the dependent variable (Y), namely student enthusiasm by 96.1%. The results of the f test show that F count is 194.632 which is greater than F table 5.32 and is supported by a sig value of 0.000 which is smaller than alpha 0.05. Based on the results of the SPSS output, the t value of the QuizWhizzer learning media variable is 13.951 which is greater than the t table of 2.3 and is supported by a p value of 0.000 which is smaller than sig 0.05. From this study, it can be concluded that there is a significant influence between QuizWhizzer learning media on student enthusiasm.

Keyword : *Quizwhizzer, Enthusiasm, Evaluation Media*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan game *QuizWhizzer* terhadap antusiasme siswa kelas V SDN 2 Dadapan. Metode yang dalam penelitian adalah metode kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *one shot case study*. Populasi dalam penelitian ini adalah 12 peserta didik kelas V dari SDN 2 Dadapan. Peneliti menggunakan Teknik sampling jenuh sehingga sampel yang diambil adalah seluruh populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis diperoleh hasil bahwa koefisien determinasi atau $R^2 = 0,961$ atau 96,1% yang menunjukkan bahwa variabel independen (X) yakni media QuizWhizzer memengaruhi variabel dependen (Y) yakni antusiasme siswa sebesar 96,1%. Hasil uji f menunjukkan bahwa F hitung sebesar 194,632 yang lebih besar dari F tabel 5,32 serta didukung oleh nilai sig sebesar 0,000 yang lebih kecil dari alpha 0,05. Berdasarkan hasil output SPSS, didapatkan nilai t hitung variabel media pembelajaran QuizWhizzer sebesar 13,951 yang lebih besar dari t tabel 2,3 dan didukung dengan nilai p value sebesar 0,000 yang lebih kecil dari sig 0,05. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antar media pembelajaran QuizWhizzer terhadap antusiasme siswa.

Kata kunci: *QuizWhizzer, Antusiasme Siswa, Media Evaluasi*



PENDAHULUAN

Memasuki abad 21 perubahan di segala bidang sudah pasti terjadi. Perubahan yang sangat cepat ini juga disebabkan oleh adanya pandemi Covid-19. Kehadiran pandemi yang terjadi di seluruh dunia memberikan dampak perubahan dalam berbagai sektor, salah satunya dalam bidang pendidikan. Ketika masa pandemi terjadi, teknologi berperan penting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berjalan secara daring.

Perubahan proses pembelajaran yang awal mulanya dilaksanakan secara langsung atau tatap muka menjadi daring tanpa adanya persiapan mengharuskan tenaga pendidik untuk bisa memanfaatkan dan mengimplementasikan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Implementasi penerapan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat diterapkan dalam pelaksanaan evaluasi dari hasil belajar peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran evaluasi digunakan sebagai cara untuk mengukur atau menilai dalam bidang pendidikan dengan cara memberikan pertanyaan untuk dijawab ataupun perintah untuk dikerjakan (Kharisma & Septyanti, 2022). Kegiatan evaluasi ini bertujuan agar guru dapat menilai dan mencari tahu apakah siswa sudah memahami atau menguasai materi yang diberikan.

Sebelum adanya media evaluasi yang menggunakan teknologi, guru melaksanakan penilaian dengan konvensional atau berbasis kertas (*paper based test*). Evaluasi secara konvensional memiliki beberapa kelemahan. Pertama, dibutuhkan banyak biaya dan waktu dalam membuat instrument yang akan digunakan. Kedua, dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengolah hasil penskoran. Ketiga, kegiatan evaluasi konvensional juga memberikan efek psikologis yaitu kecemasan pada peserta didik (Kunahyono, Suwandayani, & Muzakki, 2020).

Kekurangan dari evaluasi konvensional atau berbasis kertas (*paper based test*) menjadi tantangan yang harus diatasi oleh guru untuk membangun atmosfer evaluasi yang menyenangkan dan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik. Antusiasme merupakan perasaan gembira yang muncul akibat dari adanya suatu perlakuan (Kirana & Badri, 2020). Melalui kegiatan evaluasi yang menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam melaksanakan evaluasi. Antusiasme peserta didik yang muncul akan menciptakan semangat dalam diri peserta didik (Suciati, 2018). Antusiasme sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang mampu meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar. Guru harus mampu memberikan energi positifnya agar dapat membangun energi yang sama kepada peserta didik.

Permasalahan tersebut bisa diatasi dengan menggunakan media evaluasi berbasis teknologi. Media berbasis teknologi dinilai dapat mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan evaluasi. Hal tersebut didasarkan pada kelebihan media evaluasi berbasis teknologi, seperti hasil tes atau penskoran yang otomatis muncul, pemberian evaluasi dengan berbagai tampilan desain, tidak membutuhkan biaya dan waktu yang banyak dalam pembuatan instrumen penilaian.

Inovasi dalam kegiatan evaluasi berbasis teknologi bisa dilakukan salah satunya dengan menggunakan *game* edukasi. *Game* adalah sarana hiburan yang dilaksanakan secara terstruktur atau semi terstruktur dan biasanya dapat juga dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan. *Game* memiliki beberapa karakteristik yang digemari banyak orang, seperti menyenangkan, memotivasi, dan kolaboratif. *Game* edukasi adalah sarana hiburan yang bersifat mendidik dan memiliki unsur pendidikan (Febriansyah *et al.*, 2021).

QuizWhizzer adalah salah satu inovasi media pembelajaran berbasis *game* yang bias dimanfaatkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. *QuizWhizzer* ialah media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan tidak membosankan. Aplikasi *game* edukasi *QuizWhizzer* adalah sebuah aplikasi *game* edukasi yang naratif dan fleksibel. Aplikasi merupakan media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai media pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Terdapat delapan jenis soal atau *game* yang dapat digunakan, yaitu *Numeric, Short Answer, Multiple Choice, Multiple Responses, True False, Open-ended, Drag and drop, and Ordering* yang dapat dibuat untuk disajikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik (Wahyuningsih *et al.*, 2021).

Kegiatan evaluasi dengan media *game* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik serta membangun suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pembahasan yang akan diangkat pada penelitian ini adalah alat evaluasi yang akan menggunakan aplikasi kahoot. Rumusan masalah pada penelitian ini ialah bagaimanakah efektivitas penggunaan *Game QuizWhizzer* sebagai media evaluasi terhadap antusiasme siswa kelas V Sekolah Dasar.

QuizWhizzer

QuizWhizzer ialah media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan tidak membosankan. Aplikasi *game* edukasi *QuizWhizzer* adalah sebuah aplikasi *game* edukasi yang naratif dan fleksibel. Aplikasi merupakan media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik juga menyenangkan.

QuizWhizzer adalah website yang menyediakan fasilitas berupa *game* yang dapat menarik dan digunakan untuk membuat kuis secara interaktif (Wahyuningsih *et al.*, 2021) Semua orang dapat mengakses website ini dengan syarat memiliki kode kuis yang dimiliki oleh pembuat kuis. *QuizWhizzer* ini dapat digunakan untuk membuat *game* interaktif yang bisa digunakan sebagai media evaluasi yang terintegrasi dengan materi. Menurut Oktika (2023) *QuizWhizzer* merupakan game edukasi yang menarik dan digunakan untuk membuat kuis interaktif. Selain itu, permainan dapat membantu guru untuk mengajarkan banyak kosakata baru melalui kuis. Jadi, game ini sangat mudah digunakan untuk siswa dan guru.

Antusiasme

Antusiasme merupakan perasaan gembira yang muncul akibat dari adanya suatu perlakuan (Kirana & Badri, 2020). Antusiasme peserta didik yang muncul akan menciptakan semangat dalam diri peserta didik (Suciati, 2018). Antusiasme sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Guru diharapkan mampu membangun suasana kelas yang akan meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar. Guru harus mampu memberikan energi positifnya agar dapat membangun energi yang sama kepada peserta didik.

Antusiasme peserta didik seharusnya selalu dihadirkan ketika terjadi pembelajaran di dalam kelas. Antusiasme menunjukkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu interaksi guru dengan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar (Kirana & Badri, 2020). Peserta didik yang antusias dalam belajar cenderung tidak mudah menyerah dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

METODE

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pada penelitian ini digunakan desain penelitian *one shot case study* dimana dalam penelitian ini hanya terdapat satu kelas yang menjadi kelas eksperimen dan diberikan perlakuan (Daryanes & Ririen, 2020).

Tabel 1. Desain penelitian

Treatment	Observasi
X	O

Keterangan

X : perlakuan (treatment)

O : observasi setelah treatment

Penggunaan *one shot case study* ini dilakukan karena menurut peneliti treatment satu kali sudah memberikan pengaruh terhadap siswa. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembending, sehingga tidak ada kelas kontrol yang diberikan perlakuan berbeda oleh peneliti (Yurni & Hariati, 2022).

Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau jumlah seluruh subjek penelitian yang dapat menghasilkan data penelitian (Rahmanto et al., 2020). Siswa kelas V SDN 2 Dadapan merupakan populasi yang digunakan dalam penelitian ini. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan dilakukan penelitian (Ahmad, 2022). Pemilihan sampel dimaksudkan untuk menyesuaikan kriteria subjek penelitian dengan kriteria yang menjadi acuan pemilihan subjek. Sampel pada penelitian ini didapatkan dengan memakai sampling jenuh yang menetapkan sampel apabila seluruh populasi dapat dijadikan sampel, yakni siswa kelas V SDN 2 Dadapan yang berjumlah 10 siswa.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data atau informasi sebagai bahan penelitian. Angket ditetapkan sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan formulir berisikan pertanyaan dengan alternatif pilihan jawaban yang telah disediakan (Syarifuddin et al., 2021). Responden yang mengisi jawaban hanya perlu memilih jawaban sesuai dengan pendapat pribadi masing-masing. Jawaban yang disediakan dibuat dalam beberapa alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, dan kurang setuju. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *game QuizWhizzer* terhadap antusiasme siswa. Instrumen tes harus melalui rangkaian proses pengujian, yaitu uji validitas dan reliabilitas sebelum instrumen tes dapat dipakai dalam penelitian. Untuk menguji sejauh mana antusiasme berpengaruh terhadap antusiasme peserta didik setelah penerapan media evaluasi *QuizWhizzer*. Tahapan yang harus dilalui dalam menganalisis data di antaranya uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan uji koefisien determinasi (R^2), uji signifikansi simultan (f -Test), uji signifikansi parameter individual (t -Test).

HASIL PENELITIAN

Data dalam penelitian ini bersumber dari angket yang disebarkan kepada siswa. Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas data dengan menggunakan Cronbach's Alpha. Tujuan dari uji validitas adalah untuk menguji kesesuaian instrumen dengan tujuan dan juga kisi-kisi yang telah dibuat. Apabila instrumen yang digunakan valid maka alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data (mengukur) itu valid. Valid memiliki arti bahwa instrumen yang digunakan sudah tepat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2014).

Uji Validitas

Perhitungan hasil angket terkait media *QuizWhizzer* (variabel X) menunjukkan sebanyak 12 soal seluruhnya adalah valid sehingga tidak ada soal yang gugur. Sedangkan hasil angket terkait dengan antusiasme (variabel Y) siswa sebanyak 18 butir soal menunjukkan bahwa 16 butir soal valid dan 2 butir soal gugur.

Uji Reliabilitas

Dasar dalam pengambilan keputusan uji reliabilitas apabila nilai Cronbach's Alpha $>0,60$ maka angket diputuskan konsisten atau reliabel. Apabila nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$ maka angket diputuskan tidak reliabel atau tidak konsisten. Hasil pengolahan data peneliti menunjukkan bahwa angket reliabel karena hasil perhitungan reliabilitas instrumen media *QuizWhizzer* (X) $0,962 > 0,60$ dan antusiasme siswa (Y) $0,947 > 0,60$.

Uji Normalitas

Uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dilakukan untuk pengujian normalitas, dan diperoleh nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 lebih dari alpha (0,05), sehingga dapat diambil keputusan H_0 diterima. Dengan demikian, persyaratan normalitas

sudah terpenuhi atau dapat disimpulkan residual data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Data yang berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan untuk pengujian homogenitas. Berdasarkan tabel "*Test of Homogeneity of Variances*" pada baris "*Based on Mean*", diperoleh nilai Sig. 0,203 lebih dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok sama atau homogen. Oleh karena itu, uji kedua asumsi telah terpenuhi.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi terhadap antusiasme siswa.

a) Uji koefisien determinasi (R^2)

Hasil dari uji statistik dapat diperoleh bahwa koefisien determinasi atau $R^2 = 0,961$ atau 96,1% yang mana berarti variabel independen (X) yakni media *QuizWhizzer* memengaruhi variabel dependen (Y) yakni antusiasme siswa sebesar 96,1%. Sisanya sebesar 3,9% dijelaskan oleh variabel lain.

b) Uji signifikan simultan (f-Test)

Hasil Uji Signifikan Serentak (Uji F), didapatkan nilai F hitung sebesar 194,632 yang lebih besar dari F tabel 5,32 dan didukung oleh nilai sig sebesar 0,000 yang manalebih kecil dari alpha 0,05. Oleh karena itu, terdapat pengaruh signifikan pada media *QuizWhizzer* terhadap antusiasme siswa.

c) Uji signifikansi parameter individual (t-Test).

Hasil Uji Signifikan Individu (Uji t) diperoleh nilai t hitung variabel media pembelajaran *QuizWhizzer* sebesar 13,951 yang lebih besar dari t tabel 2,3 dan juga didukung oleh nilai p *value* sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari sig 0,05. Oleh karena itu, terdapat pengaruh yang signifikan antar media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap antusiasme siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi akan antusiasme siswa kelas V SDN 2 Dadapan. Data diambil dari angket yang diberikan kepada siswa kelas V SDN 2 Dadapan. Siswa jauh lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan evaluasi ketika menggunakan media *QuizWhizzer* dibandingkan dengan evaluasi dengan cara konvensional atau mengerjakan tes tulis.

Seluruh kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian mencakup pengenalan dan penjelasan media, penggunaan media sebagai alat evaluasi, dan respon siswa terhadap kegiatan evaluasi menggunakan *QuizWhizzer*. Hasil penelitian juga menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik lebih bersemangat dalam mengerjakan soal menggunakan *QuizWhizzer*. Penggunaan media *QuizWhizzer* sangat efektif jika dilihat dari hasil hitung yang menunjukkan bahwa *QuizWhizzer* membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengerjakan soal. Siswa lebih antusias dan kegiatan evaluasi menjadi lebih menyenangkan. Pada pelaksanaan evaluasi menggunakan media *QuizWhizzer* juga memunculkan rasa persaingan siswa dengan teman yang lain sehingga mereka akan lebih bersungguh sungguh dalam mengerjakan soal. Uji prasyarat analisis data, yakni uji normalitas sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan oleh peneliti. Dapat dilihat bahwa data penelitian berdistribusi normal, yang dapat disimpulkan dari hasil uji normalitas. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas oleh peneliti, dan diperoleh hasil bahwa nilai Sig. 0,203, lebih dari 0,05. Maka dapat dapat diambil kesimpulan bahwa hasil uji homogenitas adalah diterima.

Peneliti menguji koefisien determinasi, uji f, dan uji t dilakukan sebagai pembuktian uji hipotesis. Hasil uji statistik yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa koefisien determinasi atau $R^2 = 0,961$ atau 96,1% yang mana artinya variabel independen (X) yakni media *QuizWhizzer* memengaruhi variabel dependen (Y) yakni antusiasme siswa sebesar 96,1%. Hasil uji f menyatakan bahwa F hitung sebesar 194,632 yang mana lebih besar dari F tabel 5,32 serta didukung oleh nilai sig sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari alpha 0,05. Diperoleh nilai t hitung variabel media pembelajaran *QuizWhizzer* melalui hasil hitung SPSS, yakni sebesar 13,951 yang mana lebih besar dari t tabel 2,3 serta didukung oleh nilai p value sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari sig 0,05. Oleh sebab itu, terdapat pengaruh yang signifikan antar media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap antusiasme siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu mengenai efektivitas penggunaan media interaktif. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Asria (2021) juga menerapkan media interaktif Quizizz sebagai media evaluasi. Penelitian yang dilakukan oleh Asria memiliki persamaan dengan peneliti yaitu menggunakan media interaktif berupa Quizizz sebagai media evaluasi dan digunakan untuk mengukur antusiasme siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu setelah penggunaan media Quizizz cukup memberikan dorongan antusiasme siswa dilihat dari data hasil angket yang menunjukkan bahwa kategori antusiasme siswa tergolong cukup baik dengan persentase 62,38%.

Sejalan bersama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Daryanes & Ririen, (2020) yang menggunakan media interaktif sebagai media evaluasi. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media interaktif, yang membedakan adalah media interaktif yang digunakan. Peneliti menggunakan *QuizWhizzer* sebagai media, sedangkan penelitian ini menerapkan media *Kahoot* dalam melaksanakan kegiatan evaluasi bagi mahasiswa. Kahoot adalah instrument evaluasi yang sangat efektif. Aplikasi *Kahoot* memiliki rerata efektivitas sebagai alat evaluasi, indikator motivasi sebesar 82,6% dan juga sebagai alat evaluasi, indikator atensi yaitu sebesar 80,6%.

Demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif sebagai media evaluasi siswa lebih efektif dan efisien. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media interaktif tepat digunakan sebagai alternatif pilihan bagi guru untuk meningkatkan antusiasme siswa dan juga dapat membangun atmosfer evaluasi yang menyenangkan dan juga menarik diikuti siswa. Media ini juga memudahkan guru dalam memberikan penilaian kepada siswa, sebab dapat memberikan skor secara otomatis tanpa harus mengoreksi hasil siswa satu per satu. Hal ini membuktikan bahwa selain efisien media interaktif juga dapat menghemat waktu maupun biaya. Berdasarkan data hasil penelitian uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa media evaluasi *QuizWhizzer* efektif terhadap antusiasme siswa

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *QuizWhizzer* efektif terhadap antusiasme siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil uji hipotesis, dimana hasil Uji koefisien determinasi (R^2), Uji signifikan simultan (f-Test), dan Uji signifikansi parameter individual (t-Test) menunjukkan pengaruh yang signifikan antar media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap antusiasme siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahmad, H. (2022). Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2).
2. Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi

- pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186.
3. Febriansyah, F., Nining, R., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336-344.
 4. Kharisma, N., Auzar, A., & Septyanti, E. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Menyimak Untuk Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1), 138-139.
 5. Kirana, Z. C., & AM, A. N. A. B. (2020). Peranan apresiasi guru terhadap antusias belajar siswa kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1(3), 174-193.
 6. Kuncahyono, K., Suwandayani, B. I., & Muzakki, A. (2020). Aplikasi E-Test "That Quiz" sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 153-166.
 7. Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62-67.
 8. Suciati, T. (2018). MENINGKATKAN ANTUSIASME SISWA TERHADAP KEGIATAN BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DI KELAS MELALUI PROGRAM LITERASI MEMBACA "TUNGGU AKU". *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 314-326.
 9. Sugiyono. 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
 10. SYARIFUDDIN, S., ILYAS, J. B., & SANI, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2).
 11. Wahyuningsih, F., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021, December). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 148-152). Atlantis