

Lismawati | Miatin Rachmawati
Eko Susanto | Fitri Liza

BUKU AJAR

EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE



EDITOR: Rahmani Himayatillah

BUKU AJAR

EVALUASI PEMBELAJARAN

BERBASIS ONLINE

PENULIS:

Lismawati

Miatin Rachmawati

Eko Susanto

Fitri Liza

www.penerbitkbumindonesia.com

Dilarang keras menyalin atau mencetak naskah
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit

PENERBIT KBM INDONESIA



www.penerbitbukumurah.com

**Dilarang keras, mencetak naskah
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

PENERBIT KBM INDONESIA

adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-
buku penulis di tanah air Indonesia, serta menjadi media *sharing*
proses penerbitan buku.

BUKU AJAR

EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE

Copyright @2024 By Lismawati, Dkk.

All right reserved

Penulis

Lismawati
Miatin Rachmawati
Eko Susanto
Fitri Liza

Desain Sampul

Siti Nurhalimatussadiyah

Tata Letak

AtikaNS

Editor

Rahmani Himayatillah

Background isi buku di ambil dari <https://www.freepik.com/>

Official

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor)
Penerbit Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia
Anggota IKAPI/No. IKAPI 279/JTI/2021
081357517526 (Tlpn/WA)

Website

<https://penerbitkbm.com>
www.penerbitbukumurah.com

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Instagram

@penerbit.kbmindonesia
@penerbitbukujogja

ISBN: 978-634-202-036-4

Cetakan ke-1, November 2024
15 x 23 cm, iv+ 207 halaman

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit
Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di DJKI-Kemenkumham dan isi buku
dilindungi undang-undang.

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum



Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- i. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- ii. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- iii. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- iv. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah Swt berkat beluruh nikmat dan karunia-Nya kita semua masih diberikan kesehatan. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada inspirator, motivator, dan teladan kita Baginda Nabi Muhammad SAW.

Buku berjudul “Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Online*” ini alhamdulillah telah selesai dirancang dan ditulis. Buku ini dikerjakan sebagai tugas project mata kuliah Evaluasi Pembelajaran 5C. Penyusunan buku ini dihimpun dari karya-karya mahasiswa kelas kami dan disatukan tim editor menjadi sebuah buku. Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung dalam pembuatan buku ini.

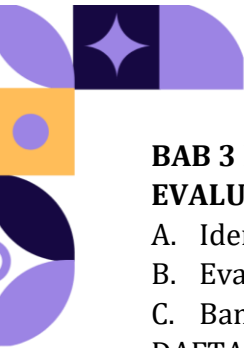
Tentunya kami menyadari banyaknya kekurangan dalam penyusunan buku ini. Maka kami memohon kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga buku ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, 10 November 2023

Tim Editor

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR -----	i
DAFTAR ISI -----	iii
BAB 1 PENDAHULUAN -----	1
A. Pengenalan Tentang Platfrom Evaluasi Online-----	2
B. Pentingnya Evaluasi Dalam Berbagai Konteks-----	19
C. Tujuan Dari Penjelasan Pengenalan Tentang Platform Evaluasi Online Dan Pentingnya Evaluasi Di Dalam Berbagai Konteks-----	26
BAB 2 JENIS-JENIS PLATFORM EVALUASI ONLINE -----	29
A. Survey Monkey-----	30
B. Google Form-----	32
C. Typeform-----	36
D. Qual Trics-----	41
E. Survey Gizmo-----	43
F. Zoho Survey-----	45
DAFTAR PUSTAKA -----	48



BAB 3 LANGKAH-LANGKAH MEMILIH PLATFORM	
EVALUASI ONLINE-----	51
A. Identifikasi Tujuan Evaluasi -----	52
B. Evaluasi Keperluan Fitur -----	59
C. Bandingkan Harga Dan Model Pembayaran -----	74
DAFTAR PUSTAKA-----	85
 BAB 4 APLIKASI EVALUASI BERBASIS GAME -----	 87
A. Kahoot -----	88
B. Quizziz -----	104
C. Socrative -----	109
D. Class Craft-----	114
E. Wheel Decide-----	120
F. Plickers -----	122
G. Clasroom Jeopardy-----	126
H. Minecraft Education -----	133
I. Brainpop -----	137
J. Quizlet -----	141
K. Word Wall -----	148
L. Educandy -----	153
M. Oodlu -----	158
N. Quizalize -----	163
O. Bamboozle -----	168
P. Quizwhizzer -----	172
Q. Factile -----	179
R. Gimkit -----	185
S. Proprofs -----	192
T. Educaplay-----	198
 DAFTAR PUSTAKA -----	 205




A. PENGENALAN TENTANG PLATFORM EVALUASI ONLINE

Dalam perkembangan zaman yang ada saat ini pembelajaran online memang diperuntukkan sebagai sarana yang dominan digunakan oleh sebagian lembaga pendidikan karena dipandang lebih mudah dan praktis untuk para siswa yang ada, dalam pembelajaran online guru biasa menggunakan dan memanfaatkan berbagai teknologi informasi yang ada seperti platform WhatsApp, Google Meet, Zoom Clouds Meeting, You Tube, TikTok, E-book, dan banyak lagi. Platform ini dinilai memudahkan proses pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dan sekaligus menjadi tantangan yang baru bagi para guru untuk memanfaatkan dan bisa menerapkan berbagai macam jenis teknologi informasi yang ada untuk para siswanya.

Proses pembelajaran dulunya berlangsung secara Offline. Saat ini, di zaman COVID-19, pendidikan di semua tingkatan, mulai dari TK hingga perguruan tinggi, sudah beralih ke daring. Pembelajaran di masa pandemi ini mempunyai banyak nama yang berbeda-beda, seperti PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) atau pembelajaran daring. Hampir satu setengah tahun berlalu sejak Maret 2020 dan pembelajaran online sudah mulai diterapkan di Indonesia. Namun kenyataannya, guru menghadapi banyak kendala dan kelemahan, antara lain kurangnya persiapan dan kapasitas mengelola pembelajaran online serta rendahnya keterampilan teknologi informasi.

Aksesibilitas juga merupakan kriteria penting untuk mengevaluasi kualitas pembelajaran. Meskipun guru diharapkan kreatif dalam mengelola kegiatan belajar online, hal ini penting karena pembelajaran daring memerlukan pemahaman yang baik tentang teknologi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Oleh karena itu, penguasaan metode pedagogik guru sangat penting dalam persiapan pembelajaran daring.

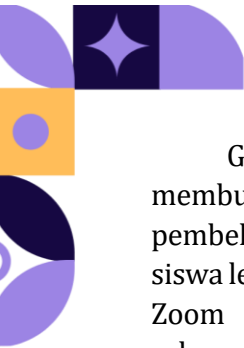
Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 tentang Guru menjelaskan bahwa penguasaan pedagogik meliputi pemahaman gagasan pengajaran, pemahaman peserta didik, pengembangan



program, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran pembelajaran interaktif, pemanfaatan teknologi pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengembangan potensi peserta didik. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring. itu, penguasaan metode pedagogik guru sangat penting dalam persiapan pembelajaran daring.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 tentang Guru menjelaskan bahwa penguasaan pedagogik meliputi pemahaman gagasan pengajaran, pemahaman peserta didik, pengembangan program, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran pembelajaran interaktif, pemanfaatan teknologi pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengembangan potensi peserta didik. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring.

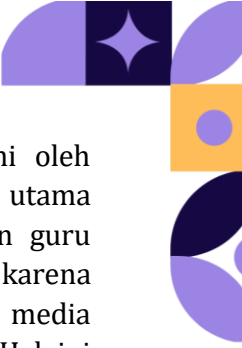
Kemahiran teknologi informasi juga menjadi perhatian utama dan data Pusat Teknologi Informasi dan Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa kurang dari 50% guru dapat memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal selama proses pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti usia dan kepemilikan laptop. Tantangan lainnya adalah mengenai kapasitas dasar guru dalam mengajar dan menggunakan fasilitas yang ada. Permasalahan infrastruktur dan infrastruktur antara lain internet yang tidak dapat diandalkan di pedesaan, jaringan yang tidak stabil, dan biaya kuota internet yang mahal. Idealnya media dan fasilitas e-learning dapat menunjang pengelolaan pembelajaran dimana siswa berperan sebagai pusat pembelajaran, baik dalam kelompok kecil maupun besar. (Asakir & Mahmudah, 2022) Pembelajaran daring menghadapi tantangan dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Respon siswa dan orang tua juga tidak selalu optimal. Oleh karena itu, guru harus menciptakan kreativitas dalam pembelajaran daring agar tidak monoton dan membosankan.



Guru harus bervariasi dalam menyajikan materi, seperti membuat presentasi yang menarik (PPT) dan video pembelajaran yang inovatif. PPT yang dibuat harus menarik agar siswa lebih fokus. PPT ini dapat diajarkan secara sinkron melalui Zoom Meet atau Google Meet atau secara asinkron melalui rekaman YouTube. Dengan menggunakan teknologi pembelajaran seperti Google Classroom, Office 365, Kinemaster, dan Google Forms, guru dapat memperbaiki strategi pembelajaran mereka.

Kreativitas seperti ini mendorong motivasi siswa dan berdampak positif terhadap hasil belajar, hal ini sejalan dengan penelitian Suhendra dkk (2021) yang menunjukkan kreativitas guru dalam pembelajaran Pembelajaran daring mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru juga dapat membuat video pendek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk keperluan pembelajaran. Video ini dapat disimpan ke saluran YouTube pribadi guru. Buat video dengan berbagai cara, termasuk aplikasi Kinemaster, atau rekam diri Anda dengan PPT melalui Zoom Meet, lalu unggah ke YouTube dan Google Classroom.

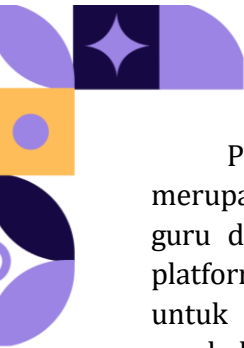
Evaluasi pembelajaran tetap menjadi bagian integral dari pekerjaan guru dalam pembelajaran online. Penilaiannya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai dengan kurikulum 2013. Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan membuat soal dalam format PDF yang diunggah ke Google Classroom. Penilaian keterampilan dapat melibatkan permainan kuis interaktif menggunakan aplikasi seperti Quizizz. Selain itu, guru juga dapat membuat peta konsep berupa mind map yang dikirimkan melalui WhatsApp atau Google Classroom untuk menilai keterampilan. Namun, menilai sikap dalam pembelajaran daring masih menjadi tantangan. Pembelajaran online menghilangkan interaksi sosial siswa sehingga lebih sulit mengukur sikap. Hasil ini searah dengan penelitian Aditia RH (2020) yang menyatakan bahwa penilaian sikap dalam pembelajaran daring masih menjadi permasalahan yang perlu diselesaikan oleh guru.



Kualitas pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor kunci. Dalam penelitian ini, tiga faktor utama diidentifikasi: peran guru, siswa dan orang tua. Peran guru menjadi faktor dominan dalam pembelajaran daring, karena guru perlu memahami teknologi menguasai berbagai media pembelajaran, dan menguasai platform pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk menerapkan pembelajaran online dengan cara yang kreatif. Selain itu, guru juga harus memiliki pemahaman yang kuat terhadap mata pelajaran yang diajarkan dan kemampuan mengelola kelas virtual. Hal ini bertujuan untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran

Siswa juga memiliki peran penting dalam menentukan kualitas pembelajaran online. Beberapa siswa mungkin mengalami kendala dalam mengikuti pembelajaran online, seperti kurangnya motivasi, ketidakaktifan, atau ketidakhadiran pada sesi pembelajaran. Namun, siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan memiliki kreativitas dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dapat meningkatkan semangat belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mahmudah (2021), yang menunjukkan bahwa kreativitas guru memiliki pengaruh positif pada perkembangan siswa selama pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19. (Moh Soleh, 2019).


Peran orang tua juga sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran daring. Orang tua harus bekerja sama dengan siswa untuk menyelenggarakan pembelajaran online. Mereka dapat memastikan kehadiran anak mereka selama sesi Zoom Meet atau Google Meet, dan memberikan dukungan yang diperlukan untuk memastikan pembelajaran online terus berlanjut. Teknologi juga berperan penting dalam memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran online. Platform digital seperti Google Classroom, Edmodo, Office 365, Rumah Belajar, Ruang Guru, Sekolahmu, Smart Class, Zenius dan Google Suite for Education digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, tugas dan video. Selain itu, sarana komunikasi seperti WhatsApp dan Telegram juga digunakan untuk mendukung pembelajaran online.



Penelitian ini menunjukkan bahwa Google Classroom merupakan platform digital yang paling banyak digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu, guru juga banyak menggunakan platform lain seperti grup Zoom Meet, Google Meet dan WhatsApp untuk melakukan kegiatan pembelajaran interaktif. Video pembelajaran yang diunggah ke YouTube juga digunakan agar siswa dapat mengakses materi kapan saja sesuai jadwal. Namun, tidak ada bukti bahwa guru menggunakan platform pembelajaran digital yang disediakan Kementerian Pendidikan atau pihak lain seperti Rumah Belajar, Jogja Belajar, atau platform mitra pemerintah seperti Ruang Guru, Ilmu Pintar atau Zenius, dan video.

Selain itu, sarana komunikasi seperti WhatsApp dan Telegram juga digunakan untuk mendukung pembelajaran online. Kelangsungan pembelajaran daring sangat bergantung pada peran orang tua. Dukungan orang tua sangat berperan penting dalam mendampingi anak selama proses pembelajaran online. Orang tua harus memastikan bahwa anak-anak mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran online. Mereka harus mendorong dan memotivasi anak-anaknya agar rajin mengikuti pembelajaran daring. Selain itu, komunikasi rutin dengan pihak sekolah atau guru juga menjadi bagian penting dari peran orang tua.

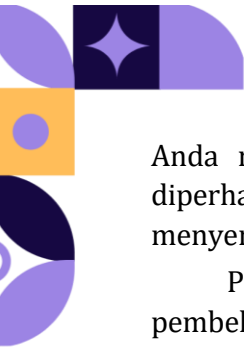
Penelitian ini mengidentifikasi dua peran utama orang tua yang seharusnya dilakukan, yaitu persiapan anak untuk pembelajaran online dan pengawasan saat anak belajar secara online. Orang tua yang peduli akan pendidikan anak-anak mereka secara aktif terlibat dalam mendukung pembelajaran online. Mereka responsif dalam membantu anak-anak dengan tugas dan materi pembelajaran, bahkan ketika anak mereka tidak dapat menghadiri sesi pembelajaran atau memiliki kendala, mereka selalu berusaha untuk berkomunikasi dan mendapatkan materi yang terlewatkan. Selain itu, mereka juga menyediakan sarana seperti laptop dan akses internet yang diperlukan untuk pembelajaran online. Namun, tidak semua orang tua memiliki tingkat keterlibatan yang sama. Beberapa orang tua mungkin



kurang peduli dan kurang responsif terhadap kebutuhan pembelajaran anak-anak mereka. Mereka mungkin menyalahkan guru jika anak mereka mengalami kesulitan dalam pembelajaran online, termasuk masalah seperti ketidaktersediaan perangkat atau koneksi internet. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Dong C dkk (2020), yang menunjukkan bahwa sebagian orang tua memiliki pandangan negatif terhadap pembelajaran online dan lebih menyukai pembelajaran tatap muka karena berbagai alasan, termasuk ketidakefektifan pembelajaran online dan kendala-kendala yang dihadapi anak-anak.

Orang tua mengawasi anak-anak mereka dalam pembelajaran online juga menjadi masalah. Guru mencatat bahwa ada kurangnya pengawasan orang tua, yang tercermin dalam ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran online dan banyaknya tugas yang tidak selesai. Ironisnya, orang tua ini juga jarang berkomunikasi dengan guru. Bahkan, kehadiran anak dalam sesi pembelajaran seringkali hanya sebatas absensi fisik, tanpa keterlibatan atau fokus dalam pembelajaran hingga selesai. Guru belum menemukan solusi konkret untuk mengatasi masalah ketidakpedulian beberapa orang tua terhadap pembelajaran online anak-anak mereka.

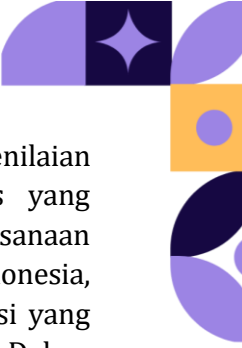
Kreativitas dan inisiatif guru dalam pembelajaran daring berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring. Saat ini, peningkatan kualitas pembelajaran daring menjadi hal yang sangat penting, apalagi di masa pandemi, agar para orang tua merasa pembelajaran anaknya terpelihara dengan baik. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa guru harus kreatif dan proaktif dalam upayanya menciptakan pembelajaran daring yang berkualitas. Pengembangan e-learning yang berkualitas perlu dilakukan secara terstruktur dan sistematis, meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, guru merencanakan langkah-langkah pembelajaran secara tertulis, termasuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan ringkasan materi dengan mengubahnya menjadi presentasi PowerPoint yang menarik, dan Pastikan



Anda memahami materi yang akan diajarkan. Namun perlu diperhatikan bahwa RPP yang dikembangkan belum sepenuhnya menyentuh prinsip belajar mandiri.

Pada tahap pelaksanaan, guru dapat melaksanakan pembelajaran melalui berbagai kreativitas, baik secara sinkron melalui Zoom Meetings maupun secara asinkron melalui grup Google Classroom, YouTube, dan WhatsApp. Media asinkron digunakan untuk mengirimkan tugas, menyimpan materi seperti presentasi PowerPoint atau video pembelajaran yang dapat diakses siswa kapan saja, memulai dan mengakhiri sesi pembelajaran online, memberikan tujuan pembelajaran, dan berinteraksi dengan siswa. Pada tahap evaluasi, guru dapat melakukan survei dengan menggunakan Google Forms, Google Classroom, kuis online, praktikum online, dan rekaman video. Penilaian sikap siswa dianggap sebagai salah satu komponen yang paling penting dalam evaluasi karakter mereka. Evaluasi adalah tindakan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana suatu elemen dilaksanakan.

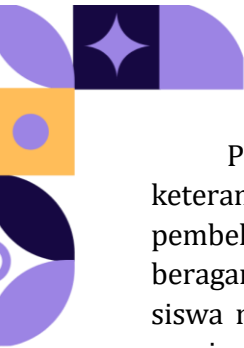
Dari penjelasan di atas, konsep evaluasi mempunyai tiga implikasi utama. Pertama, evaluasi merupakan suatu proses berkelanjutan yang tidak hanya terjadi setelah suatu kegiatan atau program selesai tetapi juga dimulai sebelum pelaksanaan dan berlanjut hingga selesai. Kedua, penilaian bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu mengumpulkan informasi tentang cara meningkatkan pembelajaran. Dan ketiga, evaluasi memerlukan penggunaan alat pengukuran yang akurat dan bermakna untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. Uno juga mengartikan evaluasi sebagai suatu proses berkelanjutan untuk mengambil keputusan mengenai pelaksanaan suatu kegiatan atau program. Evaluasi dilakukan berdasarkan kriteria tertentu dan juga melibatkan penilaian kualitas tertentu. Oleh karena itu, evaluasi merupakan suatu proses pengambilan keputusan berdasarkan pengukuran hasil dengan cara membandingkan hasil tersebut dengan kriteria yang telah ditentukan.



Memperhatikan penjelasan di atas, maka penilaian pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses yang mempengaruhi pengambilan keputusan mengenai pelaksanaan suatu program pembelajaran secara berkelanjutan. Di Indonesia, penilaian mencakup pengumpulan dan analisis informasi yang digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan. Dalam konteks ini, penilaian mencakup seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan dan pelaksanaan hingga penilaian hasil pembelajaran, dan hasil penilaian digunakan untuk memperbaiki pembelajaran di masa depan (Suttrisno, Yulia, & Fithriyah, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru menggunakan platform online untuk menyelenggarakan kelas online selama pandemi COVID-19. Platform yang paling umum digunakan adalah WhatsApp, dengan sekitar 56,3% responden memilihnya. Sementara itu, sekitar 44% guru lainnya menggunakan platform lain seperti Google Classroom, Zoom dan variasi lainnya. WhatsApp menjadi pilihan utama karena memiliki fitur sederhana, mudah digunakan, dan biasa digunakan dalam aktivitas sehari-hari. WhatsApp digunakan guru untuk berkomunikasi dengan kelompok mata pelajaran tertentu, memberikan informasi terkait kelas, tugas, dan ujian akhir. Mereka juga dapat mengirimkan tautan ke pelajaran, latihan, dan tes langsung melalui WhatsApp. Selain itu, popularitas WhatsApp di Indonesia dengan sekitar 95,3 juta pengguna saat ini menjadikannya aplikasi perpesanan terbesar.

Pentingnya WhatsApp dalam kehidupan sehari-hari membuat siswa tidak kesulitan mengikuti kelas melalui platform tersebut dibandingkan aplikasi lain. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan WhatsApp yang efektif di kelas berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Selain WhatsApp, guru juga menggunakan aplikasi lain sesuai kebutuhannya. Misalnya saja Google Classroom yang digunakan untuk berdiskusi dan menyerahkan pekerjaan rumah agar lebih terstruktur. Aplikasi Google Meet dan Zoom digunakan untuk pertemuan tatap muka sehingga dosen dapat berinteraksi langsung dengan mahasiswa.

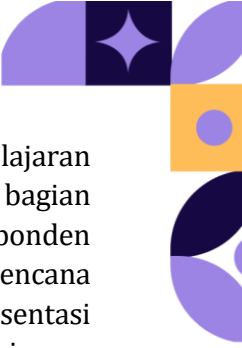


Penggunaan platform online ini memerlukan persiapan dan keterampilan guru. Mereka harus mampu menggunakan media pembelajaran online, menyediakan materi pembelajaran yang beragam dan kreatif, serta berkomunikasi secara intensif dengan siswa melalui platform yang digunakan. Hal ini penting untuk menjamin kualitas dan pengembangan kursus online serta mengembangkan literasi digital guru dan siswa di lembaga pendidikan.

Dalam penggunaan platform online selama pandemi, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar penggunaan platform online dalam pembelajaran daring sejalan dengan jam perkuliahan yang telah dijadwalkan. Sebanyak 65,6% responden melaporkan bahwa penggunaan platform online sesuai dengan jadwal perkuliahan yang telah ditetapkan. Sebaliknya, sekitar 25% melaporkan bahwa penggunaan platform online melebihi jadwal perkuliahan, sementara hanya 7,8% yang menggunakan platform online dalam jangka waktu yang lebih pendek dari jadwal perkuliahan. Hal ini menunjukkan pentingnya disiplin waktu dalam pelaksanaan perkuliahan daring meskipun platform online memungkinkan fleksibilitas dalam ruang dan waktu.

Mengelola sistem pembelajaran yang menantang dengan benar adalah kunci keberhasilan selama krisis COVID-19. Pastikan jadwal yang sistematis, terstruktur dan sederhana untuk memastikan proses pembelajaran berjalan lancar. Dibutuhkan kedisiplinan yang tinggi baik dari guru maupun siswa. Siswa yang cerdas, disiplin, dan percaya diri tinggi dapat secara efektif mencapai prestasi akademik yang berani. Hubungan pembelajaran daring dengan sikap mental siswa juga menjadi faktor penting keberhasilan pembelajaran daring.

Teknik untuk menunjukkan kehadiran siswa bervariasi: sekitar 43,8% responden menggunakan teknik yang mengasumsikan siswa hadir secara online. Sebaliknya, sekitar 32,8% responden yang menggunakan teknik presensi berpartisipasi secara individual. Hingga 15,6% responden menggunakan teknik teks interaktif. Kegiatan ini juga menjadi




sarana komunikasi antara guru dan siswa agar pembelajaran daring dapat sukses. Persiapan kuliah juga menjadi bagian penting dalam pembelajaran online. Sebanyak 43,8% responden menyiapkan materi perkuliahan, 34,4% mengikuti Rencana Pembelajaran Semester (RPS), dan 18,8% menyiapkan presentasi Power Point. Saat ini, 78,1% responden melaporkan persiapannya sudah sesuai dengan RPS, sedangkan 18,8% melaporkan ketidaksesuaian

Metode pembelajaran dan pemberian tugas bervariasi, dengan 81,3% responden memberikan tugas, 51,6% melakukan diskusi dalam metodenya, dan 43,8% memberikan kuis. Sebagian besar responden mengaku memberikan tugas tergantung pada materi yang diajarkan, sedangkan sebagian lainnya memberikan tugas di setiap pertemuan. Terkait waktu pengumpulan tugas, 39,1% responden menjawab bahwa waktu pengumpulan tergantung pada tingkat kesulitan tugas. Sebanyak 26,6% mengumpulkan tugas pada pertemuan berikutnya, sementara sisanya mengumpulkan tugas dalam waktu satu minggu atau bahkan pada hari yang sama.

Jenis tugas yang diberikan juga sangat beragam, sebanyak 46,99% responden memberikan tugas berupa pertanyaan untuk dijawab oleh siswa. Sebanyak 37,5% responden memberikan tugas studi kasus, sedangkan sisanya memberikan tugas berupa membaca bahan referensi, mempraktekkan materi yang diajarkan, memberikan instruksi atau menulis rangkuman. Sebagian besar responden menyatakan bahwa tujuan materi RPS dan tujuan kursus tercapai dalam kursus online, yaitu sebesar 82,8%. Namun, sekitar 17,2% responden berpendapat bahwa tujuan tersebut belum tercapai, kemungkinan karena adanya kendala dalam pembelajaran daring.

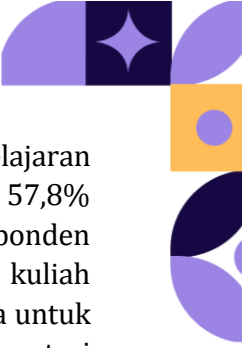
Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, penting untuk menyesuaikan kurikulum dan metode belajar mengajar. Pemahaman tentang gaya belajar mahasiswa dan bagaimana menghadapinya secara online juga menjadi kunci kesuksesan. Penyesuaian tugas dan aktivitas untuk meningkatkan



keterampilan mahasiswa harus mempertimbangkan akses internet dan fasilitas yang mereka miliki. Penggunaan perangkat pembelajaran bervariasi, dengan 67,2% responden menggunakan ponsel dan laptop, sementara 26,6% hanya menggunakan laptop. Sarana dan prasarana yang memadai menjadi syarat penting untuk pembelajaran berbasis daring yang berkualitas.

Manfaat penggunaan media online dalam perkuliahan adalah meningkatkan daya tarik dalam penyampaian materi, seperti yang ditunjukkan oleh 51,6% responden. Hal ini menghasilkan interaksi yang lancar dan tingkat respons yang tinggi. Sebanyak 21,9% responden menganggap bahwa penggunaan media online meningkatkan keterlibatan aktif, partisipasi, dan komunikasi mahasiswa dalam kelas. Platform WhatsApp sering digunakan dalam pembelajaran online karena mudah digunakan, banyak mahasiswa yang sudah familiar dengan platform ini, dan memungkinkan pengiriman materi dalam berbagai format seperti PowerPoint, Word, serta pesan suara (Barus & Pramono, 2023).

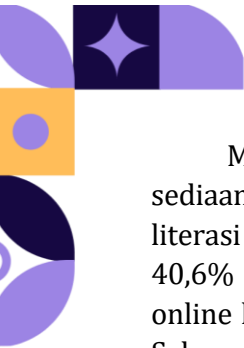
Pemberian pekerjaan rumah pada kursus online lebih memberikan tekanan pada kemandirian siswa, seperti menulis artikel atau jurnal, membuat video, melakukan presentasi individu atau kelompok, dan tugas kreatif lainnya. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan baru kepada siswa. Manfaat pembelajaran daring seperti yang diungkapkan Purwanto dkk (2020) antara lain berkurangnya waktu, penghematan biaya perjalanan, dan lebih banyak waktu luang. Ada beberapa hambatan dalam menggunakan platform online. Tidak kurang dari 28,1% masyarakat yang disurvei mengeluhkan pemborosan kuota internet. Selain itu, 25% responden merasa media pembelajaran online kurang interaktif dan komunikasi dalam kursus online kurang lancar, cenderung satu arah, dan kendala akses internet tidak memadai. Kekurangan lainnya antara lain kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa, internet yang tidak stabil, biaya kuota yang tinggi, pemahaman materi yang kurang optimal, dan rasa malas yang semakin meningkat.



Sebanyak 12,5% responden berpendapat pembelajaran daring dapat menimbulkan stres bagi siswa, sedangkan 57,8% responden berpendapat sebaliknya. Sebanyak 50% responden menilai tingkat penerimaan siswa terhadap mata kuliah keberanian baik, sedangkan 32,8% menilai normal. Upaya untuk meningkatkan kursus online termasuk menciptakan materi terbuka yang menarik dan dapat diakses oleh siswa kapan saja. Pembelajaran online memberi siswa waktu dan lokasi bersama, memungkinkan mereka memilih mata kuliah dan tugas mana yang akan diambil dan diselesaikan berdasarkan minat pribadi mereka. Ini juga mengurangi biaya pengiriman. Menurut penelitian lain, kepuasan siswa terhadap pembelajaran giat dipengaruhi oleh kurangnya waktu, metode pembelajaran, dan lokasi pembelajaran.

Untuk mengatasi kendala tersebut perlu dilakukan peningkatan kualitas komunikasi fisik, peningkatan interaksi antara guru dan siswa, serta peningkatan akses internet dan fasilitas yang tersedia bagi siswa. Pembelajaran daring di berbagai platform pada masa pandemi Covid-19 menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utamanya adalah kurangnya infrastruktur TI yang memadai dan merata yang diperlukan untuk mendukung penerapan pembelajaran jarak jauh.


Akibat infrastruktur digital yang belum memadai, pelaksanaan pembelajaran daring belum optimal. Mempersiapkan pembelajaran jarak jauh juga menimbulkan kekhawatiran bagi guru dan siswa. Faktor sosial ekonomi mempengaruhi tingkat literasi dan keterampilan digital dan TIK, sehingga mereka yang kurang paham teknologi akan kesulitan mengelola atau terlibat dalam proses pembelajaran secara sembarangan. Fitriani & Atmojo (2020) menyatakan bahwa permasalahan pendidikan jarak jauh dapat muncul dari berbagai aspek, seperti status sosial, kuota internet yang tersedia, dan kemampuan menggunakan nomor teknologi teknis.



Masalah teknis juga menjadi kendala, termasuk ketersediaan kuota internet, ketidakstabilan sinyal, dan kurangnya literasi terhadap platform online yang digunakan. Sebagai contoh, 40,6% responden menghadapi hambatan dalam pembelajaran online karena kurangnya kuota dan sinyal yang tidak memadai. Sebanyak 23,4% responden merasa bahwa ada kurangnya keseriusan dalam pembelajaran online. Kurangnya interaktivitas dan kekurangan dalam pemahaman media online juga menjadi hambatan, dengan 15,6% responden menghadapi masalah ini. Namun, 50% responden menggunakan media online yang efektif, tidak menghabiskan banyak kuota, dan mudah diakses

Gangguan dalam pembelajaran daring juga dapat disebabkan oleh faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal meliputi keterbatasan waktu, kurangnya dukungan lingkungan, dan masalah biaya. Terdapat juga kesenjangan dalam penggunaan media online, dimana 28,1% responden berpendapat bahwa mereka membuang-buang kuota dan 25% responden berpendapat bahwa komunikasi dalam kursus online hanya membuang-buang waktu, tidak mulus dan cenderung satu arah. Faktor internal meliputi kedisiplinan, manajemen waktu, dan konsentrasi selama mengikuti perkuliahan. Faktor lainnya antara lain aplikasi online yang kurang ramah pengguna, rendahnya literasi digital, kurangnya interaksi selama kursus, dan pembelajaran mandiri tanpa tatap muka. (Surani dkk., 2020).

Semua faktor ini dapat mempengaruhi pengalaman belajar siswa dan hasil dari keberanian akademisnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut agar pembelajaran daring dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Metode penilaian pembelajaran yang diterapkan tidak hanya berfokus pada hasil dan prestasi belajar siswa (learning outcome), namun juga memperhatikan hasil belajar dan keterampilan yang dicapai siswa (intellectual outcome). Hal ini sesuai dengan peran lembaga pendidikan yang bertugas membentuk kualitas intelektual dan moral peserta didik, sekaligus menjadi agen perubahan dalam membangun kepribadian dan moralitas masyarakat. Pendidikan bertujuan




untuk membentuk warga negara yang berakhlak mulia dan berakhlak mulia, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan kepribadian dan moralitas bangsa.

Untuk mencapai mutu pendidikan yang baik, penting adanya standar mutu pendidikan nasional sebagai dasar penentuan keterampilan peserta didik. Penilaian hasil pembelajaran harus konsisten dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran sehingga bentuk penilaian mencakup banyak aspek dan dilakukan secara komprehensif. Konsep penilaian secara keseluruhan mempunyai arti bahwa hasil penilaian pembelajaran harus menunjukkan tingkat ketercapaian setiap indikator sasaran pembelajaran dan konsisten dengan tujuan belajar siswa.

Penyelenggaraan suatu program pendidikan juga memerlukan perencanaan yang matang. Ini termasuk riwayat studi yang sesuai, kinerja yang baik dalam mata pelajaran dan penilaian objektif. Tak kalah pentingnya, standar keluaran pendidikan tidak hanya diukur dengan standar keluaran (hasil) pembelajaran yang sejak lama menjadi tolok ukur mutu pendidikan, namun juga harus memenuhi kebutuhan hidup seperti kebutuhan masyarakat, industri, Masyarakat para ahli.

Proses sistematis untuk mencari, menemukan, dan mengungkapkan informasi tentang berbagai elemen seperti perencanaan, nilai, tujuan, manfaat, efektivitas, dan sejauh mana suatu masalah memenuhi kriteria dan tujuan yang telah ditentukan disebut evaluasi program. Menguji, mengukur, dan mengevaluasi adalah tiga istilah yang paling umum digunakan untuk menggambarkan konsep penilaian dan evaluasi. Menurut Mardapi dalam Widoyoko, tes adalah cara tidak langsung untuk mengukur kemampuan seseorang melalui responnya terhadap rangsangan atau pertanyaan. Tes juga digunakan sebagai alat ukur, mengumpulkan informasi tentang ciri-ciri subjek, yang dapat berupa kemampuan, sikap, minat, atau motivasi lahir. Jawaban kandidat terhadap pertanyaan tertentu mencerminkan kemampuan mereka di bidang tertentu. Pemberian angka-angka



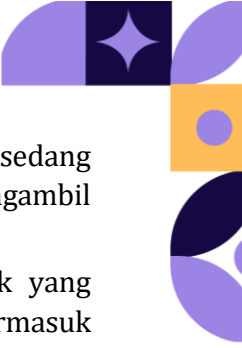
kepada seseorang atau atributnya menurut aturan tertentu dikenal sebagai pengukuran.

Dalam Widoyoko, Allen dan Yen menjelaskan pengukuran sebagai suatu dari segi hirarki, evaluasi merupakan langkah terakhir dalam menentukan nilai atau kinerja suatu perilaku. Evaluasi didahului dengan pengukuran, yang meliputi interpretasi dan deskripsi hasil pengukuran. Sedangkan pengukuran didahului dengan pengukuran, yaitu proses mengukur hasil observasi dengan menggunakan kriteria tertentu. Dengan demikian, pengukuran, evaluasi, dan evaluasi merupakan tahapan yang saling bergantung dalam proses evaluasi program.

Dari penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pengujian, pengukuran dan evaluasi merupakan konsep yang berbeda dan merupakan bagian dari proses evaluasi. Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari suatu mata pelajaran. Pengukuran adalah proses mengkuantifikasi atau menetapkan angka-angka menurut aturan tertentu terhadap karakteristik atau keadaan individu. Sedangkan evaluasi merupakan kegiatan yang mencerminkan data pengukuran.

Evaluasi program, khususnya dalam konteks program pendidikan, merupakan implementasi dari berbagai konsep evaluasi. Untuk memahami hakikat suatu program dapat mengacu pada pengertian program yang menyatakan bahwa program adalah serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk mencapai perubahan tertentu pada suatu objek yang ditentukan. Hal ini menekankan bahwa program mempunyai dua elemen penting, yaitu rencana yang terdokumentasi dan tindakan yang konsisten dengan dokumentasi rencana. (Muthe, 2015)

Evaluasi program adalah suatu proses dimana informasi dicari, ditemukan, dan dikumpulkan secara sistematis mengenai perencanaan, nilai, tujuan, manfaat, efektifitas, dan kesesuaian suatu program dengan kriteria dan sasaran yang telah ditentukan. Tujuan utama evaluasi program adalah untuk memberikan rekomendasi yang dapat menjadi dasar



pengambilan keputusan mengenai program yang sedang berjalan. Keunggulannya terletak pada kemampuan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan hasil penilaian.

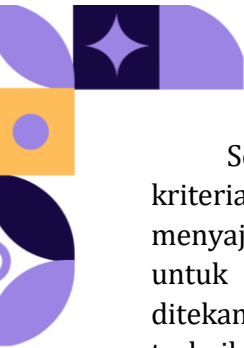
Evaluasi program seharusnya merupakan praktik yang akrab dan rutin dilakukan oleh lembaga pendidikan, termasuk sekolah dan institusi pendidikan lainnya. Evaluasi ini tidak hanya berfokus pada penilaian semata, melainkan juga mencakup penilaian menyeluruh terhadap program yang sedang berjalan.

Evaluasi ini bermanfaat untuk menentukan apakah program tersebut masih relevan untuk diteruskan, perlu direvisi, atau bahkan dihentikan jika dianggap tidak lagi memberikan manfaat. Selain itu, evaluasi juga digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan dari setiap program yang telah diimplementasikan.

Evaluasi dapat diterapkan dalam berbagai konteks yang berbeda, seperti pembelajaran di kelas, evaluasi kebijakan, evaluasi proses, evaluasi dampak atau evaluasi pembangunan. Secara keseluruhan, evaluasi harus berkontribusi terhadap pengembangan, implementasi, kepuasan kebutuhan, perbaikan program, akuntabilitas, pilihan, motivasi, peningkatan pengetahuan serta dukungan semua peserta program, seperti yang disarankan oleh Tayibnapi (2008). : 4).

Penilaian pembelajaran yang berani hendaknya memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Penilaian ini harus disesuaikan dengan peralatan teknis yang tersedia untuk melaksanakannya. Fleksibilitas dalam melaksanakan penilaian adalah penting dan harus disesuaikan dengan sumber daya siswa yang tersedia.

Selain itu, penting untuk memberikan umpan balik kepada siswa sebagai bagian dari penilaian. Umpan balik ini mempunyai nilai penting karena dapat membantu siswa memahami tingkat pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajarinya. Jika guru atau instruktur tidak memberikan umpan balik, siswa tidak akan mengetahui seberapa baik pemahamannya terhadap materi.

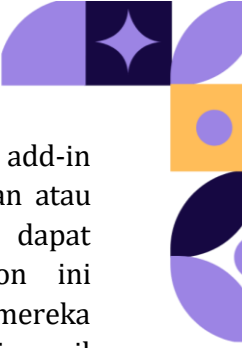


Selain itu, alat penilaian yang digunakan harus memenuhi kriteria validitas dan konsistensi (reliabilitas). Dokumen ini juga menyajikan beberapa alat atau perangkat yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran dengan berani. Yang perlu ditekankan adalah bahwa tidak ada alat yang merupakan alat terbaik untuk membuat penilaian yang berani. Alat penilaian pembelajaran yang efektif harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, jenis mata pelajaran yang diajarkan serta fasilitas teknis yang diberikan kepada siswa.

Materi yang disampaikan kurator pada sesi kedua meliputi pengenalan platform Google Forms dan sosialisasi fitur-fitur yang tersedia pada Google Forms. Hal ini termasuk membuat kuis online dengan kemampuan memberikan skor dan merespon tanggapan siswa. Fitur lainnya antara lain kemampuan mengacak urutan pertanyaan (random question order) dan mengacak urutan pilihan jawaban (random option order). Terdapat juga fitur pemicu waktu (limit timer) yang dapat berinteraksi dengan Google Forms menggunakan add-on aplikasi ExtendedForms.

Selama pembelajaran daring, pengawasan peserta didik, terutama saat mereka menjalani evaluasi pembelajaran, menjadi tantangan. Ada kekhawatiran tentang pembentukan karakter peserta didik dalam konteks pembelajaran online, terutama ketika ada potensi kecurangan. Untuk mengatasi potensi karakter negatif ini, guru perlu menggunakan inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan mengembangkan soal online yang mencegah kecurangan, bahkan tanpa pengawasan langsung.

Dengan menggunakan fitur urutan soal acak pada pengaturan presentasi, setiap siswa akan melihat soal dalam urutan yang berbeda. Kemudian, dengan menggunakan fitur pengurutan pilihan acak pada setiap slide soal pilihan ganda, siswa akan melihat pilihan jawaban yang berbeda untuk soal yang sama dibandingkan siswa lainnya. Dengan mengoptimalkan kedua fitur Google Form ini saat membuat kuis atau tes online, guru dapat meminimalkan risiko terjadinya masalah.



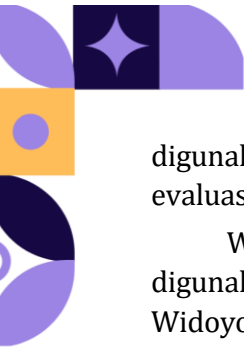
Selain itu, dengan menambahkan fitur add-in ExtendedForms, guru dapat mengatur durasi pertanyaan atau kuis online serta membatasi berapa kali suatu akun dapat mengikuti kuis online tertentu. Penggunaan add-on ini mengharuskan siswa untuk mendaftar melalui email dan mereka akan menerima tautan ke kuis atau tes online melalui email terdaftar mereka. Dengan fitur ini, jika siswa belum menyelesaikan tes sebelum waktu habis, maka jawabannya akan otomatis tersimpan.

Selain mencegah situasi, optimalisasi Google Form juga dapat membentuk kepribadian positif siswa seperti jujur, disiplin, kerja keras, tanggung jawab, dan mandiri. Jadi, membangun kepribadian positif selalu bisa dilakukan melalui review yang berani atau online. Sesi pelatihan diakhiri dengan sesi tanya jawab, dimana beberapa peserta mengajukan pertanyaan terkait evaluasi soal pilihan ganda online. Evaluasi setiap soal pilihan ganda online menggunakan Google Form dilakukan secara manual sehingga guru dapat memberikan skor pada setiap soal, termasuk memberikan skor nol pada identitas siswa.

Seusai sesi tanya jawab, peserta diajak untuk mengungkapkan pemikirannya mengenai jalannya pelatihan. Beberapa peserta mengatakan bahwa materi pelatihan menarik dan memberikan pengetahuan baru dalam mempersiapkan alat penilaian, terutama bagi guru yang belum pernah menggunakan platform Google Form untuk mengevaluasi hasil belajarnya. Dari pelatihan ini terlihat bahwa kemampuan penggunaan platform Google Forms untuk menilai pembelajaran guru semakin meningkat terutama di masa pandemi (Fitriyani & Astuti, 2021).

B. PENTINGNYA EVALUASI DALAM BERBAGAI KONTEKS

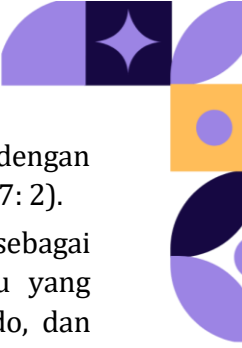
Dalam dunia pendidikan, evaluasi biasanya hanya dianggap sebagai penilaian. Menurut Wirawan (2011:7), “Evaluasi adalah penelitian untuk mengumpulkan, menganalisis dan menyajikan informasi yang berguna tentang objek evaluasi, menilainya dan membandingkannya dengan indikator evaluasi dan hasilnya



digunakan untuk mengambil keputusan mengenai objek evaluasi.”

Widoyoko mengatakan bahwa ada tiga istilah yang sering digunakan dalam evaluasi: tes, pengukuran, dan penilaian. Dalam Widoyoko, Mardapi mengatakan bahwa tes adalah alat untuk melakukan pengukuran, yaitu mengumpulkan informasi tentang ciri-ciri suatu benda, dan menilai kemampuan seseorang secara tidak langsung melalui respons mereka terhadap rangsangan atau pertanyaan. Objektif dapat berasal dari kemampuan, sikap, minat, atau dorongan siswa. Respon peserta ujian terhadap jumlah “Evaluasi, sebagaimana kita lihat, adalah pengumpulan bukti secara sistematis untuk menentukan apakah perubahan tertentu benar-benar terjadi pada diri siswa atau tidak, serta untuk menentukan derajat atau derajat perubahan pada setiap siswa.” Artinya: “Penilaian menurut kita adalah serangkaian peristiwa sistematis yang dimaksudkan untuk menentukan apakah perubahan benar-benar terjadi pada diri siswa dan untuk menentukan derajat perubahan kepribadian siswa. (Daryanto, 2005).

Pelaku utama pembelajaran adalah guru. Tugasnya adalah mendidik, memberikan bimbingan, melatih, dan mengembangkan kurikulum (Sopian 2016:88). Ini dilakukan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Ini berarti bahwa lingkungan pembelajaran harus menyenangkan, menarik, aman, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kreatif, inovatif, dan menemukan kemampuan mereka sendiri. Tentu saja, mereka harus memiliki kemampuan untuk mengatur proses pembelajaran dengan cara yang memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi harus dilakukan untuk menentukan keberhasilan program dan misi pendidikan. Penilaian adalah bagian integral dari proses belajar. Pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu (Pane dan Darwis Dasopang 2017:333). Selain itu, berbagai upaya telah dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut, yang telah direncanakan dengan cermat dan dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran. (UNESCO 2017: 7). Untuk melihat apakah

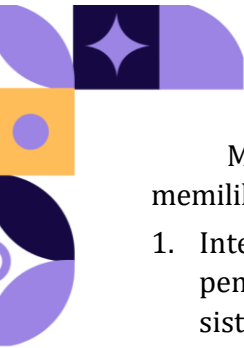


rancangan, pelaksanaan dan hasilnya sudah sesuai dengan tujuan, dalam hal ini harus dilakukan evaluasi. (Riadi 2017: 2).

Evaluasi didefinisikan oleh Guba Guba dan Lincoln sebagai proses musyawarah tentang nilai dan makna sesuatu yang dipertimbangkan. Menurut Torres-Cuello, Pinzón-Salcedo, dan Midgley (2018), Pentingnya penilaian di atas menunjukkan bahwa penilaian ini adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru. Selain itu, di era pembelajaran merdeka, di mana guru memiliki kebebasan untuk mengatur kurikulum mereka sehingga menjadi pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Di sini, guru dianggap memiliki kemampuan untuk merencanakan, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran. Namun, banyak guru mengabaikan banyak hasil kegiatan penilaian. Konsep evaluasi menekankan pada definisi, tujuan, fungsi, prinsip, dan cara evaluasi dilakukan. Perencanaan, pelaksanaan, pengolahan data, komunikasi, dan pemanfaatan hasil penilaian adalah kompetensi guru dalam kegiatan penilaian.

Evaluasi memiliki manfaat untuk melaporkan kinerja seseorang atau sekelompok orang atau status suatu hal tertentu, untuk meningkatkan pengembangan, pelatihan, dan sebagai dasar pengambilan keputusan politik dan pengambilan keputusan. Arikunto (2010: 37) membagi fungsi evaluasi ini menjadi empat bagian:

1. Fungsi seleksi adalah untuk memilih kemampuan siswa tertentu untuk mengikuti program tertentu.
2. Fungsi diagnostik adalah untuk menemukan kekuatan dan kelemahan dalam belajar dan menemukan cara untuk mengatasi dan meningkatkan kekuatan tersebut.
3. Fungsi penyortiran adalah untuk menempatkan siswa dalam kelompok menurut kondisi yang diperlukan.
4. Fungsi pengukuran keberhasilan adalah untuk mengukur keberhasilan siswa. Setelah itu, ini dapat digunakan untuk pengambilan kebijakan



Menurut Slameto (dalam Arifin 2016: 33), evaluasi memiliki prinsip utama. Mereka adalah sebagai berikut:


1. Integrasi: Konsep ini lebih spesifik berarti bahwa penilaian pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki sistem, sehingga hasil penilaian benar-benar dijadikan landasan untuk memperbaiki proses, baik proses belajar mengajar maupun proses lainnya.
2. Secara aktif merangkul pembelajaran siswa: dalam pembelajaran, aktivitas belajar siswa berlangsung secara aktif, bukan hanya Setidaknya, aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik harus dievaluasi.
3. Kontinuitas: Ini berarti penilaian dilakukan secara konsisten. Penilaian dilakukan secara berkala, sesekali, atau terus menerus, dan hal ini diharapkan dapat dicapai (Fitrianti 2018: 100).
4. Tetap berpegang pada tujuan: Karena penilaian merupakan salah satu komponen sistem, komponen-komponen

Merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran adalah bagian dari kompetensi pedagogik guru (Hakim 2015:2). Perencanaan, perancangan, pelaksanaan, dan penggunaan hasil evaluasi adalah semua tugas yang harus dilakukan dalam setiap program evaluasi (Bhola 1990: 73). Apalagi di era kemandirian belajar, di mana guru dihormati dan memiliki banyak wewenang untuk merencanakan, melaksanakan, menilai, dan mengawasi evaluasi. Dalam pandangan pertama, tanggung jawab guru tampaknya lebih kecil. Namun, keterampilan mengajar yang tidak menyenangkan diperlukan.

Perencanaan adalah langkah pertama dalam proses evaluasi. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk merencanakan banyak hal, seperti menemukan kebutuhan, memilih format dan strategi penilaian, dan sebagainya. Desain penilaian adalah langkah kedua. Ini dapat dicapai dengan menentukan apa yang akan diukur dan instrumen apa yang akan digunakan untuk mengukurnya sehingga tujuan dapat dicapai. Kegiatan penilaian sendiri memerlukan beberapa keterampilan

antara lain:

1. Perencanaan Sebelum melaksanakan penilaian, guru tentunya harus mampu merencanakan jenis penilaian yang akan dilaksanakan saat ini. Mengingat kebebasan guru dalam merencanakan penilaian, maka guru berhak menentukan rencana kegiatan penilaian yang akan dilaksanakan. Pada tahap ini, keterampilan yang harus dimiliki guru untuk merancang rencana penilaian adalah analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan rubrik, pengembangan desain alat, pengujian dan analisis, revisi dan penyusunan alat akhir.
2. Implementasi Kemampuan seorang guru dalam melaksanakan penilaian yang telah disiapkan sangat bergantung pada jenis penilaian yang dipilih dan tujuan penilaian. Kemampuan memilih, menerapkan teknik penilaian, memilih strategi yang tepat, dan lain- lain. Pada tahap ini tentunya diperlukan pemantauan atau pengawasan secara langsung agar kegiatan evaluasi berjalan sesuai rencana
3. Pengolahan data dari evaluasi tersebut data dikumpulkan, kemudian diolah untuk dicari maknanya. Kemudian, hasilnya diinterpretasikan untuk bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.
4. Pelaporan evaluasi Setelah mengolah data dan menafsirkan hasil evaluasi, hasil evaluasi dilaporkan. Pelaporannya tergantung pada jenis evaluasi yang digunakan. Laporan-laporan ini penting dalam menentukan kebijakan. Dalam pemberitaannya, ia menggunakan prinsip keterbukaan. Dengan kata lain, hasil penilaian didasarkan pada indikator yang jelas dan bukan manipulasi data.
5. Menggunakan hasil penilaian. Hasil penilaian dapat dijadikan masukan bagi semua pihak yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan hasil penilaian didasarkan pada tujuan penilaian yang telah diidentifikasi sebelumnya. Penilaian dapat menggambarkan keseluruhan kemampuan

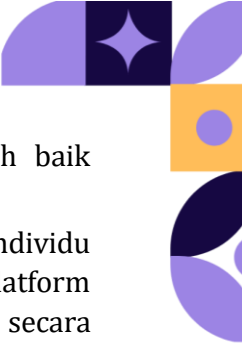


dan pembelajaran siswa di kelas atau sering kita sebut dengan penilaian autentik.

Salah satu cara untuk mengevaluasi hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran adalah melalui tahap tanya jawab. Evaluasi dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, mendorong guru untuk meningkatkan proses pembelajaran, dan mendorong sekolah untuk membuat fasilitas dan pembelajaran siswa menjadi lebih baik. Seseorang dapat mengoptimalkan sistem peringkat dalam dua cara. Pertama, sistem penilaian yang memberikan informasi terbaik. Kedua, penilaian memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang pada gilirannya menghasilkan peningkatan kualitas pendidikan (Mahirah, 2017: 257). Dianggap penting, evaluasi membantu guru menentukan kebijakan lebih lanjut dan mengetahui apakah siswa memahami materi, berperilaku, dan memiliki keterampilan. Oleh karena itu, evaluasi tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran, dan meskipun sulit untuk dilakukan.

Untuk menilai hasil belajar siswa mereka, guru saat ini menggunakan metode konvensional, terutama tes berbasis kertas. Tes berbasis kertas secara psikologis dapat menimbulkan kecemasan bagi siswa (Kuncahyono, Suwandayani, & Muzakki, 2020: 158). Memang benar bahwa keadaan dosen pembimbing yang berada di dekat mahasiswa menyebabkan mahasiswa khawatir. Selain itu, terkadang soal yang dicetak atau difotokopi memiliki kualitas yang buruk, tidak menarik, buram, dan penulisan yang tidak jelas karena kesalahan teknis dalam penyalinan soal (Abi, 2016: 39).

Sarana penilaian seperti permainan harus ada agar penilaian pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi siswa. Sarana penilaian mempengaruhi semangat Pendidikan online berkembang pesat akibat fenomena pandemi Covid-19. Pendidikan mulai mengalami perubahan yang cukup signifikan dan semakin berinovasi untuk memberikan pendidikan yang berkualitas bagi siswa dan guru. Kemajuan teknologi digital memberikan ruang dan peluang bagi individu untuk merasakan



pembelajaran dengan akses yang lebih luas dan lebih baik terhadap dunia pendidikan (Kumawati et al., 2021).

Akibatnya, pembelajaran online dapat diakses oleh individu kapan saja dan di mana saja. Selain itu, semakin banyak platform pembelajaran online yang membuat siswa dapat belajar secara mandiri. Perkembangan digital seperti ini turut mempengaruhi pelatihan khususnya dalam dunia pendidikan. Keterbatasan waktu dan ruang, biaya transportasi dan akomodasi yang tinggi, dan perlu mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk mendapatkan pelatihan dari pelatih yang berkualitas tinggi adalah beberapa kendala yang menghalangi pelatihan. Dengan mengikuti instruksi online, hal ini dapat diatasi.

Sangat penting untuk mengetahui kesempatan pembelajaran ini dan memanfaatkannya. Secara khusus, seseorang harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Jika seseorang memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri, ini dapat dicapai (Lee, 2017). Sebagai pendidik, kita mempunyai peran penting sebagai pembelajar sepanjang hayat.

Dan mengevaluasi siswa setelah penilaian akhir pembelajaran di kelas, yang mencakup ujian. Dalam hal ini, ada dua hal yang berbeda. Pertama, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 104 Tahun 2014 tentang standar penilaian penilaian menyatakan bahwa *"penilaian autentik merupakan pendekatan utama dalam menilai hasil belajar pendidik"*, dan Pasal 2 ayat (2) menyatakan bahwa *"bentuk penilaian autentik yang dimaksud pada ayat (1) meliputi penilaian berdasar."* Review yang salah adalah kebalikan dari review yang benar. Seringkali, pemerintah dan lembaga pendidikan sampai pada kesimpulan yang salah. Penilaian hasil belajar satuan pendidikan adalah proses pengumpulan data dan informasi.

C. TUJUAN DARI PENJELASAN PENGENALAN TENTANG PLATFORM EVALUASI ONLINE DAN PENTINGNYA EVALUASI DI DALAM BERBAGAI KONTEKS

Menurut Depdiknas. Evaluasi pembelajaran memiliki beberapa tujuan, yang antara lain adalah :


1. Mengevaluasi produktivitas dan efektivitas proses belajar mengajar
2. Memperkuat dan mengembangkan kapasitas guru.
3. Memperbaiki, menyempurnakan dan mengembangkan program pembelajaran.
4. Mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar dan mencari solusinya.
5. Menempatkan peserta didik pada lingkungan belajar yang sesuai dengan kemampuannya

Sementara itu, Rukajat mengemukakan enam tujuan umum evaluasi pembelajaran, yaitu:

1. Menilai tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran
2. Mengukur berbagai aspek pembelajaran siswa.
3. Tentukan apa yang perlu diketahui siswa.
4. Menciptakan motivasi belajar pada siswa.
5. Memberikan informasi untuk pelacakan
6. Memberikan dasar perubahan kurikulum

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi dalam konteks pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Evaluasi tingkat keberhasilan Anda dalam belajar bahasa Indonesia. Ukur tingkat keberhasilan dan efektivitas proses pembelajaran bahasa Indonesia
2. Mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Rencanakan langkah selanjutnya dalam program pembelajaran bahasa Indonesia Anda.
4. Meningkatkan, menyempurnakan dan mengembangkan program pembelajaran bahasa Indonesia



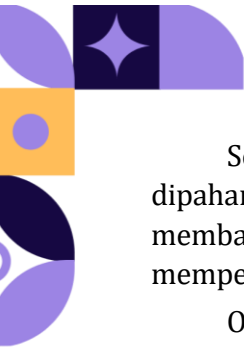
Tujuan umum dari suatu penilaian atau evaluasi adalah untuk menentukan harga atau nilai sesuatu yang akan dinilai. Tujuan utama dari pelaksanaan penilaian di dalam proses belajar mengajar adalah untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai sejauh mana siswa mencapai tujuan pendidikan sehingga dapat diambil tindak lanjutnya. Tindak lanjut termaksud merupakan fungsi evaluasi dan dapat berupa penempatan pada tempat yang tepat, pemberian umpan balik, diagnosis kesulitan belajar siswa atau penentuan kelulusan. Untuk masing-masing tindak lanjut yang dikehendaki ini diadakan tes, yang diberi nama tes penempatan, tes formatif, tes diagnostic dan tes sumatif.

Evaluasi adalah kegiatan yang disengaja dan terfokus pada penilaian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai materi pelajaran dan apakah kegiatan pendidikan telah memenuhi syarat atau tidak. Menurut Sudirman dkk, tujuan penilaian terletak pada proses pembelajaran, diantaranya yaitu :

1. Membuat keputusan tentang hasil pembelajaran
2. Memahami siswa
3. Meningkatkan dan mengembangkan program pembelajaran

Selanjutnya pengambilan keputusan terkait prestasi akademik adalah salah satunya pentingnya bagi guru untuk mengetahui apakah siswa berhasil atau tidak dalam proses pembelajarannya. Kegagalan proses pembelajaran disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut :

1. Kemampuan peserta didik rendah.
2. Kualitas materi pembelajaran tidak sesuai dengan tingkat usia anak
3. Jumlah bahan pelajaran terlalu banyak sehingga tidak sesuai dengan waktu yang diberikan.
4. Komponen proses pembelajaran yang kurang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh guru itu sendiri.



Selain itu, pengambilan keputusan juga penting untuk dipahami siswa dan mengetahui sejauh mana mereka dapat membantu kekurangan siswa. Penilaian juga bertujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan program pembelajaran.

Oleh karena itu, tujuan penilaian adalah untuk meningkatkan pembelajaran, memberikan pengayaan dan pengayaan bagi siswa, serta menempatkan siswa pada situasi belajar yang lebih tepat berdasarkan tingkat kemampuannya. Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan, memperdalam dan memperluas mata kuliah, dan tujuan akhirnya adalah untuk memberitahukan atau melaporkan kepada orang tua/wali siswa tentang keputusan untuk naik ke kelas berikutnya atau keputusan untuk memperoleh gelar yang baik dalam karir siswa.

Tujuan dari penjelasan pengenalan platform evaluasi online adalah untuk memberikan pemahaman tentang platform tersebut, termasuk fitur, manfaat, dan cara penggunaannya. Platform ini digunakan untuk menilai, mengukur, dan memantau kinerja atau hasil suatu aktivitas atau proyek secara daring. Penjelasan ini dapat didukung dengan sumber-sumber jurnal yang relevan untuk memberikan dasar teoritis dan dukungan empiris terkait platform evaluasi online tersebut. Sumber-sumber jurnal dapat digunakan untuk mendukung klaim dan informasi yang disampaikan dalam penjelasan tersebut.



BAB 2

JENIS-JENIS PLATFORM EVALUASI ONLINE

A. SURVEY MONKEY

1. Pengertian Survey Monkey

Survey Monkey adalah sebuah platform yang fungsi utamanya adalah untuk memfasilitasi survey sebagai secara online baik bagi perusahaan atau personal. Survey monkey juga merupakan layanan daring yang diperuntukkan penggunaannya membuat survei berbasis web. Pengguna dapat mengakses survey monkey dari aplikasi tersebut dan responden merespon melalui handphone masing-masing (Fransori, Irwansyah, & Parwis, 2023). Survey Monkey sendiri menawarkan berbagai fitur. Survey Monkey sendiri telah beroperasi sejak tahun 1999 yang digarap oleh dua bersaudara, yakni Chris Finley dan Ryan Finley, dan saat ini Survey Monkey telah bertransformasi menjadi sebuah perusahaan megah bertaraf internasional.

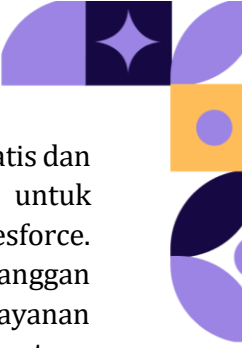
Survey Monkey memiliki beberapa spesifikasi industri yang menjadi fokus mereka. Platform ini pun mereka kembangkan menjadi untuk memenuhi kebutuhan industri tersebut yang diantaranya :

- a. Marketing
- b. Human resource
- c. Customer experience

Survey monkey sendiri kini telah hadir dengan varian berbayar dan gratis, yang dimana tentunya ada perbedaan dari fitur yang ditawarkan.

2. Pengenalan Tentang Survey Monkey Sebagai Platform Evaluasi Online

Berbeda dengan survey tradisional, survey online ini menawarkan cara untuk memperoleh hasil yang lebih mudah dengan biaya yang lebih terjangkau. Dalam kasus ini, survey monkey hadir sebagai platform survei atau evaluasi online yang memungkinkan para pengguna untuk membuat berbagai macam survei sesuai keinginannya dengan mudah.



Survey monkey sendiri memiliki 2 layanan, yakni gratis dan berbayar. Survey monkey sendiri memungkinkan kita untuk mengirimkan form survei melalui facebook atau salesforce. Salesforce sendiri ialah sistem manajemen hubungan pelanggan untuk mengelola akun jejaring sosial, menyediakan layanan pelanggan, dan berkomunikasi dengan pelanggan tentang bagaimana bisnis yang dilakukan

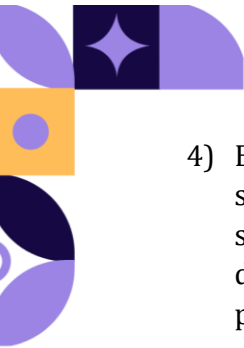
3. Kelebihan Dan Kekurangan Survei Monkey

a. Kelebihan Survey Monkey :

- 1) Kemudahan pengguna dan penyesuaian
Survei monkey menyediakan fitur antar muka yang ramah pengguna. Survei monkey juga menyediakan template survey yang sudah jadi dan pengguna dapat mempersonalisasi format pertanyaan dan memilih dari berbagai opsi yang sudah disediakan survei monkey tersebut.
- 2) Fleksibilitas desain survei
Survei monkey sendiri menawarkan beberapa pilihan yang dapat disesuaikan, yang memungkinkan pengguna untuk mengkombinasikan jenis pertanyaan dan menggunakan template yang telah dibuat dengan profesional.
- 3) Kemampuan analisis data
Survei monkey menyediakan fitur analisis tingkat lanjut, opsi visualisasi data, dan kemampuan pelaporan waktu nyata. Platform ini menyediakan beberapa opsi representasi visual seperti diagram batang, diagram lingkaran, diagram garis, dan awan kata

b. Kekurangan Survey Monkey :

- 1) Opsi penyesuaian mungkin membutuhkan waktu dan usaha yang ekstra.
- 2) Beberapa fitur penyesuaian mungkin hanya tersedia di fitur berbayar
- 3) Pilihan desain terbatas

- 
- 4) Belum ada sekolah yang menggunakan survey monkey sebagai media evaluasi daring. Karena survey monkey sendiri masih berbayar, sulit digunakan, dan belum adanya kebijakan tentang perangkat ini (Gusti, 2022).

B. GOOGLE FORM

1. Pengertian Google Form

Menurut (Mardiana & Purnanto, 2017) Google Form adalah salah satu aplikasi dalam bentuk templat formulir atau spreadsheet yang dapat digunakan secara mandiri atau bersama untuk menerima data pengguna. Aplikasi ini dapat berfungsi berupa google sheet, google docs, google drive dan aplikasi lainnya.

Menurut (Amalia, 2019) google form memiliki fitur kuis yang dapat memberikan poin atas setiap jawaban, pertanyaan yang dapat mengubah kuesioner menjadi alat pendukung setiap proses belajar. pendidik dan peserta didik dapat menggunakan google formulir untuk pelatihan tes pada perangkat yang digunakan. Dan Google form dapat membangun sebuah relasi dan berkaitan dengan seseorang untuk dapat menghasilkan penelitian pada topik tertentu. Terdapat beberapa fungsi pada aplikasi google form diantaranya sebagai berikut :

- a. Google form berfungsi untuk mengumpulkan informasi: Yaitu dengan membuat formulir khusus untuk mengumpulkan sebuah informasi
- b. Menganalisis data : data yang dikumpulkan melalui google formulir dapat dengan mudah untuk di masukkan ke google spreadsheet dan dianalisis lebih lanjut. Dengan cara ini kita bisa dapat dengan mudah untuk mengatur dan menganalisis jawabannya
- c. Berbagi Informasi : google formulir memungkinkan untuk berbagai formulir melalui orang lain dengan menggunakan tautan link atau email. Hal ini yang dapat memudahkan untuk mengumpulkan jawaban dan tanggapan dari orang lain

2. Manfaat Google Form

- a. Mengumpulkan data dan informasi dengan mudah sehingga para pengguna yang membuat dan menggunakan menggunakan google form dengan mudah untuk mengumpulkan data dari berbagai tanggapan orang lain
- b. Dapat menghemat waktu dalam pengumpulan data karena adanya tanggapan yang dimasukkan dan dirancang ke dalam spreadsheet. Sehingga terhindar dari pengumpulan dan pemasukkan data yang tidak terdeteksi dengan jelas

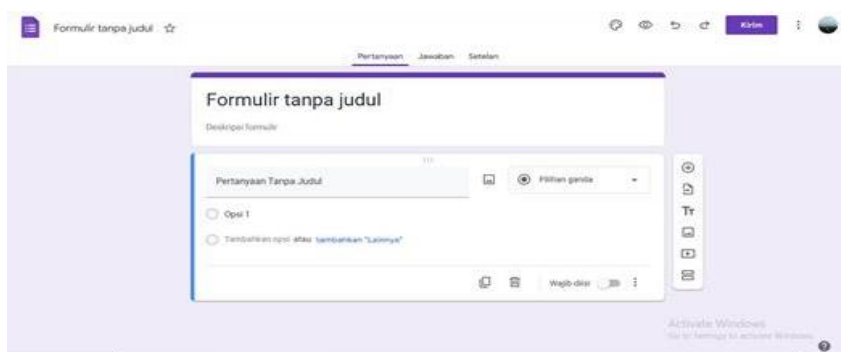
3. Pengenalan Google Form sebagai Platform Evaluasi Online

Google Form pun dapat digunakan dalam area pendidikan sebagai suatu alat dari pengukuran proses belajar siswa, apalagi Google Form ini dapat menghemat biaya dan ramah lingkungan disebabkan penggunaan aplikasi ini tidak menggunakan uang ataupun menggunakan kertas sebagai alat untuk menguji siswa tersebut, maka menggunakan aplikasi ini akan menjadi bagian yang penting atau memiliki peran yang utama pada setiap guru dalam dunia pendidikan sebab akan mengurangi polusi lingkungan yang ada, dan juga menggunakan aplikasi ini tidak begitu sulit sehingga semua guru pun akan lebih mudah untuk memahaminya serta pengaplikasiannya dalam kegiatan belajar mengajarnya (Batubara, 2016).

Menurut (Widodo, Genjik, & Syahrudin, 2023) kegunaan pada Google Form ini menjadi suatu alat yang efektif dalam mengevaluasi pembelajaran peserta didik yang ada, sehingga para siswa akan menjadi lebih semangat dalam belajar dan guru akan dipandang sebagai guru yang memiliki inovasi yang banyak serta digemari oleh banyaknya murid.

Menurut (Sianipar, 2019) dalam membuat kuesioner online dengan menggunakan Google Form mesti menggunakan langkah-langkah tertentu agar dapat digunakan dengan semestinya,

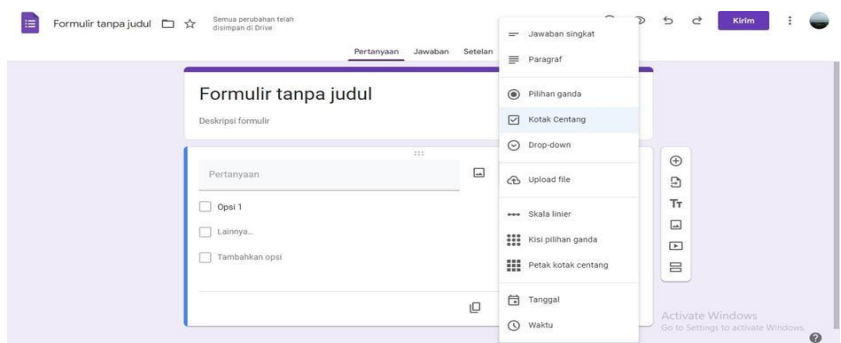
- Harus memiliki akun Google terlebih dahulu
- Kalau belum memiliki akun, maka buka <http://accounts.google.com/singup>. Mendaftarkan akun Google terbaru
- Kemudian isi keseluruhan formulir pendaftarannya hingga verifikasi nomor handphone
- Kemudian jika sudah punya akun Google maka bukalah web Google Form

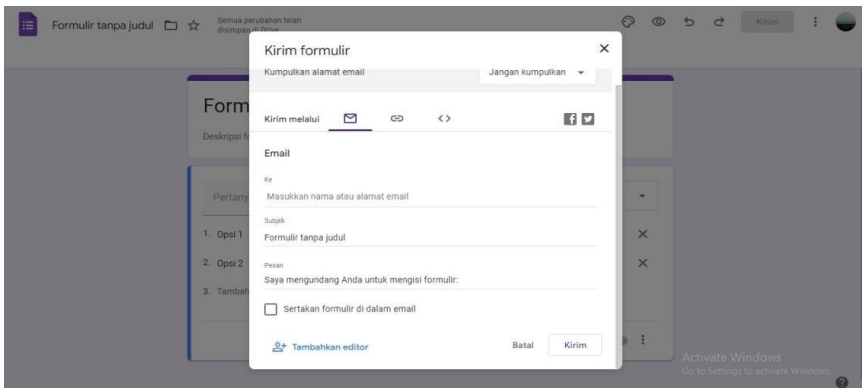


teruntuk membuat kuesionernya,

<https://docs.google.com/forms/u/0/>

- Kemudian klik formulir kosong supaya kita dapat mengisi formulir tersebut
- Kemudian setelah itu tulis judul sesuai dengan apa yang kita inginkan serta isi opsi apa saja sesuai dengan kunci jawaban.
- Untuk jenis jenis pertanyaannya pun dapat berupa ceklis, bulat, dan drop down



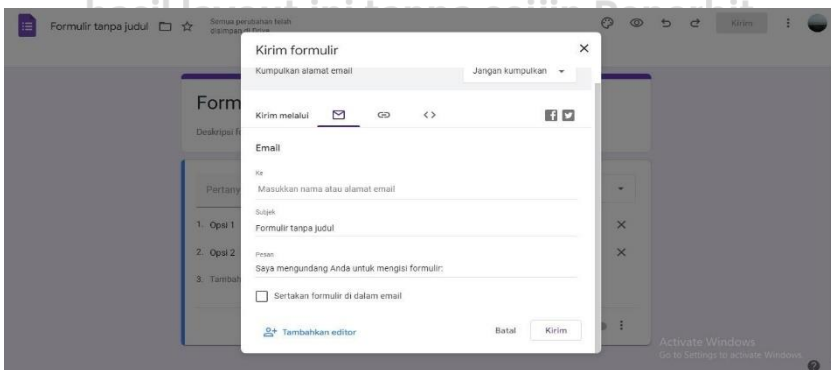


Kemudian jika ingin memberikan link tersebut kepada orang yang ingin mengerjakan Google Form ini caranya dengan

- Klik kanan pada web Google Form
- Kemudian masukan alamat email pribadi
- Masukkan subjek dan pesan jika memerlukan kemudian kirim

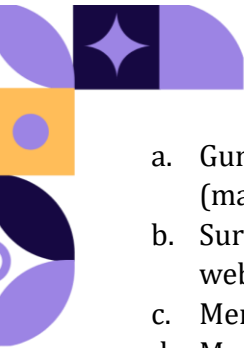
Cara yang kedua :

- Klik kirim melalui Link yang ada gambar Link
- Kemudian salin linknya dan kita berikan kepada siswa untuk mengerjakan soal tersebut



4. Kelebihan dan Kekurangan Google Form

Menurut (Ngafifah, 2020) Google Form memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut :

- 
- Guru dapat membuat Soal/Tes Latihan harian Perbab (materi).
 - Survei dapat dikumpulkan dengan memberikan alamat website.
 - Mengumpulkan data guru dan siswa dalam waktu singkat.
 - Membuat formulir aplikasi online tanpa harus hadir.
 - Google Form dapat dinikmati secara gratis dan tidak mengeluarkan biaya untuk membuat aplikasi atau formulir.
 - Dalam penggunaan programnya yang ringan dan mudah.
 - Dapat dengan mudah untuk dibagikan melalui platform.

Adapun kekurangannya dalam menggunakan Google Form menurut (Pipuh, 2020)

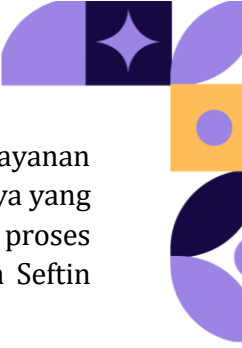
- Google form tidak dapat digunakan di ruang obrolan secara online.
- Desain dan model yang terbatas.
- Pemilihan pada pilihan ekspor yang terbatas.
- Tidak ada email pemberitahuan datangnya respon.
- Tidak ada riwayat perubahan pada pengeditan google form

C. TYPEFORM

1. Pengertian

Typeform adalah sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat formulir internet yang menarik dan interaktif. Dibandingkan dengan formulir tradisional yang sulit untuk dibuat dan dipelihara, typeform memberikan pengalaman pembuatan formulir yang lebih menarik dan informatif. Hal ini dicapai melalui desain dan tata letak yang intuitif.

Typeform memungkinkan pengguna untuk membuat formulir dengan berbagai jenis pertanyaan. Mulai dari pilihan ganda, singkat, hingga panjang dengan ruang teks. Pengguna juga dapat menambahkan elemen visual seperti gambar dan video untuk meningkatkan interaksi formulir. Selain itu, situs ini juga menyediakan berbagai pilihan gaya dan tata letak untuk memenuhi kebutuhan pengguna. (Novely, 2023).



Typeform, menurut TechCrunch merupakan layanan pembuatan formulir online yang populer karena formatnya yang interaktif. Google formulir misalnya dapat membantu proses survei online, terutama untuk tujuan pemasaran. (Alifia Seftin Oktriwina, n.d.)

Terdapat beberapa fitur utama atau fungsi typeform sebagai platform evaluasi online

a. Survey dan Penelitian

Salah satu fitur terpenting dari typeform ialah memungkinkan pengguna untuk membuat survey dan kuesioner dengan mudah. Dengan bermacam macam pertanyaan yang bisa dijawab, pengguna dapat memproses data dengan lebih efisien dan mendapatkan informasi yang berharga

b. Formulir pendaftaran dan penerimaan

Typeform juga dapat digunakan untuk membuat formulir pendaftaran atau aplikasi. Dalam konteks ini, pengguna dapat membuat formulir dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk mengumpulkan informasi dari calon kandidat, wawancara kerja, atau peserta acara.

c. Umpan balik dan evaluasi

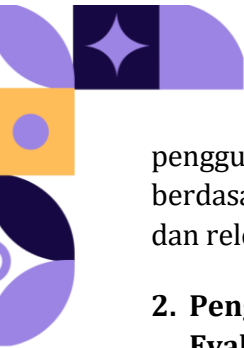
Typeform memudahkan pengguna untuk mengumpulkan dan mengevaluasi umpan balik dari pengguna dan pelanggan lain. Pengguna dapat membuat formulir khusus menerima informasi yang dipersonalisasi tentang produk, layanan, dan layanan pelanggan

d. Acara dan registrasi webinar

Typeform adalah alat yang sangat bermanfaat untuk mengumpulkan pendaftaran dan informasi bagi pengguna yang mengadakan acara atau webinar. Desain typeform yang ramah pengguna dapat meningkatkan tingkat partisipasi dan mempermudah proses pendaftaran.

e. Kuesioner dan tes

Typeform memungkinkan pembuatan kuesioner interaktif dan online. Dengan fitur seperti ini logika menjadi terkondisi,



pengguna dapat mempercepat kemajuan yang dibuat berdasarkan keputusan sebelumnya, meningkatkan keefektifan dan relevansi dari tes atau kuesioner yang dimaksud


2. Pengenalan Tentang Typeform Sebagai Platform Evaluasi Online

Typeform adalah platform formulir online yang memungkinkan pengguna membuat formulir yang mudah dan interaktif dibandingkan dengan formulir konvensional yang terlihat membosankan.

Typeform menawarkan pengisian formulir yang lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini karena tampilannya yang intuitif dan desain menarik dalam typeform ini juga pengguna dapat menambahkan gambar dan video untuk meningkatkan interaktivitas formulir, dan platform ini menyediakan beragam opsi tata letak dan gaya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna. (Dodi, 2023)

Berikut pengenalan Typeform sebagai platform ulasan online :

- Typeform dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis formulir, seperti formulir survei, formulir pendaftaran, formulir kontak, acara dan registrasi webinar, kuesioner dan tes dan lain sebagainya.
- Cara menggunakan Typeform
 - 1) Pengguna harus membuat akun terlebih dahulu dengan memberikan email dan membuat kata sandi kemudian pengguna dapat membuat formulir dengan klik bentuk gaya baru untuk memulai dari awal atau memilih templat sesuai kebutuhan. anda dapat menyesuaikan formulir dengan menambahkan pertanyaan, gambar, video, dan elemen lainnya.
 - 2) Pratinjau dan uji formula, setelah membuat formulir anda dapat mempratinjau formulir untuk melihat tampilannya dan juga dapat menguji formulir anda untuk memastikan formulir berfungsi dengan benar

- 
- 3) Bagikan formulir anda, anda dapat membagikannya dengan orang lain, banyak opsi untuk membagikannya seperti menyematkan di situs web, tautan, atau mengirim melalui email

3. Kelebihan Dan Kekurangan Typeform

Meskipun typeform mempunyai fitur utama dan fungsi yang unggul dan hebat, typeform mempunyai kelebihan dan kekurangan, yakni :

Kelebihan Typeform :

- a. Desain yang menarik
Tampilan dan desain interaktif typeform membuat pengalaman pengguna lebih menyenangkan dan meningkatkan tingkat partisipasi.
- b. Fleksibilitas
Typeform memungkinkan pengguna untuk membuat formulir yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka sendiri, mulai dari jenis pertanyaan hingga tata letak dan gaya
- c. Pengguna Kemudahan
Antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan membuat formulir dengan cepat tanpa keahlian pemrograman yang mendalam
- d. Analisis Data
Typeform menyediakan alat analisis data yang kuat untuk menganalisis dan memvisualisasikan data yang dimasukkan ke dalam formulir, memberikan informasi berharga kepada pengguna
- e. Integrasi
Typeform dapat mengintegrasikan dengan berbagai alat dan platform lain, seperti sistem manajemen hubungan pelanggan (CRM) dan platform pemasaran email, sehingga memudahkan pengguna untuk mengumpulkan data dan menerima lebih banyak informasi.



Kekurangan Typeform

- a. Batasan pada paket gratis (free)

Typeform memiliki model jangka panjang yang memungkinkan pengguna mengakses lebih banyak fitur. Namun, paket gratis memiliki keterbatasan dalam hal jumlah formulir yang bisa dibuat dan data yang bisa dikumpulkan. Jika anda membutuhkan lebih banyak formulir atau data, anda harus memperluas untuk meningkatkan harga paket
- b. Opsi dan desain terbatas

Meskipun typeform menyediakan desain-desain yang menarik, opsi desain yang tersedia terkadang terbatas. Jika anda menginginkan fleksibilitas desain yang lebih banyak, anda mungkin ingin mempertimbangkan untuk menggunakan platform lain yang menawarkan lebih banyak opsi
- c. Ketidak konsistenan logis

Typeform memiliki fitur inkonsistensi logis yang memungkinkan pengguna untuk membuat pertanyaan berdasarkan jawaban sebelumnya. Namun, fitur ini memiliki keterbatasan dan mungkin tidak cukup untuk kebutuhan yang lebih kompleks.
- d. Dukungan pelanggan terbatas

Ada beberapa pertanyaan tentang tanggung jawab typeform pada pelanggannya. Jika anda mengalami masalah atau membutuhkan bantuan, anda mungkin memerlukan lebih banyak waktu untuk menerima solusi atau saran
- e. Tidak cocok untuk proses yang sangat sulit

Typeform biasanya cocok untuk formulir mulai dari sederhana hingga sulit. Jika anda memiliki proses yang memakan waktu atau membutuhkan integrasi yang rumit, anda mungkin perlu meningkatkan solusi atau alat yang lebih mahal.

Terlepas dari kekurangannya, typeform tetap menjadi alat yang populer dan efektif untuk membuat formulir online yang menarik. (Novely, 2023)

D. QUAL TRICS

1. Pengertian

Qualtrics merupakan platform atau aplikasi yang membantu perusahaan untuk melakukan pengumpulan data , riset, dan feedback dari pelanggan ataupun karyawan. Qualtrics memberikan banyak macam alat yang dapat membantu perusahaan dalam mengolah dan mengumpulkan data . contohnya seperti : survei, kuesioner ,dll.

Dan Qualtrics merupakan perangkat lunak untuk melakukan penelitian dan survei yang memungkinkan semua orang dapat mengaksesnya melalui browser seperti safari, edge, firefox, dan chrome. Oleh karena itu , qualtrics menjadi eksperimen terbuka untuk mendesain dengan handal dan tepat (Maya b. Mathur, 2019).

Jika Kita masuk secara detail maka : qualtrics didirikan oleh 2 orang yaitu Ryan Smith dan Scott Smith pada tahun 2002. Qualtrics menjadi salah satu perusahaan teknologi terbaik dan terkenal di dunia. Dan mereka memiliki kantor di banyak negara, termasuk Amerika Serikat, Inggris dan Jerman

2. Kegunaan, Fungsi, Kelebihan dan Kekurangan, serta Cara Penggunaan

Setiap Teknologi memiliki kegunaan dan fungsi, salah satunya adalah Qualtrics. Qualtrics memberikan kemudahan pada perusahaan untuk melakukan kegiatan mengumpulkan feedback dan riset dari karyawan. Dengan adanya platform qualtrics perusahaan dapat mengirimkan kuesioner ataupun survei secara online, dan hasilnya dapat dianalisis dengan alat yang sudah disediakan oleh platform qualtrics tersebut. Dan qualtrics dapat memudahkan perusahaan untuk mengumpulkan, mengelola dan menganalisis data dengan baik.

Kelebihan dari Platform Qualtrics :

- Dapat digunakan dengan mudah dan prosesnya cepat dalam mengumpulkan data.

- Platform menyediakan alat yang bermacam-macam untuk membantu dalam menganalisis dan memproses data.
- Platform qualtrics memberikan keamanan dengan tingkat tinggi dalam transaksi yang dilakukan
- Platform menyediakan dokumentasi yang sangat lengkap dan dipahami dengan mudah.
- Platform quatricks memberikan banyak contoh kode yang dapat membantu dalam memahami untuk menggunakan platform ini.

Kekurangan dari Platform Qualtrics :

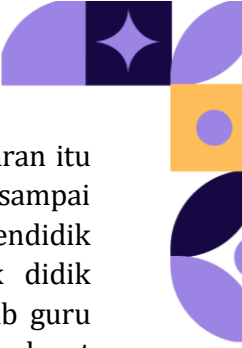
- Platform ini bisa dikatakan memiliki harga untuk berlangganan sangat tinggi.
- Platform ini memungkinkan batasan dalam memberikan jumlah pertanyaan yang dapat ditayangkan pada survei.
- Ada beberapa fitur dalam platform ini yang membutuhkan biaya tambahan.

Cara Menggunakan Qualtrics :

- Anda diharuskan mendaftar dan membuat akun terlebih dahulu di paltform qualtrics.
- Anda dapat membuat survei dengan mengikuti cara-cara yang telah tersedia.

3. Pengenalan Platform Qualtrics dalam Evaluasi Online

Seperti yang sudah dibahas qualtrics merupakan sebuah platform untuk memudahkan kita dalam melakukan evaluasi secara online. Dengan memberikan survei atau kuesioner dalam bentuk pertanyaan yang dapat dibagikan kepada target yang ingin disurvei. Hal ini dapat mempermudah siapa saja dalam mengevaluasi suatu kegiatan. Dan Qualtrics mungkin akan menjadi jalan tengah sebagai alat evaluasi walaupun mengharuskan mengeluarkan biaya yang lebih besar. (Taylor C.Boas, 2020)



Dalam dunia pendidikan evaluasi dalam pembelajaran itu sangat penting dikarenakan agar pendidik mengetahui sampai mana anak didiknya memahami pembelajaran. Dengan pendidik memberikan pertanyaan melalui kuesioner dan anak didik menjawab kuesioner tersebut. Setelah selesai menjawab guru dapat melihat hasil tersebut dan memproses hasilnya dan dapat menentukan sampai mana pembelajaran sukses

E. SURVEY GIZMO

1. Pengertian

Survey Gizmo adalah perusahaan yang didirikan oleh partner Christian Vanek dan Scott Mc Daniel pada tahun 2006. Merupakan perusahaan software yang menyediakan software untuk survei online bernama SurveyGizmo. Survey Gizmo adalah platform yang memungkinkan pengguna membuat formulir dan survei online untuk pemasaran, perolehan prospek, dan juga proyek penelitian. Selain itu pengguna juga dapat membuat halaman arahan, jajak pendapat, kuis, dan kampanye pemasaran seluler dengan menggunakan platform Survey Gizmo. (Abd Halim et al., 2018)

Survey Gizmo alat survei online yang kuat dan mudah digunakan, bagi pemasar yang menginginkan fitur survei lebih canggih, kaya fitur dan terjangkau. Jika ingin melakukan survei sederhana, survei kompleks, evaluasi, jajak pendapat, atau yang lainnya survey gizmo ini bagus dan tepat yang akan membantu pengguna dalam melakukannya, dan juga menjadi survey online yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan menganalisis survei secara digital.

Dengan menggunakan Survey Gizmo, orang dapat membuat pertanyaan survei, mengelompokkan pertanyaan menjadi berbagai jenis format, seperti pilihan ganda, skala likert, dan isian singkat, serta mendesain survei agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.



2. Pengenalan tentang Survey Gizmo sebagai Platform Evaluasi Online

Sebagai platform evaluasi online survey gizmo memungkinkan individu, perusahaan, dan organisasi untuk membuat, mengelola, dan menganalisis survei dengan mudah dan efisien. Dan sebagai alat survei online, Survey Gizmo menyediakan sejumlah fitur yang memungkinkan pengguna untuk merancang survei yang sesuai dengan kebutuhan evaluasi.

- a. Sebagai Pembuatan survey yang mudah, seperti Desain Kustomisasi membuat survei dengan desain kustom dan berbagai jenis pertanyaan yaitu Pengguna dapat membuat berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda, isian singkat, skala Likert, dan banyak lagi.
- b. Sebagai Distributor survey yaitu dapat menggunakan Berbagai Metode Distribusi untuk mengenalkan prodaknya di dalam situs web melalui email, media sosial, tautan langsung dll. Kontrol Akses membatasi siapa yang dapat mengisi survei mereka dan menyesuaikan target yang diinginkan
- c. Sebagai analisis dan pelaporan yaitu menyediakan alat analisis yang menghasilkan laporan visual yang mudah dimengerti dan integrasi dengan Alat Eksternal yang menghasilkan data.
- d. Sebagai integrasi aplikasi dan templat survey.
- e. Sebagai perlindungan data yang memastikan data aman dan terlindungi, lalu dapat mematuhi peraturan privasi dan hukum data.
- f. Dan sebagai dukungan pelanggan yang dapat membantu pengguna dalam mengisi/menjalankan survey.

3. Kelebihan dan Kekurangan Survey Gizmo

Menurut (Abd Halim et al., 2018) kelebihan dan kekurangan Survey Gizmo yaitu :

Kelebihan

- Kemudahan Penggunaan
- Desain Survei yang Kustom
- Terdapat berbagai Jenis Pertanyaan
- Pilihan Distribusi yang Luas
- Analisis Data yang Mendalam
- Perlindungan Data dan Kepatuhan Hukum

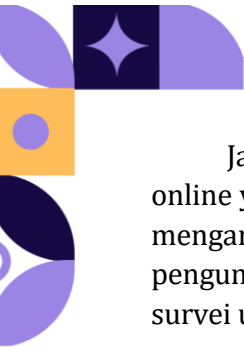
Kekurangan

- Hanya bisa versi cloud atau keterbatasan dalam versi
- Biaya penggunaan yang cukup mahal
- Keterbatasan dalam rencana gratis
- Kurangnya dukungan
- Kesulitan dalam menganalisis data.

F. ZOHO SURVEY

1. Pengertian

Pada tahun 2008 Zoho Survey dikeluarkan sebagai alat survei dasar. Sudah bertahun-tahun Zoho Survey telah berkembang menjadi solusi survey komprehensif dengan fitur-fitur canggih maka dari itu, sudah dipercaya oleh banyak perusahaan terkemuka dan merupakan salah satu perusahaan dengan peringkat tertinggi di sebagian platform ulasan dalam kategori perangkat lunak survei. Zoho Survey dipercaya oleh banyak perusahaan terkenal seperti Apple, Adidas, HBO, Credit Suisse, GE, dan Nike. Zoho survey menawarkan templat yang dirancang secara profesional untuk membantu pengguna membuat survei yang sempurna dan Zoho survey mudah digunakan dari kedua sisi, grafiknya jelas dan sederhana. Zoho survey memungkinkan pengguna melihat hasil survei mereka dengan laporan yang dibuat secara otomatis dan lebih dari tujuh jenis bagan. Pada tahun 2018 Zoho survey terintegrasi dengan deluge, bahasa pemrograman online, sehingga memudahkan pengguna untuk menambahkan fitur ke survei dibandingkan sebelumnya.



Jadi, dapat disimpulkan Zoho survey adalah platform survei online yang memungkinkan pengguna membuat, mengelola, dan menganalisis survei dengan mudah. Platform ini memfasilitasi pengumpulan data, penjangkauan pelanggan dan analisis hasil survei untuk membuat keputusan yang lebih baik. (Jagad, 2023)

2. Pengenalan tentang Zoho Survey sebagai Platform Evaluasi Online

Zoho survey termasuk alat platform evaluasi online yang kuat.dengan fitur fitur pembuatan survei yang mudah, kemampuan untuk menyesuaikan pertanyaan,dan pengaturan desain yang fleksibel.integrasi yang kuat dengan alat zoho lainnya memberikan manfaat tambahan dalam mengoordinasikan dan menganalisis data ulasan. (Mintje et al., 2021)

Berikut pengenalan Zoho survey sebagai platform ulasan online : Zoho survey dapat memberikan solusi yang efisien dan terintegrasi untuk aktivitas penilaian online

Cara menggunakan zoho survey

- a. Buat survei online menggunakan alat pembuat seret dan lepas yang didukung oleh Zoho Survey. Anda dapat memilih dari lebih dari 25 jenis pertanyaan dan fitur seperti logika skip dan piping untuk merancang survei yang sesuai dengan kebutuhan anda.
- b. Sesuaikan survei anda agar sesuai dengan merek dan gaya anda dengan tema yang disesuaikan.
- c. Undang anggota tim untuk membantu anda mengubah survei atau mengirimkan laporan agar mereka mengetahui hasilnya
- d. Bagikan survei anda kepada responden melalui email atau melalui tautan aman yang dibuat oleh zoho survey.
- e. Gunakan fitur analitik laporan untuk menganalisis tanggapan yang diterima dari responden
- f. Zoho survey telah mengintegrasikan deluge, Bahasa pemrograman online,sehingga menambahkan fitur ke survei anda menjadi lebih mudah dari sebelumnya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Zoho Survey

Menurut (Jagad, 2023) Zoho Survey juga mempunyai manfaat dan kelemahan diantaranya :

Kelebihan

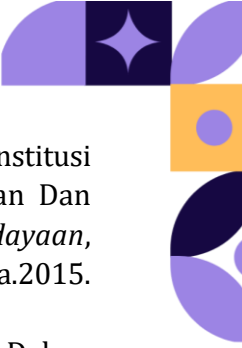
- Gratis dan tidak terbatas
- Integrasi dengan aplikasi lain
- Fitur Kolaborasi
Zoho survey memiliki fitur kolaborasi yang memungkinkan pengguna bekerja sama membuat survei
- Desain yang menarik
Zoho survey menawarkan beragam tema yang dapat disesuaikan dan opsi penyesuaian untuk membuat survei yang menarik.
- Terjemahan survei
Zoho survei memungkinkan pengguna menerjemahkan survei ke berbagai bahasa.
- Sangat sederhana
Pengguna dapat dengan nyaman mengatur domain pribadi dan domain waktu untuk menyelesaikan tugas.
- Memiliki kemampuan untuk memblokir email yang tidak diinginkan pengguna
- Dapat melayani beberapa domain sekaligus

Kekurangan

- Tidak dapat mengimpor kontak dari akun media sosial pengguna
- Kapasitas penyimpanan yang diberikan zoho sangat terbatas, hanya 5GB
- Keterbatasan fitur kustomisasi yang lebih mendalam dibandingkan beberapa platform survei lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, T. (2019). Penggunaan Media Google Form Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kitabah. *Prosding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 318-320.
- 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.
- Batubara, H. H. (2016). Penggunaan Google Form sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi Pgmi Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 40-50.
- Fransori, A., Irwansyah, N., & Parwis, F. Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Online Pada Siswa Selaam Pandemi Covid-19 Di Era Literasi Digital. *Jurnal On Education*, 2004-2013.
- Gusti, U. A. (2022). Analisis Penggunaan Media Evaluasi Daring Dalam Pembelajaran Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia Bermutu*, 70-75.
- Ketaren, A., Rahman, F., Meliala, H. P., Tarigan, N., & Simanjuntak, R. (2022). Monitoring Dan Evaluasi Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar Pada Satuan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10340-10343.
- L, I. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Adaara : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*.
- Mardiana, T., & Purnanto, A. W. (2017). Google Form sebagai Alternatif Pembuatan latihan Soal Evaluasi. *University Research Colloquium*, 183- 187.
- Moh Soheh, A. (2019). Evaluasi Pembelajaran Dalam Konteks Fungsi, Tujuan Dan Manfaat Yang Dilakukan Oleh Pendidik. *Jurnal Pemikiran, Pendidikan Dan Penelitian Ke-Islaman*, 5(2), 25–33. <https://Garuda.Kemdikbud.Go.Id/Documents/Detail/2344026>

- 
- Munthe, A. P. (2015). Pentingnya Evaluasi Program Di Institusi Pendidikan: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan Dan Manfaat. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.24246/J.Scholaria.2015.V5.I2.P1-14>
- Ngafifah, S. (2020). Penggunaan Google Form Dalam Meningkatkan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Daring Siswa Pada Masa Covid19 Di Sd It Baitul Muslim Way Jepara. *Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 123-144.
- Nishom, M., Wibowo, D. S., & Susanto, A. (2022). Pemanfaatan Google Platform Untuk Evaluasi Dan Kolaborasi Bagi Civitas Academica Di Masa Pandemi Covid-19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 1786-1796.
- Sari, I. P., Al-Khowarizmi, A. K., & Batubara, I. H. (2021). Implementasi Aplikasi Mobile Learning Sistem Manajemen Soal Dan Ujian Berbasis Web Pada Platform Android. *IHSAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 3(2), 178-183.
- Sianipar, A. Z. (2019). Penggunaan Google Form sebagai Alat Penilaian Kepuasan Pelayanan Mahasiswa. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research*, 16- 22.
- Surani, D., Kusuma, J. W., & Kusumawati, N. (2020). Platform Online Dalam Perkuliahan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(9), 1338. <https://doi.org/10.17977/jptpp.V5i9.14057>
- Widodo, M., Genjik, B., & Syahrudin, H. (2023). Penggunaan Google Form Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1745-1752



BAB 3

LANGKAH-LANGKAH MEMILIH PLATFORM EVALUASI ONLINE

A. IDENTIFIKASI TUJUAN EVALUASI

Evaluasi adalah proses yang mengkaji secara kritis suatu program, aktivitas, kebijakan, atau semacamnya. Hal ini melibatkan pengumpulan informasi tentang kegiatan dan hasil program. Tujuannya untuk membuat penilaian tentang suatu program, meningkatkan efektivitasnya, dan untuk pertimbangan keputusan. William N. Dunn dalam bukunya menyampaikan istilah evaluasi mempunyai arti yang disamakan dengan penaksiran (*appraisal*), pemberian angka (*rating*), dan penilaian (*assessment*). Ini adalah kata yang menyatakan usaha untuk menganalisis hasil kebijakan dalam arti satuan nilainya.

Identifikasi tujuan evaluasi adalah tahap awal yang sangat penting dalam merencanakan dan menjalankan proses evaluasi. Evaluasi adalah suatu pendekatan sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menilai data dan informasi yang berkaitan dengan suatu program, proyek, kebijakan, atau inisiatif tertentu. Tujuan evaluasi adalah menentukan secara jelas apa yang ingin dicapai melalui evaluasi tersebut, serta mengapa evaluasi ini perlu dilakukan.

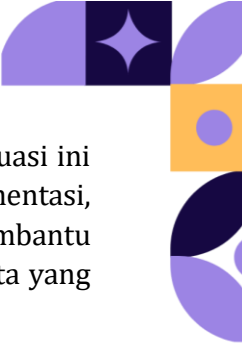
Dalam konteks ini, identifikasi tujuan evaluasi melibatkan beberapa aspek kunci:

1. Mengapa Evaluasi diperlukan

Tujuan evaluasi pertama-tama membantu dalam menjelaskan alasan mengapa evaluasi perlu dilakukan. Hal ini bisa bermula dari kebutuhan untuk mengukur dampak suatu program, memahami proses pelaksanaan, memutuskan kelanjutan program, atau meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya. Tujuan evaluasi menjadi dasar untuk mengevaluasi keberhasilan atau kegagalan program, serta untuk menilai sejauh mana program tersebut memenuhi tujuannya

2. Apa yang akan dievaluasi

Identifikasi tujuan evaluasi juga membantu dalam menentukan parameter yang akan dievaluasi. Ini melibatkan pengklasifikasian tentang program, inisiatif, atau aspek tertentu



yang akan menjadi fokus evaluasi. Misalnya, apakah evaluasi ini akan berkaitan dengan efektivitas program, proses implementasi, atau dampak jangka panjang? Pemahaman ini membantu mengarahkan perencanaan evaluasi dan menentukan data yang akan dikumpulkan

3. Hasil apa yang kita harapkan

Tujuan evaluasi juga harus menjelaskan hasil yang diharapkan. Ini mencakup hasil yang diinginkan atau pertanyaan yang ingin dijawab melalui evaluasi. Hasil ini mungkin berkaitan dengan kinerja program, perbaikan dalam pelaksanaan, rekomendasi perubahan, atau manfaat jangka panjang. Hasil yang diharapkan akan menjadi pegangan untuk menentukan jenis data yang diperlukan dan metode evaluasi yang akan digunakan.

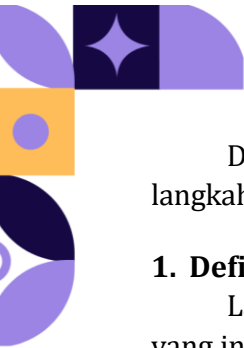
4. Siapakah pemangku kepentingan yang terlibat

Identifikasi tujuan evaluasi juga harus mempertimbangkan siapa yang akan menggunakan hasil evaluasi. Pemangku kepentingan, seperti pengambil keputusan, pengguna program, atau masyarakat yang terlibat, harus diidentifikasi sebagai penerima potensial hasil evaluasi. Tujuan evaluasi akan membantu memastikan bahwa evaluasi memenuhi kebutuhan pemangku kepentingan dan memberikan informasi yang relevan.

5. Seperti apa kriteria sukses yang kita dambakan

Tujuan evaluasi juga mencakup kriteria sukses atau standar yang akan digunakan untuk menilai apakah tujuan evaluasi telah tercapai. Ini bisa berupa indikator kuantitatif atau kualitatif yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan evaluasi. Kriteria sukses ini membantu dalam menentukan sejauh mana program atau inisiatif telah mencapai hasil yang diharapkan.

Identifikasi tujuan evaluasi adalah tahap awal yang sangat penting dalam proses evaluasi, dimana tujuan-tujuan yang jelas dan spesifik ditetapkan untuk mengarahkan seluruh evaluasi. Tujuan evaluasi menjelaskan mengapa evaluasi perlu dilakukan, apa yang ingin dicapai melalui evaluasi, dan apa yang akan dinilai.



Dalam proses identifikasi tujuan evaluasi, ada beberapa langkah yang perlu diikuti :

1. Definisi Masalah

Langkah pertama adalah mendefinisikan masalah atau isu yang ingin dipecahkan atau dievaluasi. Ini bisa berkaitan dengan program, proyek, kebijakan, atau inisiatif tertentu. Masalah ini bisa berkisar dari pengukuran keefektifan program hingga pemahaman tentang efisiensi operasional atau dampak jangka panjang

2. Penentuan Sasaran dan Tujuan

Setelah masalah didefinisikan, langkah selanjutnya adalah menentukan sasaran dan tujuan evaluasi. Sasaran adalah hasil konkret yang ingin dicapai melalui evaluasi, sedangkan tujuan merinci alasan mengapa evaluasi perlu dilakukan dan apa yang ingin ditemukan. Misalnya, sasaran dapat mencakup peningkatan efisiensi penggunaan anggaran program, sementara tujuan dapat menjadi untuk mengidentifikasi area-area di mana penggunaan anggaran program dapat dioptimalkan.

3. Penentu Pemangku Kepentingan

Evaluasi seringkali melibatkan pemangku kepentingan yang berbeda, seperti pihak yang mengelola program, penerima layanan, atau masyarakat yang terkena dampak kebijakan. Identifikasi pemangku kepentingan yang relevan adalah langkah penting untuk memahami siapa yang akan terpengaruh oleh evaluasi dan bagaimana mereka terlibat dalam proses evaluasi

4. Pemilihan Metode Evaluasi

Setelah tujuan evaluasi ditetapkan, metode evaluasi yang sesuai harus dipilih. Pemilihan metode evaluasi bergantung pada sifat tujuan evaluasi, jenis data yang diperlukan, dan lingkungan di mana evaluasi dilakukan. Metode evaluasi bisa meliputi survei, wawancara, analisis dokumen, observasi, atau pengumpulan data kuantitatif maupun kualitatif

5. Penentu Indikator dan Kriteria Keberhasilan

Indikator dan kriteria keberhasilan digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan evaluasi. Indikator adalah ukuran konkret yang dapat digunakan untuk menilai apakah tujuan telah tercapai, sementara kriteria keberhasilan adalah standar yang digunakan untuk menentukan apakah indikator-indikator tersebut sesuai dengan tujuan evaluasi

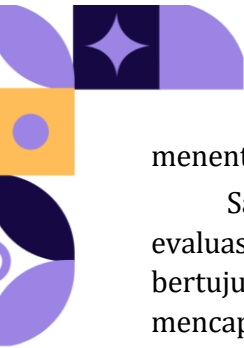
6. Perencanaan dan Pelaksanaan Evaluasi

Setelah tujuan evaluasi, metode, indikator, dan kriteria keberhasilan ditetapkan, evaluasi dapat direncanakan dan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Data dikumpulkan, dianalisis, dan disajikan untuk mendukung pengambilan keputusan

Penjelasan Secara Gamblang :

Identifikasi tujuan evaluasi adalah tahap awal yang penting dalam proses evaluasi di mana tujuan-tujuan spesifik yang ingin dicapai melalui evaluasi ditetapkan dengan jelas. Identifikasi tujuan evaluasi memainkan peran sentral dalam mengarahkan evaluasi ke arah yang benar, menentukan apa yang akan dievaluasi, mengapa evaluasi dilakukan, dan apa yang diharapkan dari hasil evaluasi. Penjelasan yang lebih mendalam tentang identifikasi tujuan evaluasi adalah sebagai berikut:

Tujuan pertama dari identifikasi tujuan evaluasi adalah untuk menjelaskan alasan mengapa evaluasi perlu dilakukan. Evaluasi bukan hanya tindakan formal, tetapi alat kritis untuk memahami dampak, efektivitas, dan kualitas program, proyek, atau kebijakan tertentu. Tujuan ini memberikan pembenaran yang kuat untuk melanjutkan evaluasi. Setelah alasan-alasan evaluasi ditetapkan, identifikasi tujuan evaluasi membantu mendefinisikan tujuan dan sasaran evaluasi. Sasaran evaluasi adalah hasil konkret yang ingin dicapai melalui evaluasi, sedangkan tujuan menjelaskan mengapa evaluasi diperlukan dan apa yang diharapkan dicapai melalui evaluasi. Tujuan evaluasi ini memberikan kerangka kerja yang jelas untuk evaluasi, membantu

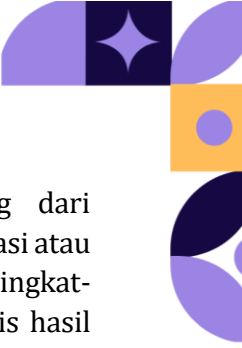


menentukan lingkup dan batasan evaluasi.

Salah satu aspek yang penting dalam identifikasi tujuan evaluasi adalah pengukuran kinerja dan pencapaian. Evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana program atau inisiatif mencapai hasil yang diharapkan dan apakah tujuan telah tercapai. Ini mencakup pengukuran dampak, keberhasilan, dan efektivitas program tersebut, memberikan pemahaman yang mendalam tentang kinerja program. Identifikasi tujuan evaluasi juga membantu mengidentifikasi isu-isu dan tantangan yang mungkin muncul selama pelaksanaan program atau kebijakan. Ini membantu evaluasi dalam menentukan masalah yang perlu diatasi atau kendala yang harus diatasi untuk memastikan kelancaran program.

Selanjutnya, identifikasi tujuan evaluasi berkontribusi pada pengambilan keputusan yang lebih baik. Evaluasi dilakukan untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih informasi dan berbasis bukti. Dengan tujuan evaluasi yang jelas, para pemangku kepentingan dapat menggunakan hasil evaluasi sebagai panduan untuk membuat keputusan yang cerdas dan efektif. Selain pengambilan keputusan, identifikasi tujuan evaluasi juga membantu mengidentifikasi keberhasilan dan kegagalan program atau inisiatif. Evaluasi akan menilai sejauh mana tujuan program telah tercapai, memberikan informasi berharga tentang apa yang berhasil dan apa yang perlu ditingkatkan.

Selanjutnya, identifikasi tujuan evaluasi berperan dalam meningkatkan akuntabilitas. Evaluasi mencakup penilaian apakah program atau inisiatif mematuhi aturan, regulasi, dan peraturan yang berlaku. Ini juga mencakup penggunaan sumber daya yang efisien dan pemenuhan tanggung jawab yang telah ditetapkan. Tujuan evaluasi juga terkait dengan perbaikan program atau inisiatif. Evaluasi memberikan wawasan yang dapat digunakan untuk memperbaiki program yang ada atau mengembangkan program yang lebih baik di masa depan. Dengan tujuan evaluasi yang teridentifikasi dengan baik, evaluasi menjadi

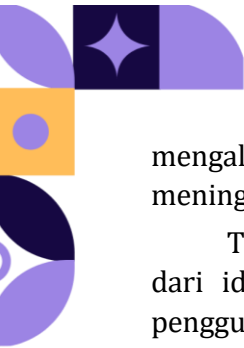


alat yang efektif untuk perbaikan berkelanjutan.

Pembelajaran organisasi adalah aspek penting dari identifikasi tujuan evaluasi. Evaluasi memberikan organisasi atau program pelajaran berharga yang dapat membantu meningkatkan kinerja mereka di masa depan. Dengan menganalisis hasil evaluasi, organisasi dapat belajar dari pengalaman mereka dan menghindari kesalahan yang sama di masa mendatang. Identifikasi tujuan evaluasi juga berperan dalam peningkatan kualitas layanan. Jika evaluasi mencakup program atau layanan yang disediakan kepada masyarakat, tujuannya adalah untuk memastikan kualitas layanan yang lebih baik. Evaluasi membantu menilai apakah layanan tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga dapat ditingkatkan sesuai kebutuhan.

Pengukuran dampak jangka panjang adalah komponen lain dari identifikasi tujuan evaluasi. Evaluasi akan menilai apakah program atau inisiatif dapat memberikan manfaat jangka panjang dan berkelanjutan. Ini membantu dalam menentukan keberlanjutan program dan dampak jangka panjangnya. Selanjutnya, identifikasi tujuan evaluasi mencakup pengukuran kepuasan pemangku kepentingan. Jika evaluasi mencakup pengukuran kepuasan pemangku kepentingan, tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana pemangku kepentingan merasa puas dengan program atau layanan yang diberikan. Ini membantu dalam memahami pandangan dan pengalaman pemangku kepentingan.

Identifikasi tujuan evaluasi juga memiliki relevansi dalam pemahaman dampak lingkungan. Jika program atau inisiatif memiliki dampak lingkungan, evaluasi bertujuan untuk memahami dan mengukur dampak ini. Tujuan evaluasi ini mencakup aspek-aspek keberlanjutan dan dampak lingkungan program atau kebijakan. Selain itu, identifikasi tujuan evaluasi bertujuan untuk perbaikan efisiensi dan efektivitas program atau proyek. Dengan tujuan evaluasi yang teridentifikasi dengan baik, program atau organisasi dapat mengidentifikasi cara- cara untuk



mengalokasikan sumber daya dengan lebih efisien, meningkatkan proses, dan mencapai hasil yang lebih baik.

Terakhir, pengambilan keputusan strategis adalah hasil dari identifikasi tujuan evaluasi. Tujuan evaluasi mencakup penggunaan hasil evaluasi dalam pengambilan keputusan strategis oleh pemangku kepentingan dan pengambil keputusan. Ini membantu dalam merumuskan rencana strategis berdasarkan temuan evaluasi dan memberikan panduan untuk tindakan masa depan. Dalam kesimpulan, identifikasi tujuan evaluasi adalah langkah awal yang esensial dalam proses evaluasi yang memainkan peran penting dalam menentukan alasan, ruang lingkup, dan manfaat yang diharapkan dari evaluasi. Dengan tujuan evaluasi yang teridentifikasi dengan baik, evaluasi dapat memberikan hasil yang bermakna, memandu pengambilan keputusan, dan membantu dalam perbaikan program, proyek, atau kebijakan yang dievaluasi. Identifikasi tujuan evaluasi membantu memastikan bahwa evaluasi dilakukan dengan fokus yang jelas dan relevan.

Fungsi dari adanya Evaluasi :


Fungsi utama dari evaluasi adalah memberikan wawasan yang mendalam dan berbasis bukti tentang suatu program atau inisiatif. Evaluasi memiliki beberapa fungsi utama yang penting:

1. Pengukuran Kinerja

Salah satu fungsi utama evaluasi adalah mengukur kinerja suatu program atau inisiatif. Evaluasi membantu dalam memahami sejauh mana program mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan apakah hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

2. Mengidentifikasi Keberhasilan dan Kegagalan

Evaluasi membantu mengidentifikasi apa yang berhasil dan apa yang perlu ditingkatkan dalam suatu program. Ini membantu organisasi atau pemangku kepentingan dalam memahami dampak positif dan masalah yang mungkin muncul. Peningkatan Efisiensi dan Efektivitas Evaluasi membantu dalam mengidentifikasi cara untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas.



program atau inisiatif. Ini mencakup pengoptimalan penggunaan sumber daya dan proses operasional

3. Transparansi dan Akuntabilitas

Evaluasi juga berkontribusi pada peningkatan transparansi dan akuntabilitas. Dengan mengevaluasi program atau kebijakan, organisasi atau pemangku kepentingan dapat memastikan bahwa mereka mematuhi aturan dan regulasi yang berlaku.

4. Perbaikan Kualitas Layanan

Jika program atau inisiatif mencakup layanan yang diberikan kepada masyarakat, evaluasi berfungsi untuk memastikan kualitas layanan yang lebih baik. Evaluasi membantu menilai apakah layanan tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna

5. Perbaikan Dampak Lingkungan

Evaluasi juga memperhitungkan dampak lingkungan program atau inisiatif. Ini membantu dalam pemahaman dampak yang mungkin terjadi pada lingkungan dan keberlanjutan program

B. EVALUASI KEPERLUAN FITUR

1. Survey Monkey

Survey Monkey lebih mendukung Anda saat Anda membuat survei pada umumnya. Survey Monkey memang memiliki paket Dasar gratis, namun cukup terbatas. SurveyMonkey lebih kaya fitur Misalnya, Anda dapat melakukan pengujian A/B dalam survei Anda—Saya telah menggunakan beberapa alat survei sebelumnya, dan ini adalah opsi baru bagi saya. Anda dapat menguji dua versi teks, gambar, atau pertanyaan dan memilih persentase responden yang melihat salah satu opsi tersebut. Hal ini dapat membantu Anda melihat apakah peserta survei memberikan jawaban yang berbeda ketika sebuah pertanyaan diutarakan secara berbeda, atau untuk melihat apakah mereka lebih atau kurang terlibat ketika disajikan dengan satu konten

dibandingkan konten lainnya.

The screenshot shows the 'Text A/B Test' configuration page in SurveyMonkey. At the top, there are navigation tabs: 'COLLECT RESPONSES', 'ANALYZE RESULTS', and 'PRESENT RESULTS'. A 'NEXT' button is in the top right corner. Below these are 'Page Logic' and 'More Actions' dropdown menus. The main section has tabs for 'EDIT', 'OPTIONS', 'MOVE', and 'COPY'. The 'EDIT' tab is active, showing two test variants, A and B. Variant A is 'Almost done--get 50% off after finishing the survey!' with 50% respondents. Variant B is 'One page left--get your surprise discount after finishing the survey!' with 50% respondents. Each variant has a 'Variable Label' field with the placeholder 'Provide a label for internal use.' Below the variants is a 'Nickname' field with the placeholder 'Provide an alternative name for internal use.'

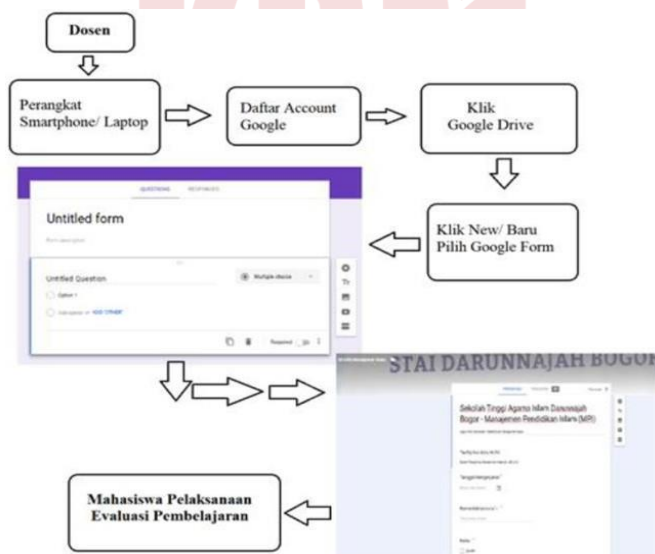
Survey Monkey memungkinkan Anda membeli data ini dengan (a) menggunakan profil audiens yang dibuat platform atau (b) membuat audiens khusus berdasarkan lebih dari 90 kriteria, termasuk negara, jenis kelamin, usia, pendapatan, atau bahkan penggunaan aplikasi belanja.

The screenshot shows the 'Q3' configuration page in SurveyMonkey, specifically the 'DISPLAY OPTIONS' tab. It lists various display options for the question 'What state do you reside in?'. The 'Show' column has checkboxes for 'Chart' (checked), 'Data in chart', 'Data table' (checked), 'Zero-response answer choices', 'Basic statistics', 'Statistical significance', and 'Apply to all (Some may not change)'. The 'Data Format' column has settings for 'Depth' (Distribution), 'Axis scale' (Percentage), 'Min' (0), 'Max' (100), 'Decimal places' (0.00), 'Labels' (Labels), and 'Swap rows and columns'. There are 'CANCEL' and 'SAVE' buttons at the bottom right. Below the configuration, it shows 'Answered: 20' and 'Skipped: 0'.

Survey Monkey memungkinkan Anda mengeksport data dalam berbagai format, termasuk PDF, XLS, CSV, PPTX, atau SPSS. Sebagai pengguna Google Sheets, saya sedikit kecewa dan terkejut karena tidak melihatnya sebagai opsi ekspor, namun hal ini dapat dengan mudah diselesaikan dengan menggunakan Zapier untuk menghubungkan keduanya.

2. Goggle Forms

Dalam proses pengembangan pembuatan google form memiliki beberapa tahapan. Tahap pertama yang perlu dilakukan dosen salah satunya memiliki account google. Setiap mengembangkan dan menghadirkan inovasi baru, tentu harus didukung perangkat. Perangkat yang digunakan untuk pengembangan tersebut adalah smartphones dan laptop. Mayoritas dosen dan mahasiswa era digital saat ini sangat familier dengan perangkat tersebut. Kemudian melihat saat ini dosen yang memiliki perangkat smartphone sebagian besar menggunakan operating system android. artinya bahwa setiap dosen yang memiliki perangkat smartphone dipastikan terdapat account Google. Berikut ini bentuk rancangan pengembangan evaluasi pembelajaran akan dibuat secara bertahap:



Gambar 1 : Bagan Alur Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Google Form

Tahapan-tahapan yang harus dilakukan dosen untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan Google Form adalah ; Pertama, dosen disarankan memiliki 1 (satu) *account goggle* kemudian Sign In. Dan jika dosen belum memiliki

account google bisa mendaftarkan diri melalui link :
<https://accounts.google.com/signup>

Berikut *review* gambar tahapan pendaftaran *Account Google* :



Sumber : <https://accounts.google.com/signup>

Gambar 2 : Tampilan pendaftaran *Account Google*

Tahap awal pendaftaran *Account Google* sesuai dengan tampil Gambar. 1. *Google* meminta memasukkan identitas nama, alamat email sesuai keinginan, dan *password* kemudian klik *icon* berikutnya. Selanjutnya akan tampil seperti

Gambar. 2 dengan memasukkan nomor *handphone*, tempat tanggal lahir, alamat email opsional (pemulihan). dan jenis kelamin kemudian klik *berikutnya* untuk melanjutkan



Verifikasi no. telp.

Untuk memastikan ini memang Anda, Google akan mengirim SMS berisi kode verifikasi 6 digit. Tarif standar berlaku

0896-3004-0937

Kembali

Jangan sekarang

Kirim



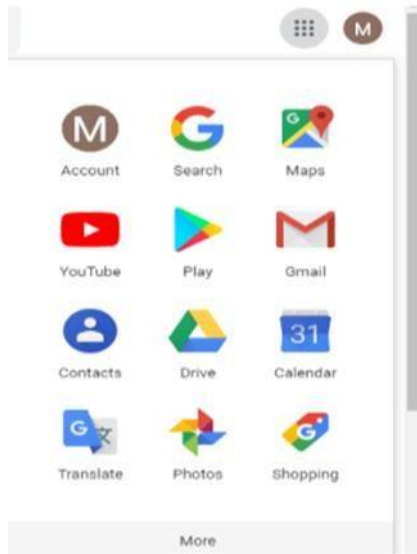
Info pribadi Anda bersifat rahasia & aman

Sumber : : <https://accounts.google.com/signup>

Gambar 3. Tampilan pendaftaran *Account Google*

Setelah tahap awal diselesaikan tahap berikutnya adalah verifikasi no. telp. *Google* akan memberikan kode verifikasi melalui ke nomor yang telah dimasukkan seperti pada tampilan gambar. 3. Setelah *Google* mengirimkan kode verifikasi kemudian *Account Google* akan aktif dan siap untuk digunakan.

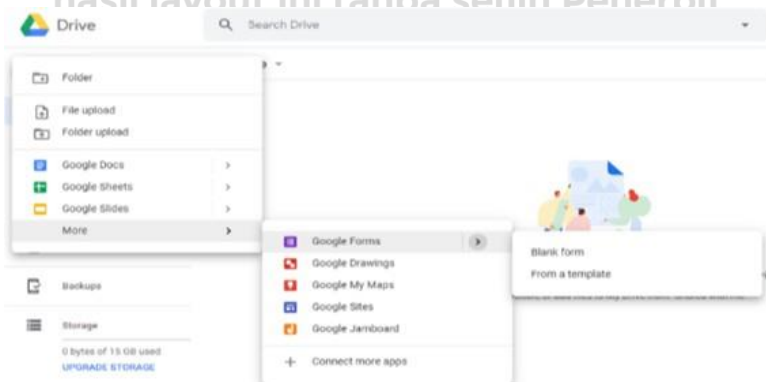
Proses pendaftaran *Account Google* selesai, berikutnya yang perlu dilakukan adalah masuk ke dalam tampilan *Google*. Kemudian setelah muncul tampilan seperti gambar. 4, selanjutnya klik *Icon Google Drive*.



Sumber <https://accounts.google.com/signup>

Gambar 4. Tampilan *My Account Google*

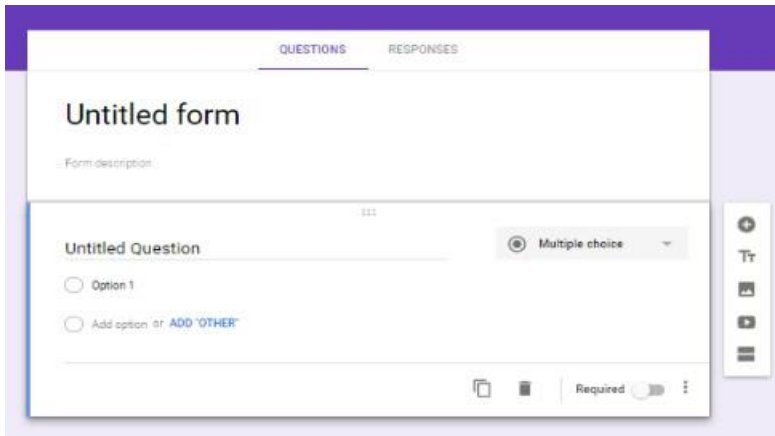
Setelah aplikasi Google Drive terbuka, langkah selanjutnya adalah mencari icon baru (New) kemudian arahkan kursor ke menu more seperti pada tampilan gambar. 5. Setelah itu pilih Google Form seperti tampilan seperti berikut ini



Sumber : <https://accounts.google.com/signup>

Gambar 5. Tampilan *Google Drive*

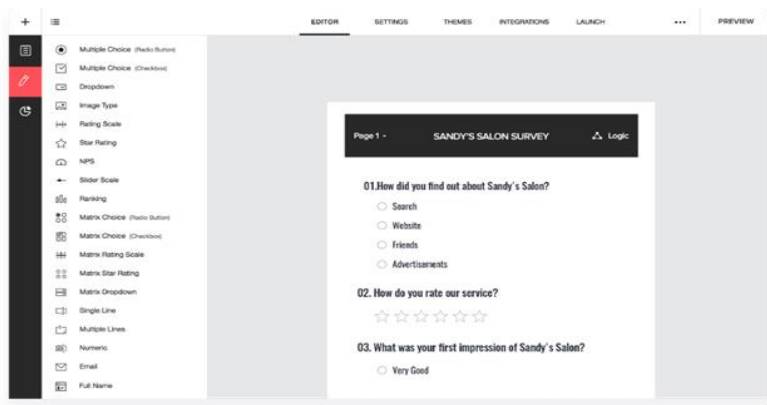
Berikut ini adalah tampilan utama Google Form, yang akan dijadikan sebagai aplikasi pengembangan evaluasi pembelajaran akhir semester :



Sumber : <https://docs.google.com/forms/>

Gambar 6. Tampilan Google Form

Tahap terakhir adalah pembuatan soal ujian akhir semester. Untuk menggunakan Google Form sebagai media evaluasi online dosen dapat menentukan berbagai bentuk form sesuai dengan kebutuhan. Form ujian dapat dibuat dengan model pengisian paragraf, pengisian singkat atau pilihan ganda. Kemudian pada bagian *header* dapat diisi dengan mata kuliah yang akan diujikan beserta keterangan yang diperlukan untuk memperjelas mahasiswa ketika mengikuti ujian online. Berikut ini tampilan form ujian yang telah di buat sesuai dengan rancangan.



3. Zoho Survey

Dengan lebih dari 25 jenis pertanyaan, dan fitur seperti logika skip dan piping, Anda bisa mendesain survei yang sempurna. Rapikan agar sesuai dengan merek Anda dan gaya dengan tema yang dapat disesuaikan.

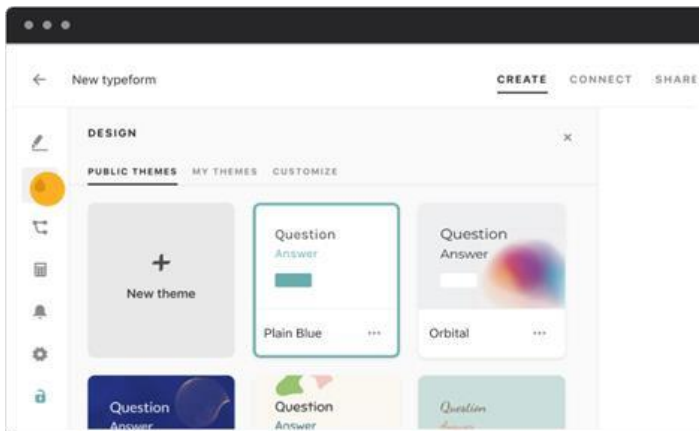
Aplikasi Zoho menyediakan fitur portal pengguna dan fitur ini dapat dimanfaatkan oleh perusahaan sebagai tempat penyedia informasi-informasi yang diperlukan dan juga dapat digunakan sebagai media komunikasi dengan pelanggan. Portal Zoho memiliki tempat formulir yang dapat diisi untuk menyampaikan pesan dari pihak pelanggan kepada perusahaan, yang dimana itu langsung terhubung dengan aplikasi *Zoho Desk*.

Live chat adalah fitur yang digunakan sebagai media interaksi pelanggan yang menghubungkan secara langsung antara Customer Care dengan pelanggan sehingga tercipta interaksi secara langsung. Dalam aplikasi *Zoho Live Chat* adalah fitur yang langsung terhubung dengan aplikasi *Zoho Desk*, sehingga segala interaksi antara pelanggan dan pihak Customer Care dapat tertampung langsung ke aplikasi *Zoho Desk*. *Live Chat* diyakini dapat membantu Costumer Care dalam melayani pelangga sehingga dapat meningkatkan kepuasan dari pelanggan.

Ticket adalah fitur pada aplikasi Zoho yang dimanfaatkan untuk mengelola keluhan-keluhan yang diberikan oleh pelanggan kepada perusahaan. Setiap komunikasi dari pelanggan yang


dianggap sebagai sebuah keluhan, dapat langsung dibuat menjadi *ticket* oleh customer service. Tujuannya, agar segala keluhan tertampung dalam satu tempat. fitur *ticket* langsung terhubung dengan *Zoho Desk*. Semua fitur-fitur tersebut langsung terintegrasi ke aplikasi Zoho, dan aplikasi Zoho juga memungkinkan untuk menggunakan email dan telepon perusahaan sebagai media komunikasi dapat juga terintegrasi ke dalam aplikasi Zoho. Jadi, semua media yang digunakan oleh pelanggan untuk berkomunikasi terintegrasi kepada satu aplikasi, yaitu aplikasi Zoho

4. Typeform



Typeform adalah pembuat formulir online yang membantu pengguna membuat formulir yang menyenangkan dan menawan secara visual. Dalam kebanyakan kasus, orang menggunakan pembuat ini untuk survei yang cukup interaktif dengan pertanyaan yang dirumuskan sedemikian rupa sehingga responden dapat dengan mudah menjawab pertanyaan tersebut.

Meskipun dalam banyak kasus tujuannya melibatkan survei, alat berbasis cloud ini memiliki lebih dari itu. Ini dapat digunakan untuk mendesain berbagai formulir yang mencakup daftar kontak, keranjang belanja, dan kuis, di antara formulir lainnya



Ini fleksibel dengan banyak alat yang membantu pengguna mendesain formulir serta menangani data yang dikumpulkan seperti yang Anda lakukan dengan spreadsheet. Dengan bantuan lompatan logika, berbagai bentuk dapat dibuat. Ini bukan fitur umum yang akan Anda temukan pada solusi formulir lainnya. Lompatan logika memungkinkan responden diarahkan ke pertanyaan berikutnya berdasarkan jawaban mereka terhadap pertanyaan sebelumnya.

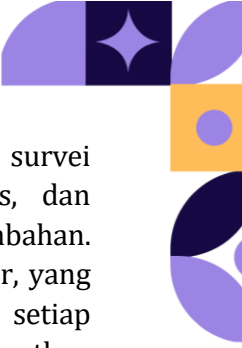
Misalnya, jika responden mencentang Laki-laki di bawah kategori gender, mereka dapat diarahkan ke pertanyaan yang spesifik untuk gender tersebut. Aliran dinamis dalam formulir memungkinkan otomatisasi dan meningkatkan respons yang ditemukan. Beberapa fitur utamanya dapat membantu mendeskripsikan Typeform dengan lebih baik. Ini termasuk yang berikut :

- Seret dan lepas desain templat.
- Formulir dan survei tidak dibatasi.
- Bidang tersembunyi
- Enkripsi SSL 128-bit.
- Memungkinkan ekspor data
- Menawarkan API gratis
- Integrasi dengan aplikasi lain
- Dapat digunakan di ponsel atau desktop

5. Survey Gizmo

SurveyGizmo adalah perangkat lunak survei online yang mudah digunakan namun kuat yang dirancang untuk membantu bisnis mengoperasikan umpan balik. Ini adalah platform pengumpulan dan analisis data yang fleksibel untuk individu, usaha kecil, usaha menengah, dan institusi besar. Pengumpulan data adalah fungsi menonjol dari Survei Gizmo, dan alasannya mudah diketahui.

Pertama, solusinya hanya mengasumsikan sedikit tentang maksud atau tujuan survei Anda. Oleh karena itu, ia menawarkan semua alat yang Anda perlukan untuk membuat survei yang



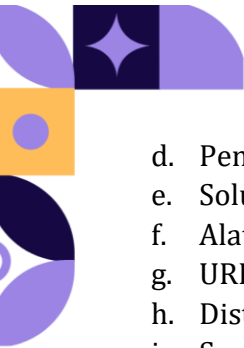
sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda dapat membuat survei tanpa batas, menambahkan pertanyaan tanpa batas, dan mengumpulkan tanggapan tanpa batas tanpa biaya tambahan. Keunggulan fungsi pembuatan survei adalah Logic Editor, yang memungkinkan Anda menyesuaikan survei untuk setiap responden. Dengan melakukan hal ini, Anda menyelamatkan responden dari kelelahan survei, sehingga mengurangi tingkat churn.

Kedua, SurveyGizmo memahami bahwa membuat survei terkadang bisa menjadi proses yang sangat sibuk. Untuk menghindari kerumitan dan membantu Anda mengumpulkan data berkualitas tinggi, platform ini menyediakan serangkaian solusi yang telah dikonfigurasi sebelumnya. Solusi ini siap pakai untuk kasus penggunaan yang kompleks seperti penilaian risiko, pengumpulan masukan NPS, peningkatan tingkat pembaruan, dan pelacakan permintaan terkait SDM.

Selain pengumpulan data, SurveyGizmo juga sama tangguhannya dalam hal persiapan dan analisis data. Misalnya, solusi ini membantu Anda mengkarantina respons buruk guna menyiapkan data untuk dianalisis. Selain itu, Anda dapat mengedit nilai pelaporan serta alias pertanyaan. Selain itu, dengan platform ini, sangat mudah untuk menganalisis semua jenis pertanyaan, termasuk pertanyaan teks terbuka, yang merupakan sumber wawasan yang bermanfaat.

Dalam hal pelaporan, SurveyGizmo memungkinkan Anda membuat dan mengeksplor laporan standar. Ini memungkinkan Anda menggunakan filter berbeda untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Misalnya, Anda dapat memfilter berdasarkan kriteria untuk mendapatkan laporan yang menampilkan hasil responden yang menjawab pertanyaan tertentu dengan cara tertentu. Terdapat beberapa fitur yang ada di dalam Survey Gizmo, diantaranya yaitu :

- a. Solusi NPS yang diaktifkan
- b. Solusi Penilaian Risiko
- c. Solusi Pengalaman Karyawan

- 
- d. Pengoptimal Gerakan Penjualan
 - e. Solusi Kembali Bekerja
 - f. Alat Analisis Data
 - g. URL Survei Khusus
 - h. Distribusi *email*
 - i. Survei Seluler
 - j. Survei yang Dapat Disematkan
 - k. Berbagai Jenis Pertanyaan
 - l. Survei daring
 - m. Pengumpulan Respons *Offline*
 - n. Survei kertas
 - o. Percabangan Pertanyaan
 - p. Perpustakaan Pertanyaan
 - q. Lewati logika
 - r. Templat
 - s. Survei kios
 - t. Mendukung Audio/gambar/Video

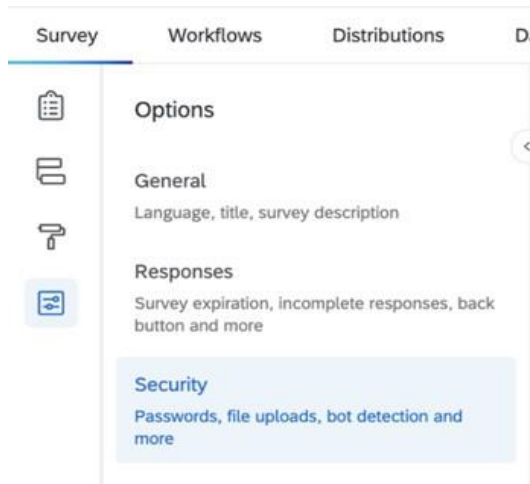
Jadi, Alchemer (sebelumnya SurveyGizmo) adalah yang paling ramah pengguna dan Anda dapat melakukan pemrograman tingkat lanjut dengannya. Mereka telah menambahkan jenis pertanyaan dan mitra integrasi baru. Namun, fitur ekspor data ke SPSS dan pelaporan hasil perlu ditingkatkan. Untuk beberapa alasan, pertanyaan pilihan ganda mendapatkan beberapa nama variabel acak yang tidak cocok dengan nama variabel yang ditentukan dalam survei, ketika diekspor ke SPSS. Nama variabel juga tidak muncul di laporan online. Selain itu, saya berharap mereka memasukkan pengujian statistik ke dalam tab silang mereka

6. Qualtric

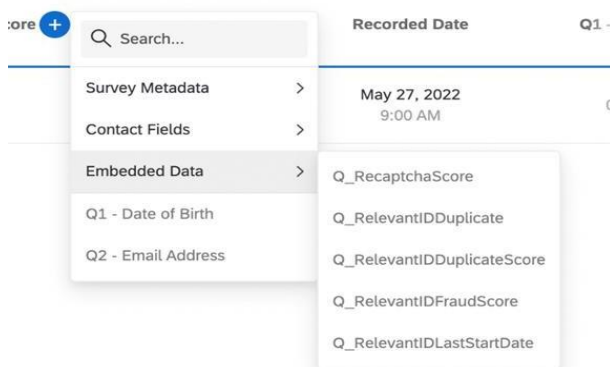
Fitur Qualtrics ini memungkinkan Anda mengumpulkan data yang disematkan bersama dengan tanggapan survei; data yang disematkan menandai apakah respons tersebut kemungkinan merupakan duplikat, penipuan, atau bot. Anda dapat melihat nilai-nilai ini saat membersihkan data atau menggunakannya untuk melakukan percabangan dalam survei,

misalnya, segera mengakhiri survei untuk seseorang yang telah merespons. Petunjuk Pengaturan Survei :

- a. Aktifkan Fitur dalam pengaturan survei
- b. Buka survei anda dan buka pengaturan > keamanan



- c. Aktifkan deteksi bot
- d. Aktifkan monitor pemindaian keamanan email jika diinginkan
- e. Aktifkan relevant ID penting !
Jika survei Anda dimaksudkan untuk digunakan lebih dari sekali oleh peserta yang sama, ID yang relevan akan mendeteksinya sebagai duplikat. Masih boleh untuk mengumpulkannya selama Anda tidak melakukan percabangan berdasarkan itu. Pengaturannya memang menyertakan durasi untuk mengatur ulang skor. Jika Anda mengharapkan peserta untuk mengikuti survei secara berkala, Anda dapat memilih durasi reset yang kurang dari frekuensi pengambilan survei
- f. Publikasi survei anda



Anda dapat melihat detail respons satu per satu, atau menambahkan data yang disematkan ke tampilan data & analisis Anda. Data tersebut akan otomatis dicatat pada setiap respons (tidak perlu menambahkan elemen data yang disematkan ke survei Anda).

Berikut arti dari data yang disematkan :

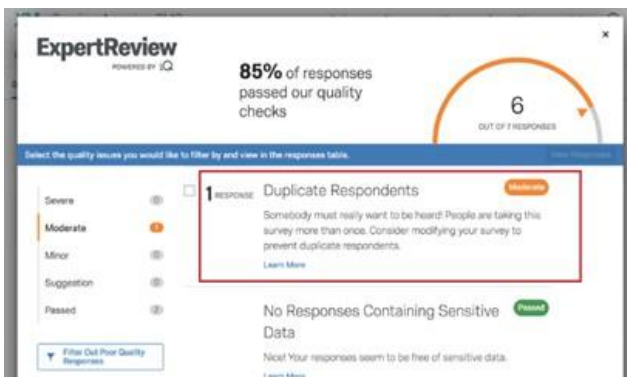
- a. Bidang Deteksi Penipuan `Q_RecaptchaScore` yang mencatat kapan deteksi bot diaktifkan. Skor dikembalikan menggunakan teknologi reCaptcha v3. Ini adalah recaptcha yang “tidak terlihat” - tidak memerlukan pertanyaan recaptcha (meskipun jika Anda sudah memilikinya, Anda dapat meninggalkannya).
 - 1) Skor 0,0 berarti responden kemungkinan besar adalah bot.
 - 2) Skor 1,0 berarti kemungkinan besar mereka adalah manusia
- b. ID yang Relevan meningkatkan deteksi penipuan dengan menilai metadata responden untuk menentukan kemungkinan bahwa responden yang sama akan menjawab berulang kali; ID yang relevan tidak serta merta memeriksa isi jawaban apakah ada duplikat, karena responden dapat menjawab berkali-kali sambil memberikan jawaban yang berbeda. Fitur ini memiliki tiga bidang terkait yang dapat Anda laporkan: `Q_RelevantIDDuplicate`,

Q_RelevantIDDuplikatScore, dan Q_RelevantIDFraudScore

- 1) Q_RelevantIDBidang Deteksi Penipuan Duplikat yang mencatat ketika RelevantID diaktifkan. “Benar” berarti responsnya kemungkinan besar merupakan duplikat, tidak ada nilai berarti kemungkinannya kecil untuk menjadi duplikat.
 - 2) Bidang Deteksi Penipuan Q_RelevantIDDuplicationScore yang mencatat ketika RelevantID diaktifkan. Nomor 0-100. Seberapa yakin RelevantID bahwa responden adalah duplikat. Lebih tinggi berarti lebih percaya diri.
 - 3) Q_RelevantIDFraudScore Bidang Deteksi Penipuan yang mencatat ketika RelevantID diaktifkan. Nomor 0-130. Seberapa besar kemungkinan responden melakukan penipuan. Skor 130 berarti responden sangat mungkin melakukan penipuan.
 - 4) Q_RelevantIDLastStartDate - waktu responden memulai survei terakhirnya
- c. Gunakan Tinjauan Pakar Qualtrics
- 1) Buka Data dan Analisis
 - 2) Di kanan atas, cari Kualitas Respons

Response Quality 66%

- 3) Di klik untuk melihat detailnya

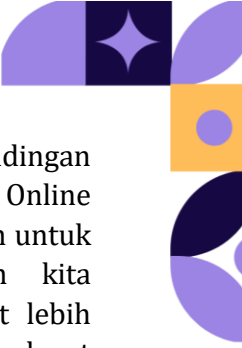


C. BANDINGKAN HARGA DAN MODEL PEMBAYARAN

Dalam dunia pendidikan pemerintah bertugas untuk menentukan standar kompetensi kelulusan (SKL) bagi setiap jenjang sekolah. Yang termasuk dalam SKL diantaranya penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan sebab ketiga ranah tersebut sangat penting. Menurut Asep dan Haris yang dikutip oleh (Hutapea, 2019) ketiga ranah tersebut termasuk dalam evaluasi pembelajaran. Mereka juga menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan sikap yang harus dimiliki peserta didik yang disebabkan kegiatan belajar yang sudah dilakukan. Karena dari evaluasi pembelajaran pendidik dapat diketahui apakah tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan itu tercapai atau tidak.

Dalam mengukur evaluasi pembelajaran guru dapat menggunakan dua teknik yaitu teknik tes atau non tes. Untuk mengukur pengetahuan guru dapat menggunakan teknik tes sedangkan untuk mengukur sikap dan keterampilan guru dapat menggunakan teknik non tes. Dan di era digital ini guru sudah bisa melakukan pengukuran evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media Online. Salah satunya menggunakan platform Online. Menurut (Wibawa, 2021) platform merupakan suatu wadah digital yang beragam keperluannya dan sering digunakan oleh manusia yang digunakan untuk menjalankan sebuah sistem sesuai dengan tujuan program yang telah dibuat. Misalnya, platform yang digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran

Platform yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran diantara-Nya platform survei. Survei menurut Guy (1983) yang dikutip oleh (Maidiana, 2021) merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan data satu atau beberapa variabel yang diambil dari anggota populasi tersebut pada penelitian. Adapun platform survei Online yang dapat dilakukan untuk mengevaluasi pembelajaran yaitu, Survei Monkey, Zoho Survei, Qualtrics, dll.



Dan pada bab ini penulis akan menjelaskan perbandingan harga dan model pembayaran dari setiap platform survei Online tersebut. Sebab segala bentuk cara yang sudah dilakukan untuk memudahkan sebuah pemahaman adalah dengan kita membandingkan suatu hal, supaya hal tersebut dapat lebih ringan diketahui sampai bentuk akhir dan juga dapat memuaskan pendidik yang akan menggunakan platform survei tersebut. Oleh karena itu kata bandingkan merupakan sebuah cara yang tepat untuk mengevaluasi dengan data-data yang lain supaya kesimpulan tersebut dapat dijadikan sebuah hasil akhir dalam penggunaan yang baik.

Dalam sebuah bentuk evaluasi banyak cara yang harus dilakukan oleh pembuat agar sebuah hasil dapat maksimal dengan sempurna maka hal tersebut dapat dilakukan menggunakan bentuk model, bentuk model ini yang nanti nya dapat memudahkan dari pembuat sehingga dapat memfasilitasi dengan sebuah model itu menjadikan nya dalam bentuk yang kreatif.

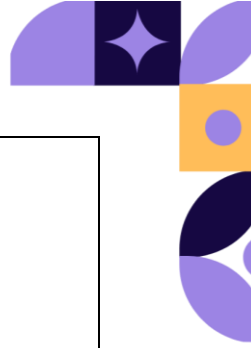
Dari berbagai macam sistem evaluasi di berbagai media Online, memungkinkan untuk memilih dengan kegunaan yang lebih efisien dalam penggunaan media evaluasi Online tersebut, dikarenakan dapat memilih secara luar hingga dalam, dan juga daya tahan sistem evaluasi tersebut sampai kecepatan produksi yang telah dibuat maka itu di sini konsumen dapat memilih berbagai macam platform media Online mengenai platform evaluasi Online ini

Di sini ada berbagai macam bentuk platform evaluasi Online, dengan sebuah cara yang memberikan pemahaman bagaimana mengenai perbedaan macam bentuk yang ada di berbagai situs platform evaluasi Online ini. yang dapat memudahkan menilai prosedur bentuk dari segi bentuk, pembayaran, harga, hingga fasilitas yang ada untuk memudahkan dalam membuat platform evaluasi Online , macam bentuk nya terdapat pada tabel di bawah ini :

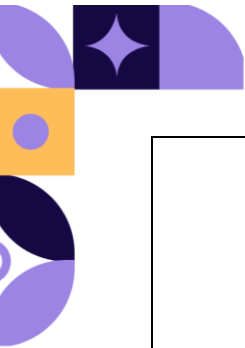
Macam Platform Survei Evaluasi Online	Harga	Model
Survey Monkey	<p>Dalam bentuk layanan di dalam survey monkey ini terdapat dua versi layanan, yaitu gratis dan berbayar. Dengan layanan gratis Anda hanya dapat mengajukan 10 pertanyaan kepada responden Anda dan maksimal respons adalah 100. Dengan layanan berbayar, Anda dapat mengajukan jumlah pertanyaan tak terbatas dan dapat mendapatkan respons yang tak terbatas pula, dan tentunya Anda dapat memperoleh fitur-fitur tambahan yang lengkap dan akan sangat membantu pengawasan Anda. Paket termurah adalah \$39(572.598 Rupiah) /bulan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengekspor hasil ❖ Membuat laporan khusus ❖ Starter ❖ Advantage ❖ Premier ❖ Forms

	<p>(ditagih setiap tahun), tetapi hanya untuk perorangan. Jika Anda mencari paket tim, opsi termurah adalah \$25(397.365 Rupiah) /pengguna/bulan dengan minimal tiga pengguna, jadi \$75(1.192.095 Rupiah) /bulan jika Anda memiliki jumlah minimum. Harganya tidak terlalu mahal, mengingat fitur-fitur canggihnya—akan dibahas lebih lanjut sebentar lagi—tetapi jauh dari kata gratis,</p>	
Google Form	<p>Hanya memiliki satu versi layanan, yaitu layanan gratis dengan pengajuan pertanyaan tak terbatas, namun dengan fitur yang terbatas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembuatan Survei. Salah satu fitur utama dari layanan Google Forms adalah kemampuan untuk membuat survei dalam format formulir ❖ Formulir lamaran jabatan ❖ Lembar Kerja ❖ Pembelian produk ❖ Membuat Kuesioner ❖ Membuat formulir

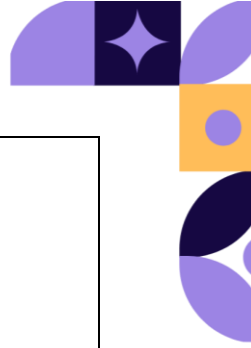
		pendaftaran
Typeform	<p>Di dalam typeform terbagi menjadi dua layanan ada gratis dan ada yang berbayar, kalau yang gratis dia hanya membuat survey secara online maka fitur gratisnya sudah lebih dari cukup jadi lebih di tekankan di premium dengan berbayar. Berbayar mulai dari 35 (556.311Rupiah) dolar AS per bulan hingga 70 (1.112.622 Rupiah) dolar AS per bulan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendorong pengunjung situs web Anda untuk mendaftar ke program atau buletin ❖ Mengumpulkan informasi penagihan untuk toko online ❖ Membuat kuis trivia di situs Anda untuk melibatkan dan memberi informasi kepada pengunjung situs ❖ Mengumpulkan informasi pemasaran melalui survei ❖ Membuat formulir aplikasi untuk mengotomatisasi proses rekrutmen
Qualtrics	<p>Platform Qualtrics dapat menjadi alternatif <i>Survey Monkey</i> yang berfungsi sebagai pembuat kuesioner penelitian berbentuk sederhana dan terperinci. Terdapat 100 lebih template pertanyaan sehingga dapat</p>	<p>Untuk model pembayaran qualtrics premium, pengguna dapat membayarnya dengan menggunakan kartu kredit/debit</p>



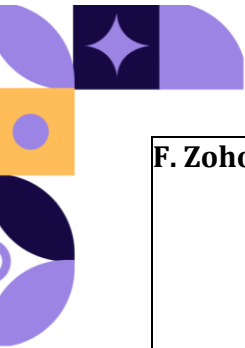
	<p>dengan mudah untuk merancang survei profesional. Pembuatan survei dapat dilakukan secara realtime. Dalam penggunaannya qualtrics dapat digunakan secara gratis. Adapun fitur yang dapat diakses dengan menggunakan akun gratis diantara-Nya logika survei, tujuh jenis pertanyaan survei yang berbeda, pelaporan Online, dll. Dan untuk penggunaan Qualtrics berbayar atau penggunaan fitur premium, pengguna dapat menghubungi perwakilan Qualtrics (<i>customer support</i>). Harga paket premium Qualtrics sendiri sebesar Rp. 1.750.000 per bulannya.</p>	
E. Survey Gizmo	Survei Gizmo atau Alchemer untuk sebutan sekarang,	Untuk pembayaran berlangganan, pengguna dapat



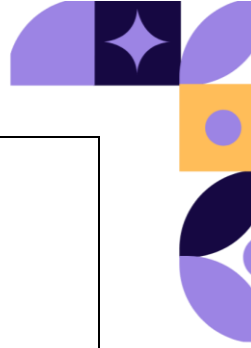
	<p>merupakan platform survei online yang fleksibel, lugas, dan ramah pengguna sebab pengguna dapat membuat survei, mengumpulkan umpan balik, dan mengevaluasi hasilnya. Dengan platform ini pengguna juga dapat membuat survei yang unik untuk <i>audiens</i>. Survei unik yang terdapat pada Alchemer diantaranya penargetan geografis, logika lanjutan, memfilterkan laporan lanjutan, pemipaan halamaa, dll. Alchemer dapat terhubung juga dengan pihak ketiga yitu Google Analytics, Salesforce, dan Webhook, Hal ini untuk mempermudah pekerjaan pengguna.</p>	<p>membayarnya menggunakan kredit/debit.</p>
--	---	--



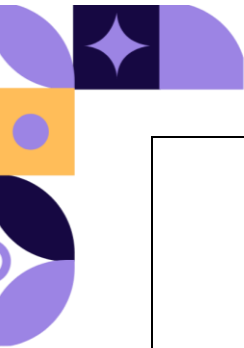
	<p>Alchemer dapat diandalkan untuk penelitian profesional, mengumpulkan survei tak terbatas, data terlindungi dengan enkripsi. Kekurangan dari platform ini ialah harga untuk berlangganan yang terlalu mahal sebab untuk biaya langganan dengan platform ini akan dikenakan biaya \$25-\$150 per bulannya, serta desain yang membosankan. Namun pengguna masih bisa menggunakan uji coba gratis sehingga memungkinkan pengguna mengikuti tiga survei dan mengumpulkan 100 tanggapan untuk setiap survei dan pertanyaan yang tanpa batas</p>	
--	--	--



F. Zoho Survey	<p>Zoho Survei dapat menjadi pengganti yang baik Survei Monkey. Sebab Zoho Survey mempunyai banyak kemampuan dibandingkan Google Formulir dan lebih mudah digunakan dibandingkan Survei Monkey. Selain itu , platform ini juga dapat menghasilkan laporan yang dapat disesuaikan dengan sepenuhnya sehingga dapat memudahkan pengguna untuk melacak hasil survei dengan cepat dan akurat. Namun ada beberapa dari fitur ini yang membingungkan. Serta ada beberapa pengguna yang menganggap fitur ini membosankan. Namun demikian, platform ini dapat</p>	<p>Dalam model pembayaran pembelian paket Zoho Survei, pengguna dapat membelinya menggunakan kartu debit/kredit</p>
-----------------------	---	---



	<p>digunakan secara gratis dan untuk pengguna yang ingin merasakan fitur premium, pengguna juga dapat melakukan uji coba gratis untuk fitur yang premium, uji coba gratis dapat dilakukan selama 7 hari tanpa menggunakan kartu kredit. Untuk paket berbayar Zoho Survei terbagi menjadi tiga yaitu :</p> <p>1) Plus: dengan harga Rp. 345.000/bulan dengan tagihan tahunan dan Rp. 483.000/bulan dengan tagihan bulanan</p> <p>2) Pro: dengan harga Rp. 483.000/bulan dengan tagihan tahunan dan Rp. 676.000/bulan dengan tagihan bulanan</p> <p>3) Enterprise:</p>	
--	--	--




	dengan harga Rp.1.504.000/ bulan untuk tagihan tahunan dan Rp. 1.504.200/ bulan untuk tagihan bulanan. Dari semua harga tersebut fitur pro yang didapatkan juga berbeda- beda, semakin tinggi paket yang dipilih maka keunggulan yang didapat juga semakin banyak	
--	--	--

www.penerbitbukumurah.com

**Dilarang keras, mencetak naskah
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, W. (2023). Evaluasi Kebijakan Pemerintah Dalam Pelaksanaan Program Peremajaan (Replanting) Perkebunan Kelapa Sawit Di Desa Rambutan Masam (Kecamatan Muara Tembesi Kabupaten Batanghari) (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).
- Budianto, E. W. H., & Dewi, N. D. T. (2023). Pemetaan topik penelitian seputar Corporate Social Responsibility (CSR) pada perbankan syariah dan konvensional: studi bibliometrik VOSviewer dan literature review
- Halik, A. (2014). Peran Pemerintah Kota Serang dalam Kebijakan Pengembangan Pasar Tradisional. *Jurnal Bina Praja: Journal of Home Affairs Governance*, 6(2), 83-100.
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik, 2(2), 151-165.
- Maidiana. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 20-29
- Nurbiyati, T. (2015). Evaluasi pengembangan sumber daya manusia: Sebuah review. *Kajian Bisnis Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Widya Wiwaha*, 23(1), 52-63
- Rahmah, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. *Evaluasi Pembelajaran*
- Ulum, M. C., & Anggaini, N. L. V. (2020). Community Empowerment: Teori dan Praktik Pemberdayaan
- Wibawa, A. E. Y. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76-84
- Yaumi, M. (2017). Prinsip-prinsip desain pembelajaran: Disesuaikan dengan kurikulum 2013 edisi Kedua. Kencana.

- 
- Yuwono, S. D., Siwabessy, L., & Komalasari, G. (2014). Pengembangan Software Evaluasi Hasil Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling Tingkat SMP. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(1), 128-132.
- Zamjani, I. (2018). Pelaksanaan Program Indonesia Pintar Bagi Penerima Kartu Indonesia Pintar Reguler: Studi di Empat Daerah Kunjungan Kerja Presiden Tahun 2017. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 11(2), 64-82



www.penerbitbukumurah.com

**Dilarang keras, mencetak naskah
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**



BAB 4

APLIKASI EVALUASI BERBASIS GAME

A. KAHOOT

Kahoot! merupakan situs online yang sangat mendidik karena menawarkan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Dalam postingannya, Rofiyarti mengatakan bahwa Kahoot! awalnya merupakan proyek gabungan antara tim yang terdiri dari Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dan Universitas Sains dan Teknologi Norwegia pada Maret 2013 oleh Sari (2017). Enam bulan setelah proyek selesai, Kahoot diluncurkan untuk umum dan menjadi situs permainan edukatif, gratis dan dapat diakses oleh semua orang terutama guru dan siswa, dengan syarat memiliki koneksi Internet. (Irwan et al., 2019).

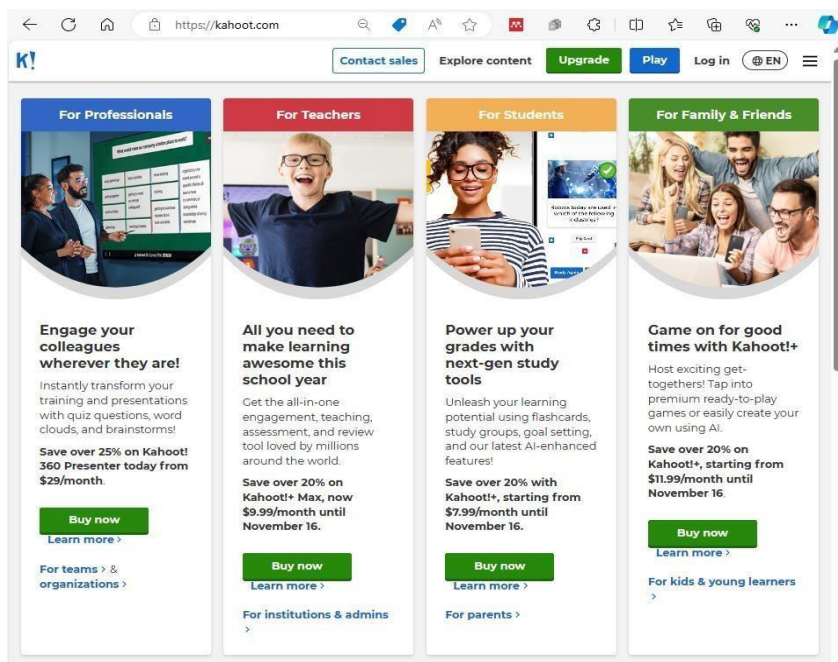
Kahoot! menyediakan 2 halaman berbeda untuk pengguna. Pendidik yang akan memberikan penilaian dapat mengunjungi <https://Kahoot.com/> sedangkan siswa sebagai peserta dapat mengunjungi <https://kahoot.it/>.

Ada beberapa karakteristik Kahoot!, di antaranya :

- Kahoot memiliki akun tersendiri untuk guru maupun peserta didik yaitu <https://kahoot.com/> untuk guru dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik
- Kahoot! dapat digunakan untuk beberapa bentuk penilaian, seperti kuis online, diskusi, dan survei
- Kahoot dapat digunakan untuk permainan individu peserta didik maupun kelompok

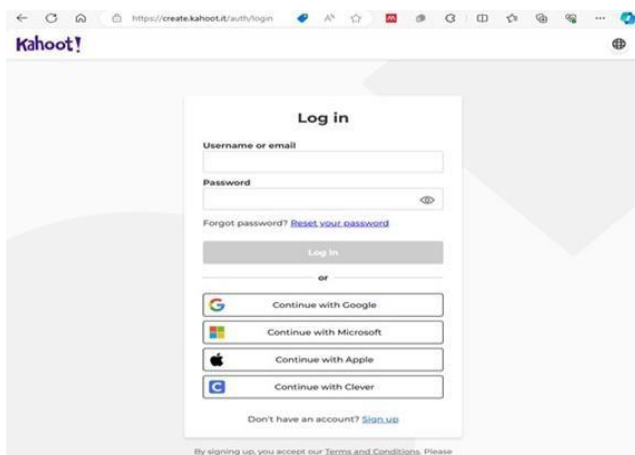
TUTORIAL BAGI PENDIDIK

Sebelum masuk tutorial pendidik harus memiliki akun Kahoot! Terlebih dahulu :

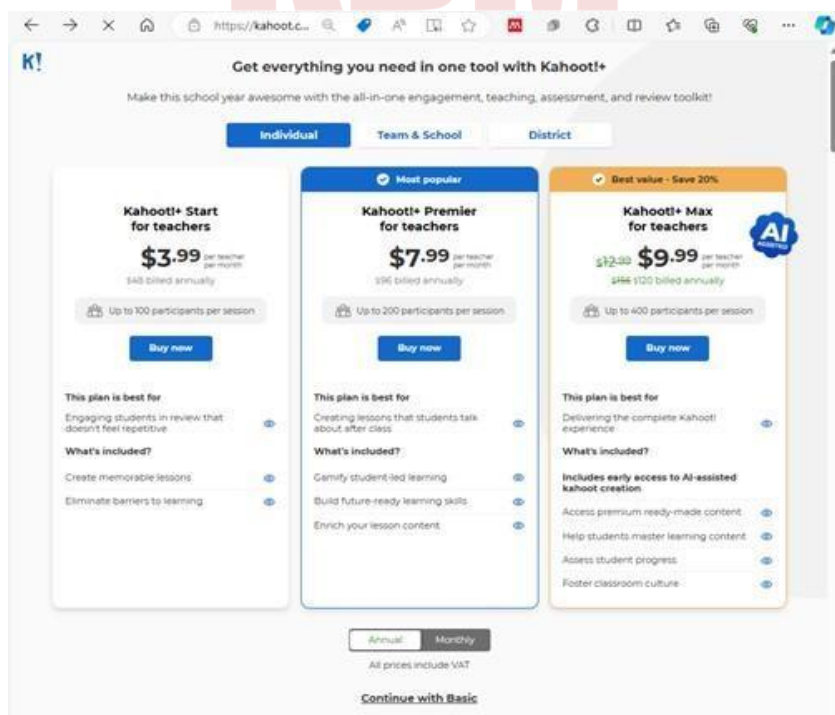


Kunjungi laman Kahoot! pada browser PC Anda, dengan mengetik URL "https://kahoot.com" pada kolom alamat web lalu tekan Enter

Kemudian, klik tombol Log in yang terletak pada bagian pojok kanan atas, kemudian klik Sign up jika belum memiliki akun. Anda dapat memasukkan data email dan kata sandi untuk mendaftarkan akun. Anda juga bisa memilih akan daftar menggunakan akunGoogle atau Microsoft untuk proses yang lebih cepat

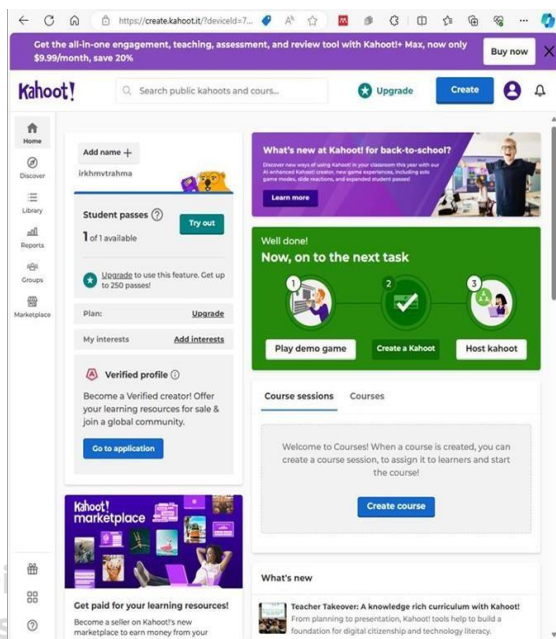


Setelah login, maka halaman akan berpindah ke penawaran selanjutnya. Di sini Anda dapat memilih pilihan paket yang sesuai dengan anggaran yang Anda miliki, sehingga Anda dapat menikmati fitur premium dari kahoot!, namun jika tidak ingin berlangganan Anda bisa klik ***“Continue with basic”***, dan akan diarahkan kehalaman selanjutnya

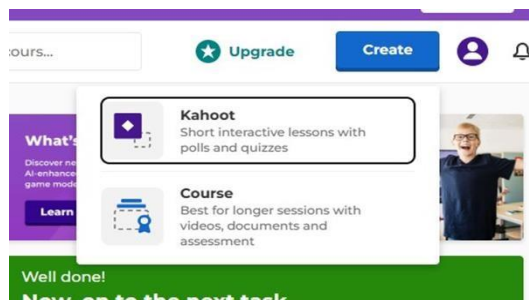


Pada halaman selanjutnya, Anda dapat melihat halaman/dashboard utama dari aplikasi Kahoot!. Di bagian ini Anda bisa melihat progres permainan apa saja yang sudah pernah dimainkan juga menjelajahi pilihan game teratas.

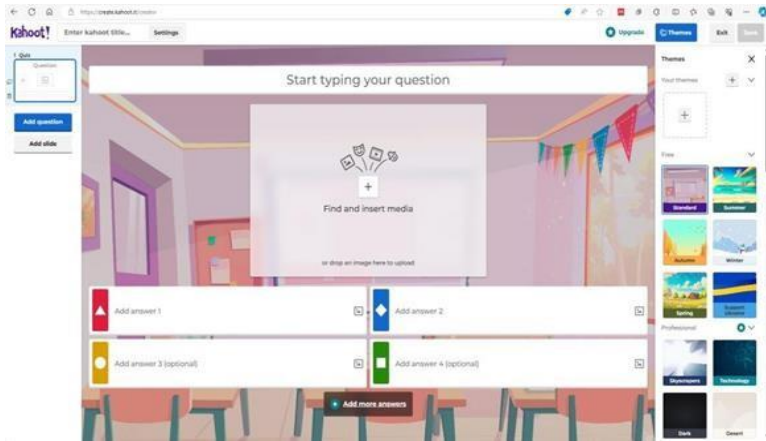
Kemudian, untuk membuat sebuah game Kahoot!. Anda dapat mengklik tombol *Creat* yang ada di kanan atas



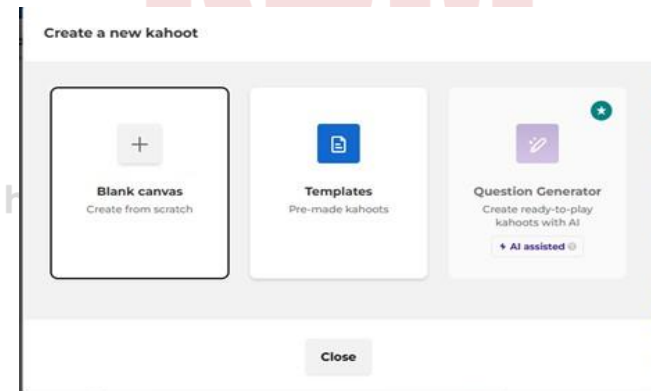
Untuk membuat sebuah quiz simple, Anda bisa mengklik opsi kahoot setelah mengklik *creat*



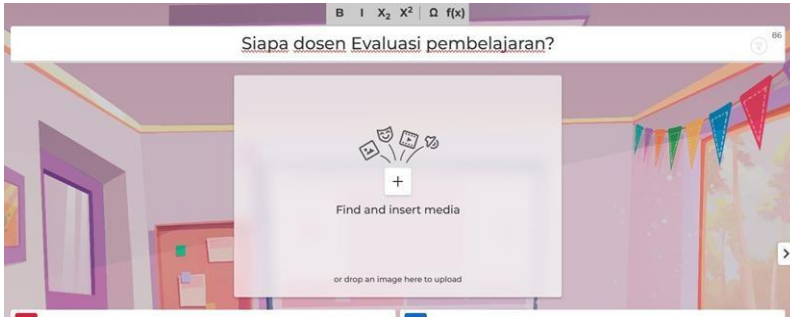
Pada halaman selanjutnya, Anda akan diberikan 3 opsi cara untuk membuat quiz



Berikut tampilan jika Anda memilih **Blank Canvas** Dan berikut tampilan jika Anda memilih *Template*



Pada pilihan tamplate soal-soal sudah dibuatkan oleh kahoot!, tinggal nantinya Anda merubah soal sesuai dengan apa yang ingin Anda ujian. Pada bagian tengah, Anda dapat mengisi pertanyaan yang akan Anda tanyakan.





Dibagian kanan, anda dapat melihat berbagai opsi pilihan untuk mengatur quiz dan menentukan jenis tipe quiz apa yang akan Anda pilih. Anda akan diarahkan pada fitur placeholder yang berfungsi untuk menampilkan pertanyaan yang ada dalam game. Silahkan tuliskan pertanyaan kuis Anda di sini.


Selain itu Anda juga bisa mengatur batas waktu untuk menjawab soal. Pilihannya terdiri dari durasi 5 detik, 10 detik, 20 detik, hingga durasi yang paling lama adalah 120 detik

Masing-masing soal yang berhasil dijawab akan menambah poin pemain. Nah, pada bagian ini Anda juga bisa menggeser slider-nya ke kiri untuk 0 poin maupun ke kanan untuk 2000 poin. Nah, secara default satu soal akan secara otomatis memberikan poin 1000 jika berhasil dijawab dengan benar


[Names](#)
[Preview](#)
[Exit](#)
[Save](#)

 **Question type**


 Quiz

 **Time limit**


20 seconds


 **Points**

Standard


 **Answer options**


Single select


 **Question type**


 Quiz


Test knowledge

 Quiz


 True or false


 Type answer


 Slider


 Puzzle


Collect opinions

 Poll

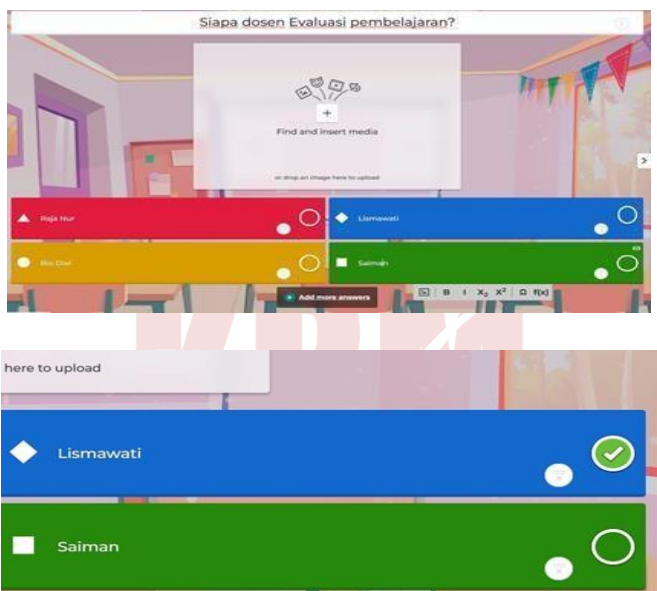
 Drop pin

 Word cloud

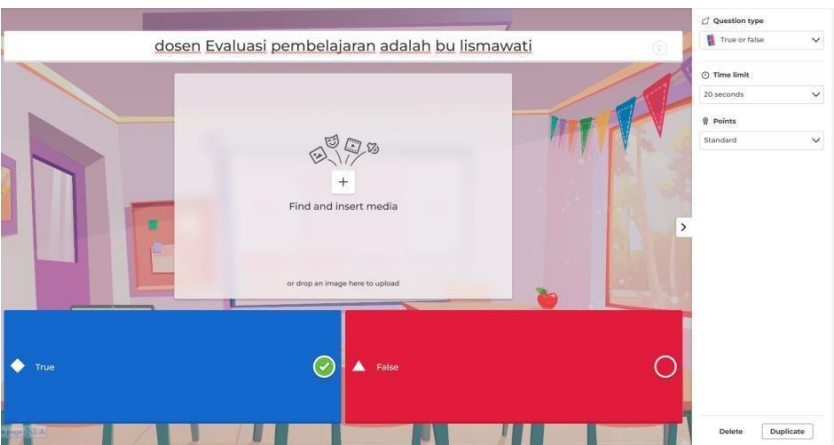
 Open-ended

 Brainstorm

Berikut tampilan jika membuat soal dengan tipe quiz anda dapat menambahkan gambar yang terkait dan menentukan jawaban yang benar dengan mengklik tanda bulat yang tertera sesuai jawaban yang benar. Answer Options merupakan sebuah opsi yang digunakan untuk mengatur apakah pemain hanya bisa memilih satu jawaban atau juga bisa lebih dari satu jawaban



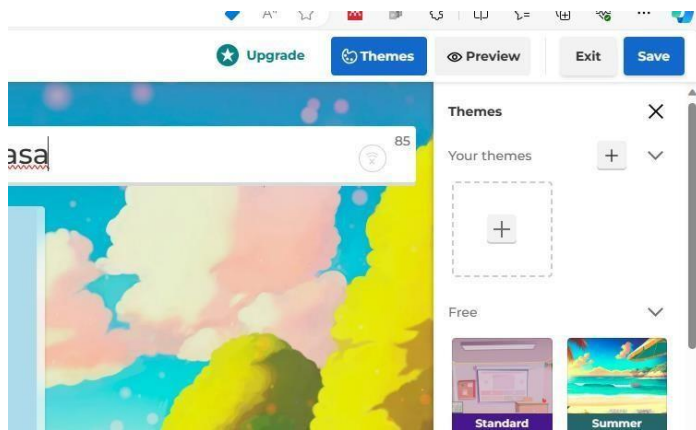
Dan berikut tampilan jika menggunakan tipe *true or false*



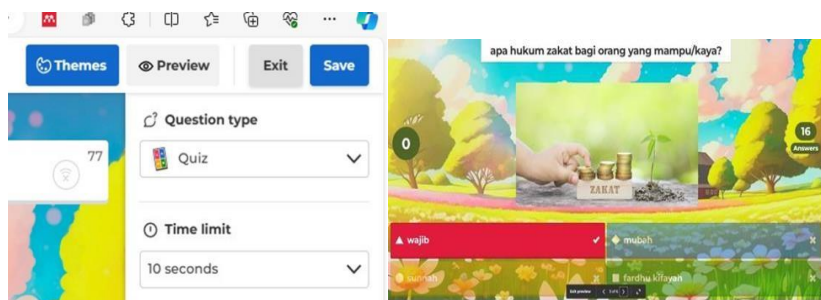
Selanjutnya, klik tombol Add question untuk menambahkan soal-soal berikutnya. Dan teruskan membuat soal hingga dirasa cukup untuk mengukur pengetahuan peserta didik.

Nah, makin menariknya apabila Anda kehabisan ide, Anda pun bisa mengklik Question bank dan mengambil beragam pertanyaan yang telah dibuatkan oleh pengguna Kahoot! Lainnya.

Setelah Anda selesai menambahkan pertanyaan-pertanyaan beserta pengaturannya, silahkan klik tombol Done untuk menyudahi proses pembuatan game. Anda bisa men-save quiz yang Anda buat dengan mengklik tanda save di pojok kanan atas

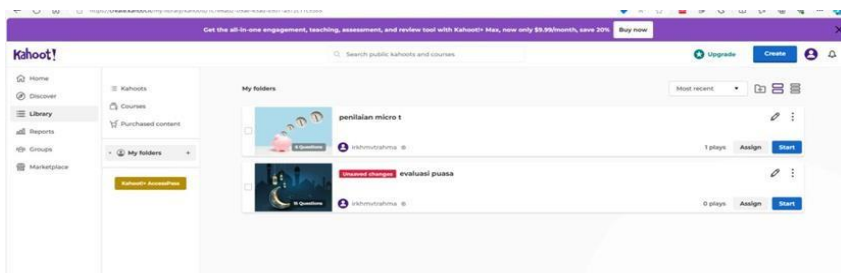


Sebelum Anda menyajikannya ke peserta didik, Anda dapat memeriksa apakah soal yang Anda buat sudah benar tau belum, dengan fitur **Preview** yang ada di pojok kanan atas. Nantinya akan diarahkan ketampilan dimulainya quiz

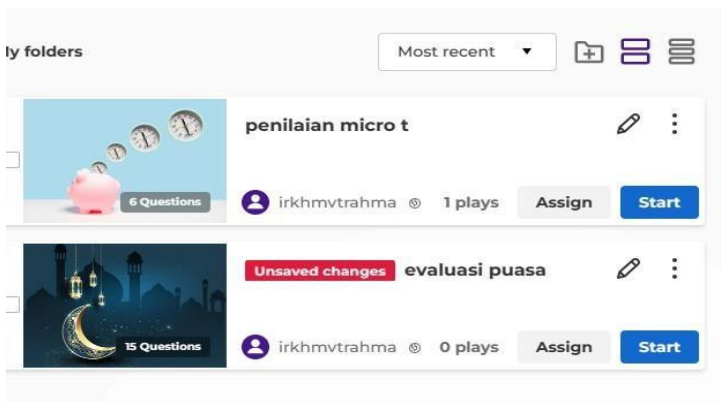


Kemudian klik **exit** jika anda ingin kembali ke dashboard guru.

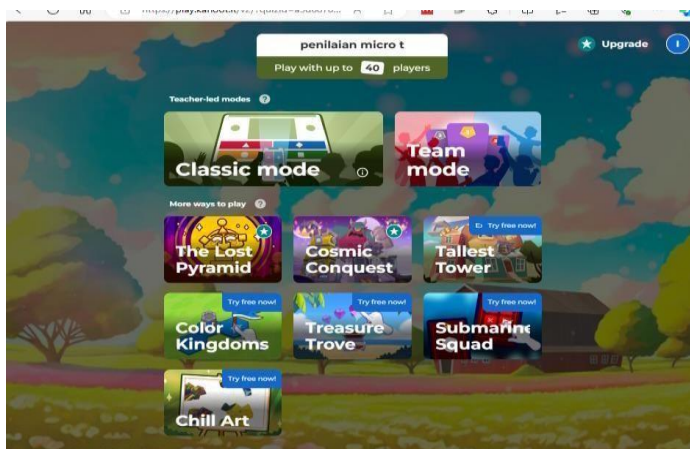
Pada halaman ini, Anda dapat melihat kumpulan soal yang sudah Anda buat, Anda juga tetap dapat merubah atau menghapus soal-soal tersebut



Klik start jika Anda ingin memulai evalasinya



Selanjutnya akan diarahkan ke laman berikutnya untuk memilih bagaimana mekanisme pengerjaan soal ini, ada pilihan classic mode (bermain sendiri dengan score tertinggi yang menang), atau team mode (bekerjasama tim). Yang lainnya adalah fitur premium



Dan nantinya peserta didik dapat masuk melalui web kahoot!
Untuk peserta didik dan memasukkan kode yang Anda tampilkan



Diakhir quiz nanti, Anda dapat melihat 3 peserta didik
dengan nilai tertinggi yang berada di podium kahoot

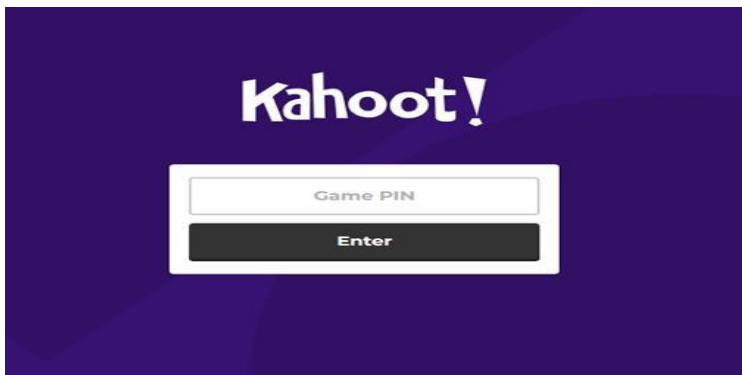


Tutorial untuk Peserta Didik

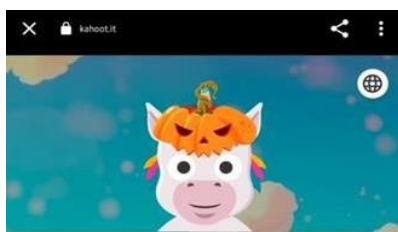
Tutorial untuk peserta didik lebih ringkas, peserta didik hanya diarahkan untuk membuka laman web kahoot! khusus peserta didik; <https://kahoot.it/>. Atau bisa langsung men-scan barcode yang diberikan guru



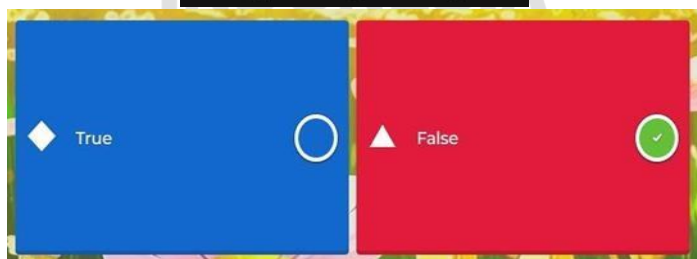
Setelah membuka webnya, peserta didik mengisi pin kode yang diberikan oleh guru Nantinya akan diarahkan untuk mengisi *Nickname*



Setelah itu peserta didik akan menunggu di halaman quiz sebelum dimulainya quiz, peserta didik dapat mengganti foto yang mereka gunakan sesuai dengan kreatifitasnya masing-masing.



Berikut ketika guru sudah memulai quiz, pada tipe soal quiz yang terlihat di peserta didik adalah gambar kotak 4 berwarna, dan pada tipe soal true or false hanya akan ada 2 kotak warna yang nantinya dipilih sesuai jawaban yang benar



Berikut tampilan jika jawaban salah atau benar atau waktu habis



Penilaian kahoot! Di lihat dari ketepatan dan kecepatan dalam menjawab soal, peserta didik ang tepat dan cepat dalam menjawab soal lah yang akan mendapatkan podium 3 nilai tertinggi



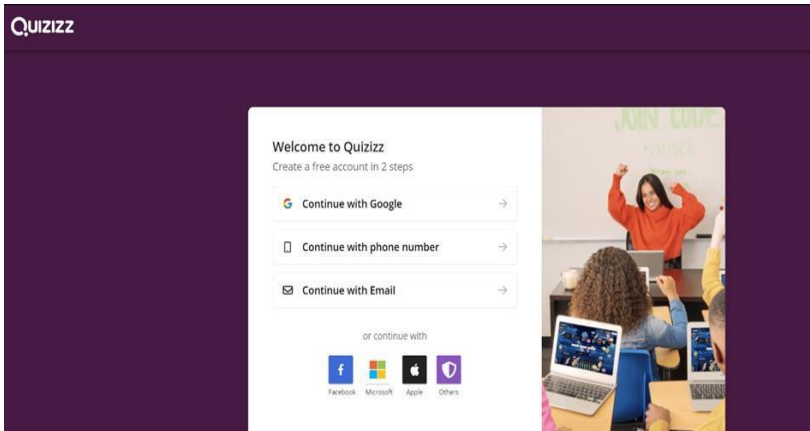
B. QUIZZIZ

Quizizz adalah alat berbasis web untuk membuat kuis interaktif untuk digunakan selama pembelajaran di kelas, seperti untuk penilaian formatif. Penggunaannya sangat sederhana, kuis interaktif yang Anda buat memiliki hingga 4 hingga 5 pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar. Anda juga dapat menambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan Anda. Saat kuis Anda sudah siap, Anda dapat membagikannya dengan siswa Anda menggunakan kode 6 digit yang diterima.

Quizizz dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran sepanjang hayat. Faktanya, strategi ini dapat melibatkan siswa secara aktif sejak awal. Selain itu, tuntutan Revolusi Industri 4.0 mengharuskan berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan, perlu melakukan reorientasi untuk menentukan arah kebijakan pendidikan dalam menghadapi tantangan tersebut transformasi meningkatkan sebagai individu melalui berbagai dampak dalam dunia pendidikan, seperti sistem pendidikan yang menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

Tutorial Penggunaan Quizziz

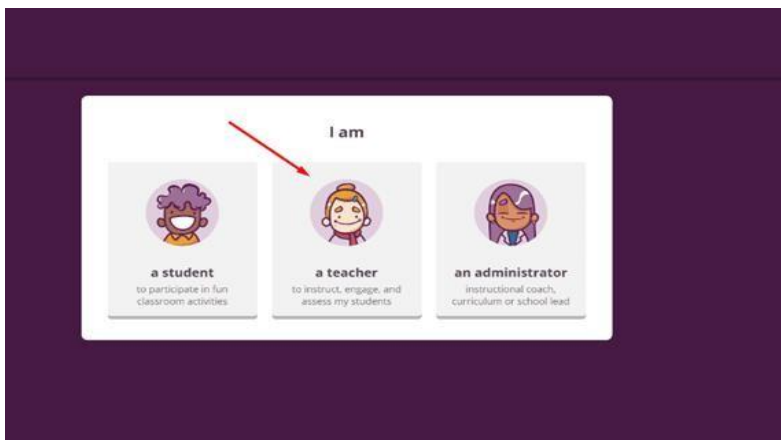
Pertama klik “Sign Up” untuk membuat akun baru, kemudian pilih login dengan menggunakan akun google melalui “Continue with Google



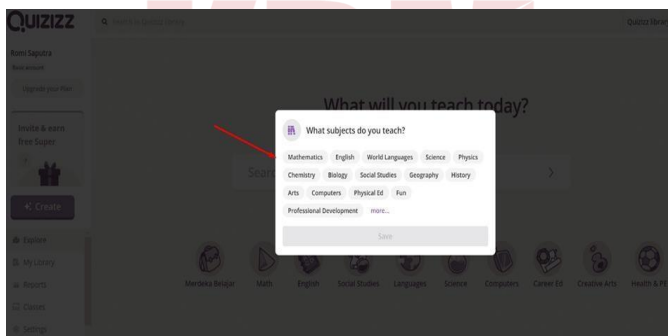
Pilih menu “School” dan klik pada gambar tersebut.



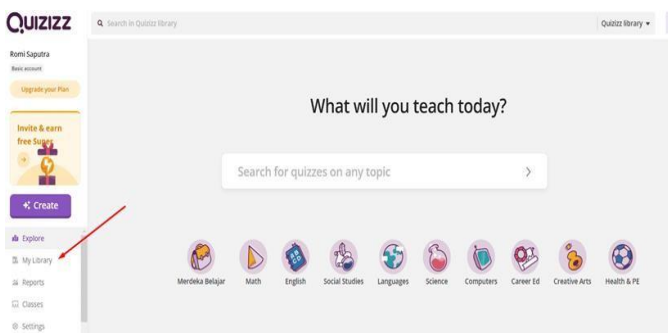
Pilih gambar “Teacher” kemudian pilih “Yes” jika siswa memiliki handphone atau “sometime



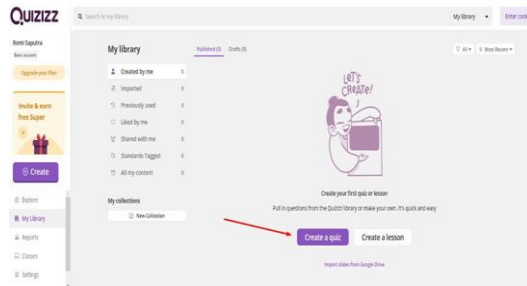
Pilih materi Pelajaran yang kita ajarkan kepada siswa. Misalkan di sini saya pilih “mathematics



Kemudian pilih menu “Library

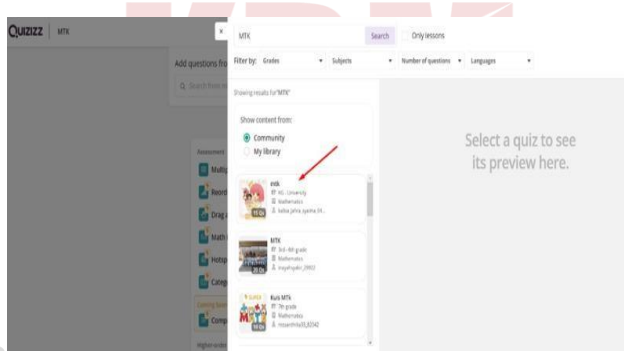


Kemudian pilih menu “Create Quiz” untuk membuat quiz.

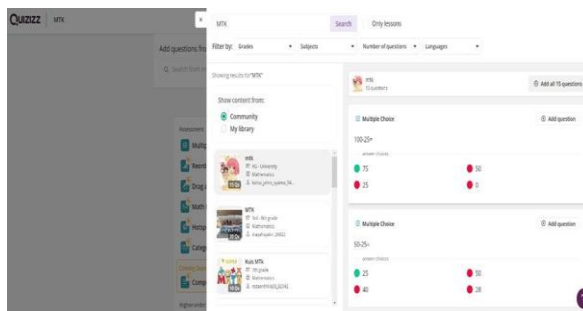


Kemudian pilih menu “Pengaturan” untuk menentukan quiz yang di buat sesuai usia siswa dan pilih mata Pelajaran yang Anda ajar.

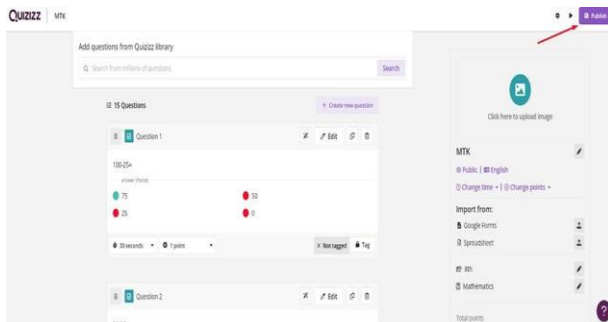
Klik menu “Search” dan akan muncul beberapa pilihan



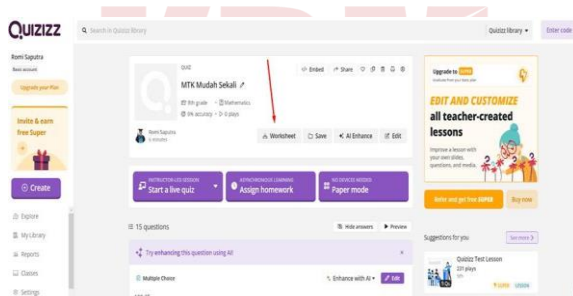
Disini saya pilih template yang pertama yang sudah di buat otomatis dan kemudian klik “Add All Question



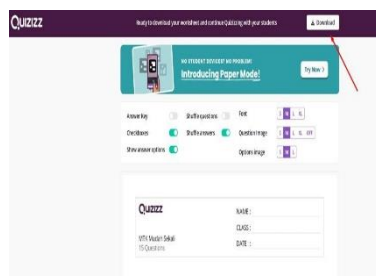
Setelah pilih menu “Add all question” tunggu prosesnya
Kemudian klik “Publish” untuk menyimpan Quiz yang kita buat.



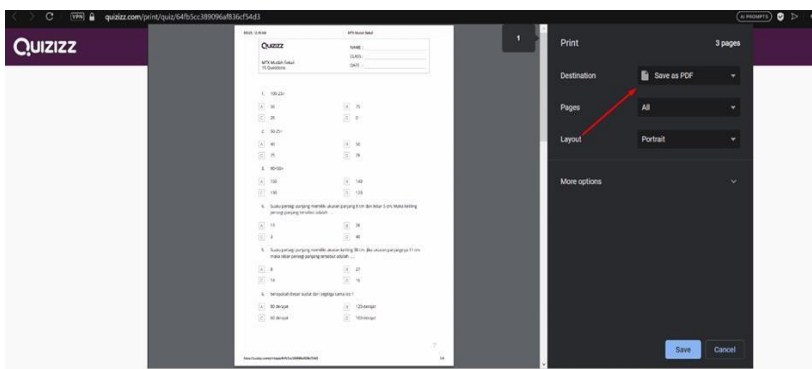
Setelah jadi, kemudian pilih menu “Worksheet” dan
kemudian isi nama dan keterangan lainnya



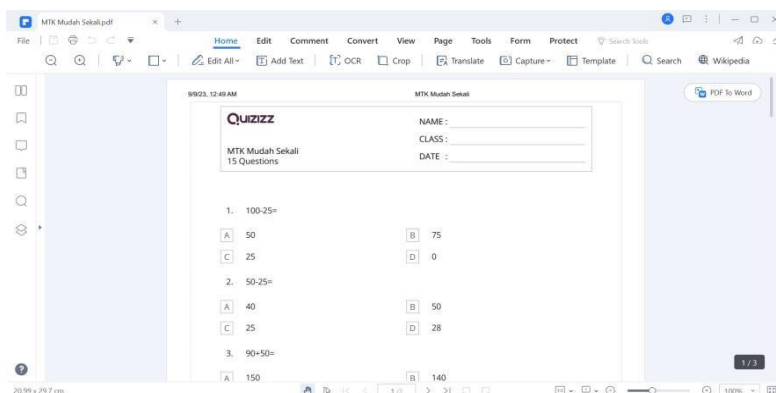
Setelah itu sesuaikan “Font” dan keterangannya, kemudian
klik “Download”



Kemudian pilih menu “Save As PDF” dan Quiz yang anda
buat siap untuk di print dimanapun dan kapanpun apabila di
butuhkan



Quiz yang sudah di simpan berextensi PDF dan siap untuk di gunakan.

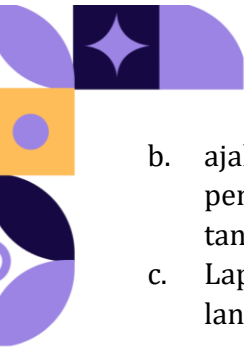


C. SOCRATIVE

Socrative adalah aplikasi pembelajaran online yang digunakan oleh guru dan instruktur untuk membuat kuis, polling, dan aktivitas pembelajaran interaktif lainnya. Aplikasi ini dirancang untuk memungkinkan siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan memberi guru alat untuk mengukur tingkat pemahaman mereka.

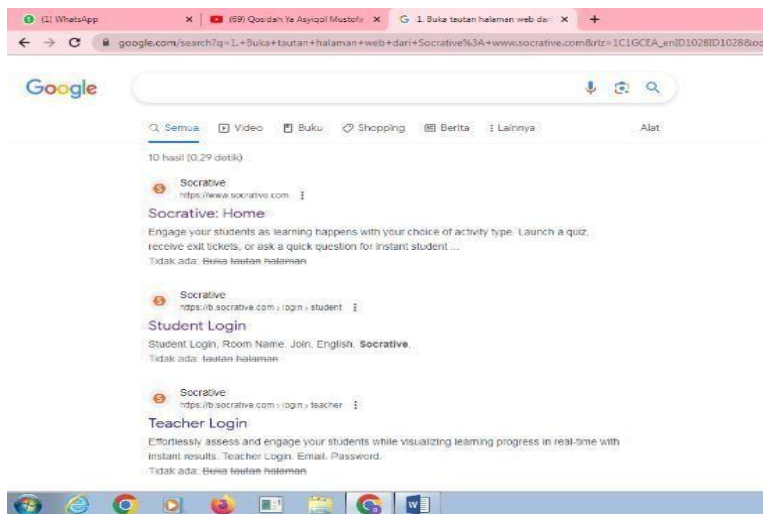
Berikut adalah beberapa fitur utama dan makna Socrative :

- Kuis Interaktif: Guru dapat membuat kuis online dengan pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan singkat, pertanyaan terbuka, dan banyak lagi. Siswa dapat menjawab kuis ini secara langsung melalui perangkat mereka

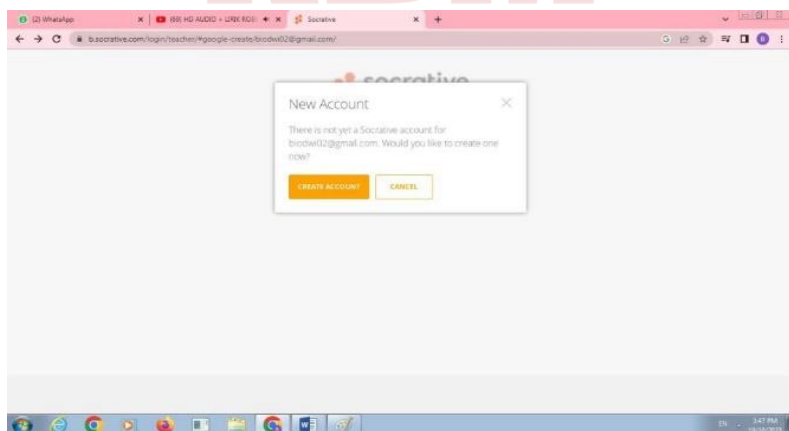
- 
- b. ajak Pendapat (Polls): Pengajar dapat membuat jajak pendapat yang memungkinkan siswa memberikan tanggapan cepat terhadap pertanyaan atau topik tertentu.
 - c. Laporan dan Analisis: Socrative menyediakan laporan hasil langsung, sehingga pengajar dapat mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dan memberikan umpan balik sesuai.
 - d. Interaktif dan Terbuka: Memungkinkan interaksi real-time antara pengajar dan siswa, sehingga pengajar dapat menilai pemahaman siswa secara langsung dan menyesuaikan pengajaran mereka.
 - e. Akses dari Perangkat Apapun: Aplikasi Socrative dapat diakses melalui perangkat komputer, tablet, atau ponsel, sehingga pengajar dan siswa dapat berpartisipasi dengan mudah.
 - f. Bank Soal: Socrative juga memiliki bank soal yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat kuis dengan cepat.
 - g. Kelas Virtual: Guru dapat membuat kelas virtual dan mengundang siswa untuk bergabung, membuat pengelolaan kelas lebih efisien.
 - h. Aplikasi Socrative membantu meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik yang cepat, dan memudahkan guru untuk melacak kemajuan siswa. Hal ini merupakan alat yang bermanfaat dalam pembelajaran jarak jauh maupun dalam kelas fisik

Tutorial Bagi Pendidik

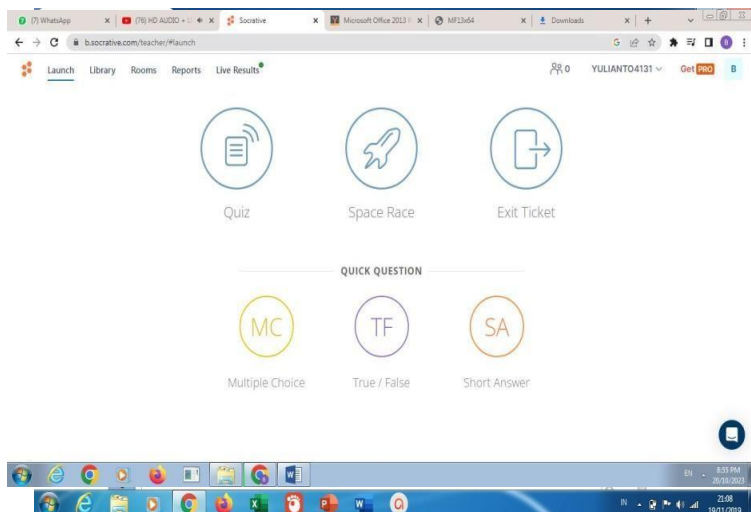
Buka tautan halaman web dari Socrative: www.socrative.com



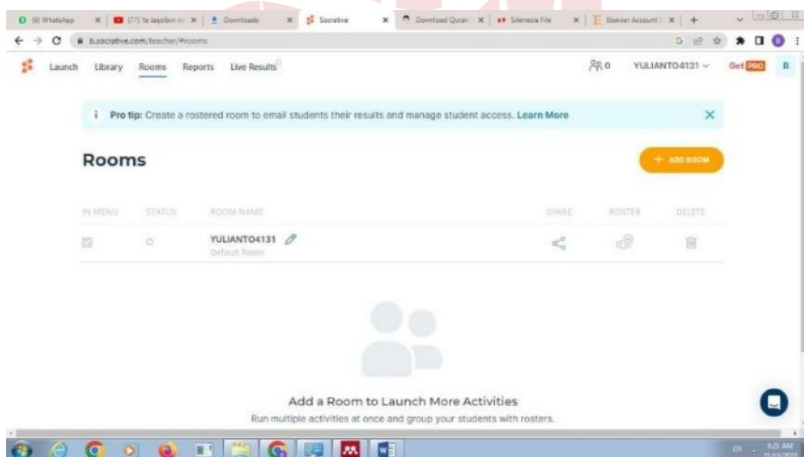
Klik "get free account" untuk mendaftar secara gratis.



Kemudian akan muncul halaman untuk membuat kuis baru. Untuk membuat kuis, klik " Start Quiz ".



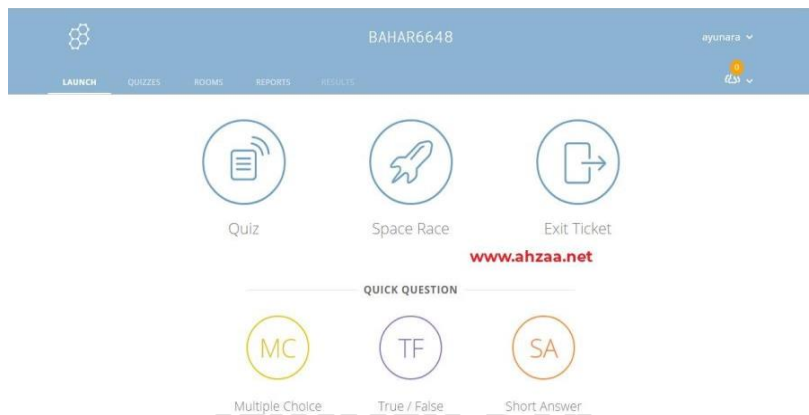
Setelah itu, akan muncul halaman yang berisi nama dari Room dan klik create one untuk membuat kuis baru.



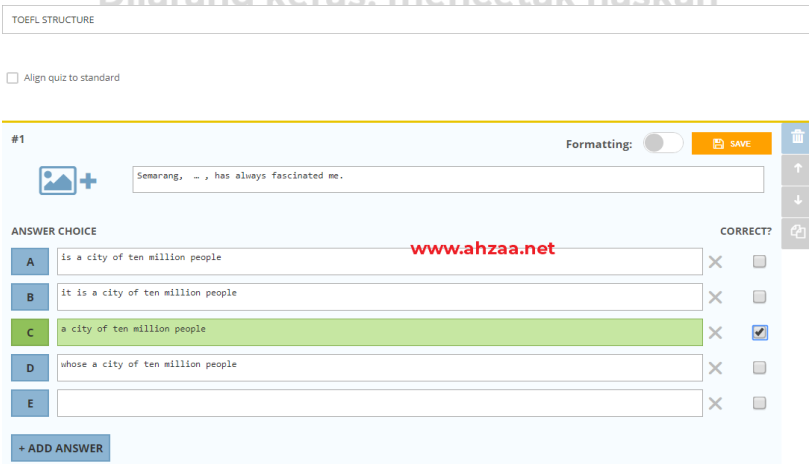
Kemudian akan muncul halaman untuk membuat judul dan jenis kuis yang akan dibuat. Pilih Multiple Choice untuk membuat kuis pilihan ganda. Pilih True / False untuk kuis benar / salah, dan pilih Short Answer untuk membuat kuis uraian singkat.

Tutorial Bagi Peserta Didik

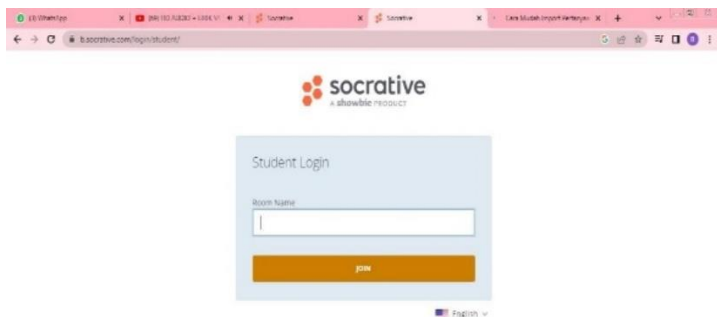
Klik Start Quiz pada dashboard kemudian klik kuis yang akan dikerjakan oleh siswa.Klik start untuk memulai kuis.



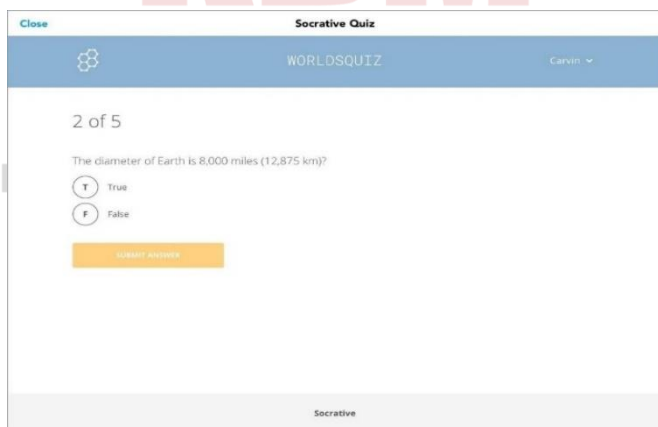
Hasil pekerjaan siswa akan ditampilkan secara real time dan guru bisa melihatnya.



Siswa dapat mengakses soal dengan memasukkan nama Room setelah login pada akun Socrative Student

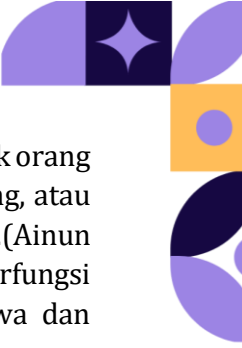


Setelah siswa selesai mengerjakan kuis, siswa mengklik submit pada akunya.



D. CLASS CRAFT

Classcraft ialah sebuah permainan yang membantu siswa mengembangkan pemikiran positif, meningkatkan pemahaman mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Aplikasi ini dibuat oleh seorang ahli fisika bernama Shawn Young.



Berbeda dengan program pendidikan massal, banyak orang menggunakan Classcraft untuk bermain game role-playing, atau RPG, seperti Dungeon & Dragons dan World of Warcraft. (Ainun Najib Alfatih, 2020) Classcraft adalah permainan yang berfungsi sebagai platform pembelajaran yang menarik bagi siswa dan guru. Ini adalah jenis permainan fantasi multipemain yang dirancang untuk mengakomodasi semua level dalam gaya permainan papan.

Tujuannya adalah agar siswa dapat membuat avatar mereka sendiri yang mewakili identitas masing-masing di dunia virtual ini. Buatlah tugas dengan tujuan tertentu, lalu doronglah siswa untuk tetap berada di kelas dan belajar dengan baik di semua bidang emosional, sosial, dan banyak lagi di era digital ini.

Pendidik dapat membimbing siswa mengambil pilihan positif dan melibatkan mereka saat diperlukan jika mereka mengalami kesulitan dalam bidang apa pun. Dengan memungkinkan pemantauan dan keterlibatan guru. Permainan ini tidak terbatas pada banyak pemain; setiap pemain harus bekerja sama sebagai sebuah tim untuk mencapai kesuksesan, serta membangun hubungan, berkolaborasi, memecahkan masalah, dan melakukan kerja sama tim. Konsep ini tampaknya berhasil dalam skenario dunia nyata, seperti tingkat putus sekolah 85% di East Paulding Middle School di Georgia.

Tutorial Bagi Pendidik

Berikut adalah langkah-langkah umum untuk menggunakan ClassCraft untuk tenaga pendidik :

1. Mendaftar dan Membuat Akun:

- Kunjungi situs web Classcraft dan membuat akun guru.
- Pilih opsi untuk membuat kelas atau kelas-kelas yang sesuai dengan kebutuhan Anda.

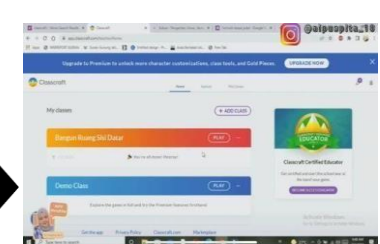
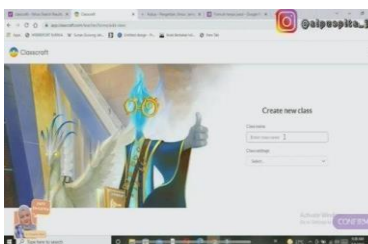
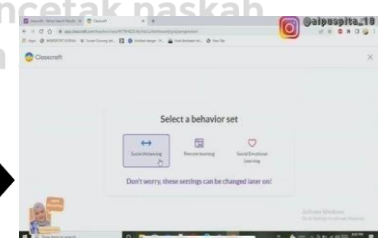
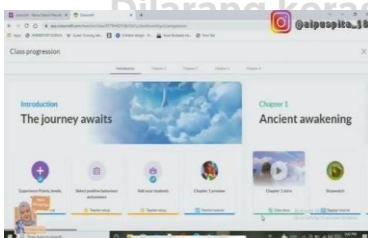
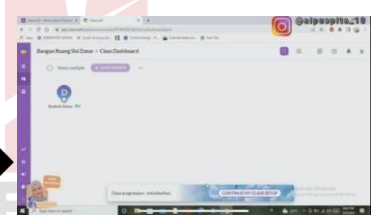
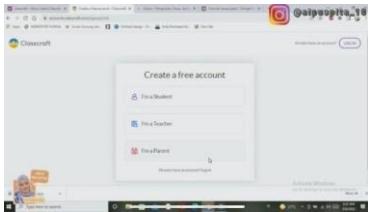
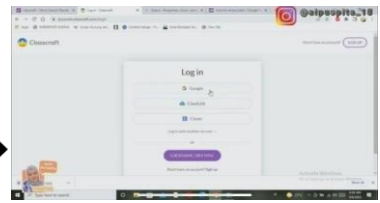
2. Membuat Kelas :

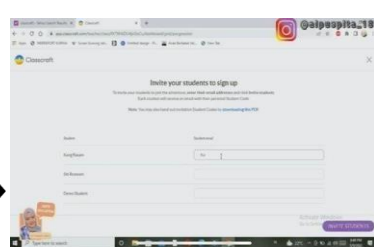
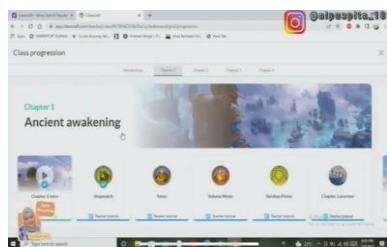
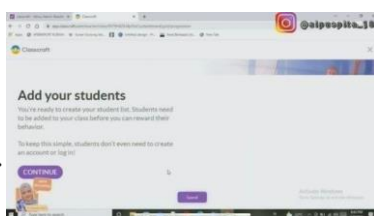
- Setelah membuat akun, buat kelas Anda dalam platform Classcraft.
- Tentukan informasi kelas, seperti nama kelas, tingkat, dan



matapelajaran.

3. Menambahkan Siswa:
 - Undang siswa untuk bergabung dengan kelas Anda menggunakan kode kelas atau undangan khusus
4. Membuat Tim dan Kelompok:
 - Bagi siswa menjadi tim atau kelompok untuk merangsang kerja sama.
5. Konfigurasi Karakter:
 - Meminta Siswa untuk membuat karakter mereka sendiri dalam permainan.
6. Menetapkan Tugas dan Pekerjaan Rumah:
 - Gunakan fitur Classcraft untuk menetapkan tugas dan pekerjaan rumah.
 - Tentukan poin atau hadiah yang dapat diperoleh oleh siswa yang menyelesaikan tugas.
7. Mengikuti Kemajuan Siswa:
 - Gunakan dashboard Classcraft untuk memantau kemajuan siswa.
 - Lihat statistik dan informasi yang dapat membantu Anda memahami sejauh mana siswa terlibat dan berkembang.
8. Berikan Hadiah dan Sanksi:
 - Berikan hadiah atau sanksi kepada siswa berdasarkan perilaku atau pencapaian mereka
 - Ini dapat berupa poin, tingkat karakter, atau penghargaan khusus.
9. Menggunakan Fitur-fitur lainnya :
 - Eksplorasi berbagai fitur Classcraft, seperti quest (misi), keahlian khusus, atau peralatan untuk memberikan variasi dan keunikan dalam pembelajaran.
10. Berkomunikasi dengan Siswa dan Orang Tua:
 - Gunakan fitur komunikasi dalam Classcraft untuk berinteraksi dengan siswa dan orang tua.
 - Bagikan informasi tentang tugas, pencapaian, atau perubahan dalam permainan kelas.





Tutorial Bagi Peserta Didik

Langkah 1: Bergabung ke dalam Kelas

- Dapatkan kode kelas atau undangan dari guru untuk bergabung dengan kelasClasscraft.
- Masuk ke situs web atau aplikasi Classcraft dan ikuti petunjuk untuk bergabungdengan kelas.

Langkah 2: Membuat Karakter

- Setelah bergabung dengan kelas, buat karakter atau avatar yang mewakili diri Anda.
- Pilihlah atribut-atribut karakter yang sesuai dengan preferensi dan gaya belajar Anda.

Langkah 3: Bergabung dengan Tim atau Kelompok

- Guru mungkin akan membagi kelas menjadi tim atau kelompok. Bergabunglah dengan tim atau kelompok yang telah ditentukan.
- Kolaborasi dengan anggota tim untuk mencapai tujuan bersama.

Langkah 4: Menyelesaikan Tugas dan Pekerjaan Rumah

- Periksa tugas dan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru melalui platform Classcraft.
- Selesaikan tugas dengan baik untuk mendapatkan poin dan hadiah.

Langkah 5: Pemantauan Kemajuan dan Skor

- Lihat kemajuan Anda melalui dasbor atau fitur pemantauan yang disediakan oleh Classcraft.
- Perhatikan skor dan pencapaian yang Anda peroleh dalam permainan kelas.

Langkah 6: Terlibat dalam Misi (Quests)

- Ikuti misi atau quests yang mungkin disiapkan oleh guru.
- Selesaikan tugas-tugas dalam misi untuk mendapatkan poin tambahan.

Langkah 7: Pemilihan Keahlian Khusus

- Pilih dan gunakan keahlian khusus karakter Anda untuk memberikan dampak positif pada permainan kelas.
- Pelajari cara menggunakan keahlian khusus dengan efektif.

Langkah 8: Interaksi dengan Guru dan Siswa Lainnya

- Gunakan fitur komunikasi untuk berinteraksi dengan guru dan teman-teman sekelas.
- Bagikan ide, tanya jawab, atau berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Langkah 9: Reaksi terhadap Hadiah dan Sanksi

- Terima hadiah dari guru sebagai pengakuan atas prestasi atau perilaku positif.
- Pahami dan tanggapilah sanksi jika ada, sebagai bagian dari aturan permainan.

Langkah 10: Jadi Aktif dalam Pembelajaran

- Gunakan Classcraft sebagai alat untuk meningkatkan

keterlibatan dan minat Anda dalam pembelajaran.

- Berkontribusi dalam kegiatan kelas dan bantu menciptakan lingkungan kelas yang positif.

E. WHEEL DECIDE

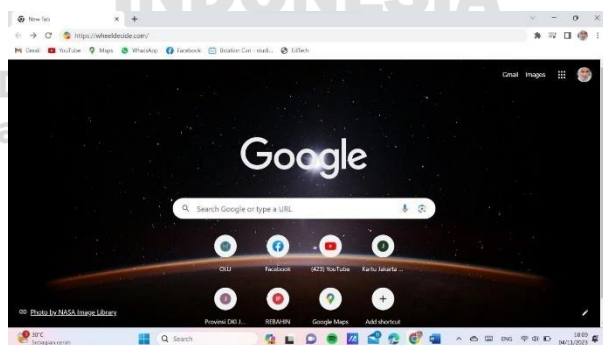
Wheel Decide adalah kuesioner online gratis yang memungkinkan untuk mengambil sebuah keputusan. Aplikasi ini juga menggunakan permainan kelompok yang menghibur seperti Truth or Dare, Puzzle, dan Catches Words. Selain itu, Anda juga dapat mengatur peringatan roda dan kecepatan putaran, serta meningkatkan hingga 100 operasi.(Jane Ng, n.d.)

Tutorial Wheel Decide Bagi Pendidik

Berikut adalah panduan singkat untuk menggunakan Wheel Decide dalam konteks tenaga pendidik atau guru:

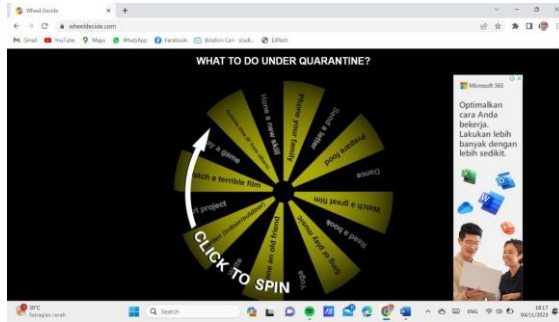
1. Buka Situs Wheel Decide:

- Buka peramban web kalian dan masuk ke situs resmi Wheel Decide di (<https://wheeldecide.com/>).



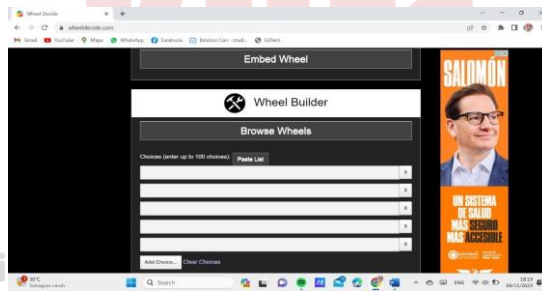
2. Buat keputusan:

- Pada halaman beranda Wheel Decide, kalian akan melihat roda kosong dengan sejumlah slot kosong.
- Klik pada slot kosong untuk menambahkan pilihan atau keputusan. Misalnya, anda dapat menambahkan opsi seperti "Review Materi", "Buat Tugas", "Diskusi Kelas", dan sebagainya.



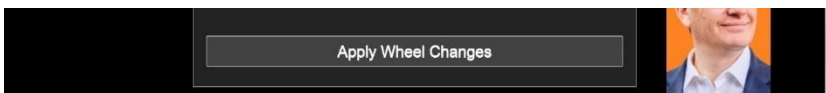
3. Customisasi:

- Kalian dapat menyesuaikan warna dan gaya roda dengan memilih opsi "Options" atau "Modify Wheel". Ini memungkinkan Anda untuk menyesuaikan tata letak, warna, dan teks pada roda



4. Simpan atau Bagikan:

- Setelah kalian membuat roda keputusan sesuai kebutuhan kamu, kamu dapat menyimpannya atau membagikannya dengan mengklik tombol "Save/Share" di bagian bawah layar.
- Dengan menyimpan, kalian dapat kembali ke roda keputusan yang sama nanti. Dengan membagikan, kalian dapat memberikan tautan kepada orang lain untuk melihat atau menggunakan roda yang sama



5. Gunakan dalam Pembelajaran

- Sebagai guru, kalian dapat menggunakan Wheel Decide untuk membuat keputusan kecil dalam kelas, seperti menentukan urutan presentasi siswa, memilih pertanyaan kuis, atau memilih permainan pendidikan

6. Diskusi Kelas:

- Kalian juga dapat menggunakan Wheel Decide untuk mengarahkan diskusi kelas. Misalnya, anda dapat memasukkan topik-topik yang berbeda untuk diskusi dan membiarkan roda memilih topik untuk hari itu

7. Pilih secara acak

- Gunakan roda keputusan ini untuk memilih secara acak siswa yang akan menjawab pertanyaan atau melakukan tugas tertentu. Ini dapat menambah elemen kejutan dan keadilan dalam kelas.

Tutorial Bagi Peserta didik

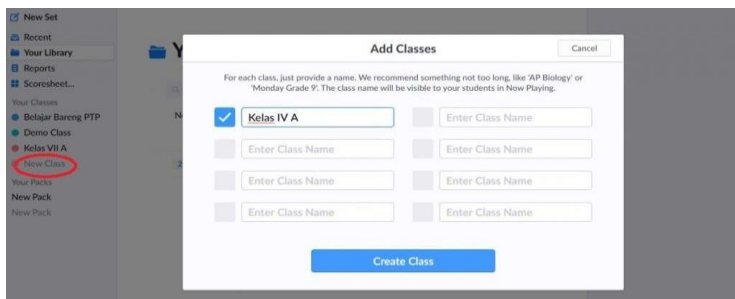
Siswa di arahkan oleh guru untuk memutar roda pertanyaan, topik, atau istilah kosakata sampai roda berhenti di salah satu topik, pertanyaan atau istilah kosakata

F. PLICKERS

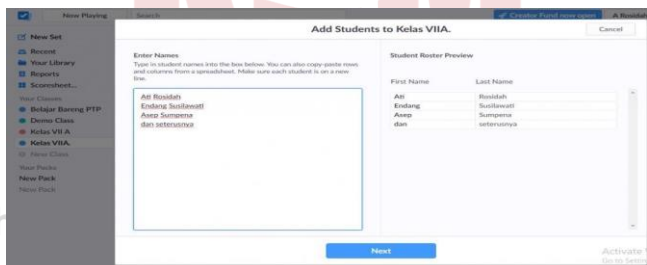
Pengertian dan fungsi dari plickers yaitu, suatu perangkat yang mengirimkan jawaban dan bahkan menilai hasil belajar siswa dengan bantuan perangkat teknologi. Bahkan, hasil wawancara kepada narasumber, enam dari delapan orang siswa menyatakan bahwa penerapan dengan plickers memberikan kemudahan dan berlangsung lebih baik daripada sistem evaluasi yang biasanya siswa lakukan. Plickers dinilai menarik karena merupakan sesuatu yang baru dan belum pernah dilakukan oleh guru mata pelajaran lainnya, sangat kreatif, membuat enjoy siswa, bahkan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Tutorial Plickers Bagi Guru

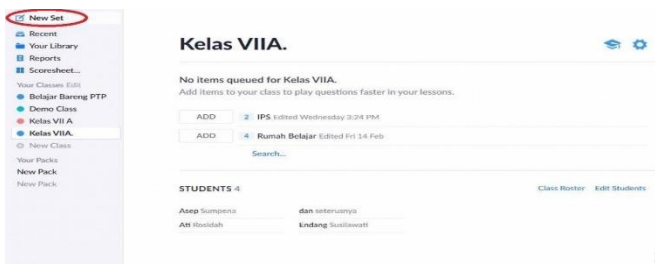
Buka alamat web (plickers.com) lalu **sign up** dan silakan daftar dengan menggunakan akun gmail anda. Jika sudah masuk aplikasi **plickers** klik **New Class** dan tulis nama kelasnya dan pilih **create class**.



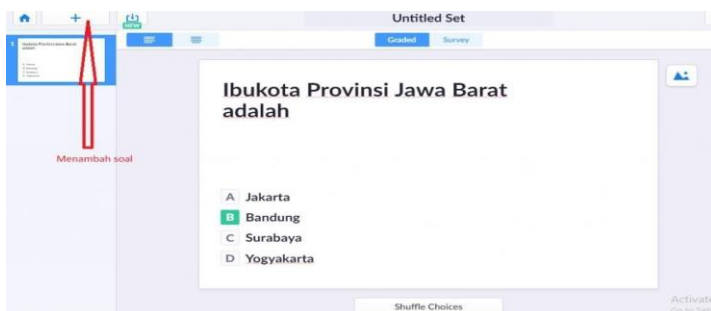
Setelah membuat kelas lalu pilih **add student** dan masukkan seluruh nama siswa yang ada di dalam kelas tersebut. Setelah selesai pilih **next**, jika sudah masuk semua siswa lanjut pilih **done**.



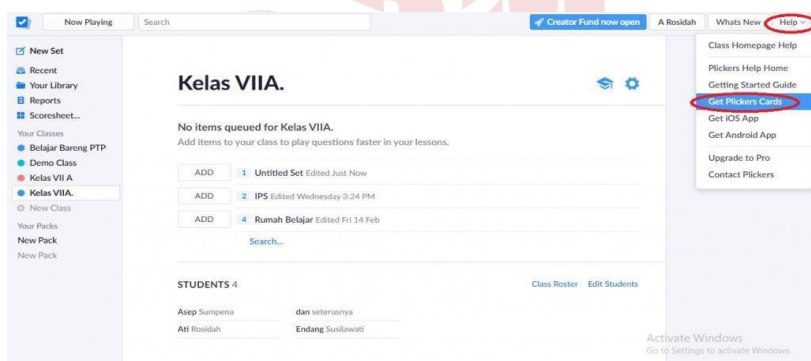
Jika kelas sudah dibuat dan semua siswa sudah dimasukkan ke dalam kelas, selanjutnya membuat soal untuk tes, bisa pilihan ganda atau benar salah. Caranya dengan klik **new set**.



Untuk membuat soal, ketik soal dan pilihan jawaban pada kotak di atas dan klik pilihan jawaban yang benar. Untuk lanjut ke soal berikutnya klik tanda plus (+). Lanjutkan pengetikan soal dan pilihan jawabannya sampai sejumlah soal yang dikehendaki.



Selesai membuat soal, selanjutnya mengunduh kartu yang berisi *barcode* untuk nantipemilihan jawaban oleh siswa. Caranya sebagai berikut:



Klik help lalu klik *get plickers card*

Get Plickers Cards

Print for Free

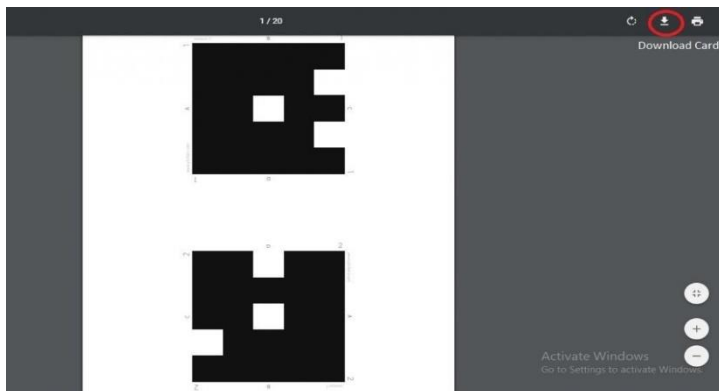
Printing your Plickers cards for free is always an option!

Choose from multiple options with larger answers for younger classes, or smaller answers for older classes. Download the PDF that best suits your needs and Print.

We recommend printing on cardstock so your cards are more durable. If you choose to also laminate your cards, a matte laminate helps prevent glare, which sometimes interferes with scanning.

Plickers card	# of cards	Cards per sheet	Print size	Ideal for...
Standard	40	2	normal	Most classrooms of average size
Expanded	60	2	normal	Large student groups in a standard classroom setting
Large Font Standard	40	2	large	Younger students or anyone who may have trouble reading the letter answers
Jumbo Cards - Expanded	60	1	normal	Large student groups in especially large, non-standard classrooms


Pilih yang standar isinya 40 *cards*, ini cukup untuk jumlah siswa dalam kelas standar. Dalam satu lembar ada dua kartu, jadi bisa untuk 2 anak.



Setelah *plickers card* diunduh, dicetak dan dibagikan pada siswa sesuai urutan siswa yang terdaftar di data siswa yang sudah diinput dan hati-hati jangan tertukar kartu antar satu anak dengan anak lainnya

Langkah selanjutnya guru menginstal aplikasi *plickers* di gawai dengan mencari di *play store*. Aplikasi *plickers* ini digunakan untuk memindai jawaban siswa dengan menekan tombol kamera sampai semua jawaban siswa terpindai. Semua siswa yang sudah dan belum terpindai akan muncul di aplikasi *plickers*

Untuk memulai kegiatan ulangan dengan *plickers*, hubungkan laptop dengan LCD. Selanjutnya tinggal klik *Play Now* maka akan muncul soal di layar dan siswa menjawabnya dengan mengangkat kartu *plickers* dan untuk abjad yang jawabannya benar posisi di atas. Artinya siswa tinggal memutar-mutar kartu *plickers* sesuai jawaban yang benar menurut siswa dengan posisi jawaban benar di atas. Selanjutnya guru membuka aplikasi *plickers* di gawai dan akan muncul soal sesuai yang tampil di laptop. Klik tombol kamera dan arahkan ke kartu *plickers* yang diangkat siswa sampai semua kartu siswa terpindai. *Report* siswa yang sudah dan belum terpindai akan muncul di layar. Jika semua



siswa sudah menjawab, matikan tombol kamera dan lanjut ke soal berikutnya sampai selesai.

Guru dapat melihat hasil penilaian dengan mengklik *tool report* dan *scoresheet*. Pada *tool scoresheet*, guru dapat melihat detail hasil penilaian dan mengunduhnya. Hasil tersebut bisa digunakan untuk analisis butir soal

G. CLASSROOM JEOPARDY

Jeopardy adalah sebuah acara kuis di televisi Amerika yang dicetuskan oleh Merv Griffin. Kompetisi ini menyoroti format unik di mana kontestan akan mempresentasikan pengetahuan mereka dalam bentuk "jawaban", dan mereka harus menyampaikan kelemahan mereka dalam bentuk "pertanyaan". (Wikipedia, 2023) Banyak orang menikmati Jeopardy karena banyak manfaatnya, yang meliputi:

- Pendidikan Aktif: Memainkan Jeopardy bukan hanya mendorong peserta untuk aktif, tetapi juga membantu meningkatkan pembelajaran dan retensi pengetahuan
- Analisis yang Kritis: Pada game Jeopardy, para pemain harus menerapkan strategi, menganalisis petunjuk, dan merumuskan jawaban dengan cara yang jelas dan ringkas, memecahkan banyak teka-teki dalam waktu yang terbatas.
- Kerjasama di antara rekan satu tim: Selain membantu Anda melatih strategi bermain, Jeopardy juga dapat membantu Anda mengembangkan dan meningkatkan kerja sama tim dan kerja sama dengan rekan satu tim.
- Hiburan: Seperti yang terjadi, Jeopardy merupakan sebuah permainan yang menghibur dan menstimulasi, cocok untuk pemain yang santai dan serius.
- Keragaman Kegunaan: Permainan Jeopardy sangat mudah disesuaikan agar sesuai dengan berbagai topik dan acara. Ini bisa menjadi alat yang efektif untuk pendidikan, pelatihan, dan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Selain itu, Jeopardy juga dapat dikustomisasi dan dimainkan dalam aplikasi presentasi seperti PowerPoint

TUTORIAL BAGI PENDIDIK

Membuat permainan Jeopardy untuk digunakan dalam kelas bisa menjadi cara yang menyenangkan dan interaktif untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk membuat "Classroom Jeopardy" untuk tenaga pendidik:

- **Langkah 1 : Tentukan tujuan pembelajaran**

Tentukan tujuan pembelajaran apa yang ingin Anda capai melalui permainan Jeopardy. Misalnya, apakah Anda ingin mengulang kembali materi, memeriksa pemahaman siswa, atau menguji pengetahuan baru?

- **Langkah 2: Pilih Kategori dan Pertanyaan**


- 1) Buat Kategori: Tentukan kategori-kategori yang sesuai dengan materi pelajaran Anda. Misalnya, jika Anda mengajar matematika, kategori-kategori mungkin termasuk "Aljabar," "Geometri," dan "Statistika."
- 2) Buat Pertanyaan: Untuk setiap kategori, buat beberapa pertanyaan dengan tingkatan kesulitan yang bervariasi. Pertanyaan dapat berkisar dari yang mudah hingga sulit

- **Langkah 3: Buat Format Jeopardy**

- 1) Tentukan Tampilan Papan Jeopardy: Gambar cara papan permainan Jeopardy terlihat. Ada banyak template online yang dapat Anda gunakan atau Anda dapat membuat sendiri menggunakan program pengolah kata atau lembar kerja.
- 2) Atur Nilai Pertanyaan: Tempatkan nilai poin pada setiap pertanyaan di papan permainan
- 3) Atur Nilai Pertanyaan: Tempatkan nilai poin pada setiap pertanyaan di papan permainan

- **Langkah 4: Persiapkan Materi**

- 1) Siapkan Pertanyaan dan Jawaban: Pastikan Anda memiliki daftar pertanyaan dan jawaban yang tepat untuk setiap pertanyaan yang Anda buat
- 2) Sediakan Waktu: Atur aturan waktu untuk menjawab pertanyaan. Misalnya, beri siswa waktu 30 detik untuk



menjawab

- **Langkah 5: Atur Kelompok atau Tim**

Jika Anda ingin melibatkan seluruh kelas, aturlah siswa menjadi kelompok atau tim. Ini dapat menciptakan lingkungan yang kolaboratif dan mendukung kerja sama antar siswa

- **Langkah 6: Jalankan Permainan**

- 1) **Jelaskan Aturan:** Berikan penjelasan singkat tentang aturan permainan kepada siswa sebelum Anda mulai
- 2) **Mulai Permainan:** Mulailah permainan dan biarkan siswa bersaing untuk menjawab pertanyaan

- **Langkah 7: Evaluasi dan Diskusi**

Setelah permainan selesai, lakukan evaluasi dengan berdiskusi tentang jawaban yang benar dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan. Ini juga dapat menjadi kesempatan untuk merinci konsep atau topik tertentu

- **Langkah 8: Variasi**

Anda dapat mencoba variasi permainan Jeopardy, seperti memasukkan elemen wildcard atau membuat pertanyaan bonus untuk meningkatkan tingkat kegembiraan dan tantangan

www.penerbitbukumurah.com

Dilarang keras, mencetak naskah

hasil layout ini tanpa seijin Penerbit

TUTORIAL MEMBUAT JEOPARDY DI CLASSPOINT ATAU DI POWER POINT

GAME BOARD

Category 1	Category 2	Category 3	Category 4	Category 5	Category 6
\$200	\$200	\$200	\$200	\$200	\$200
\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400
\$600	\$600	\$600	\$600	\$600	\$600
\$800	\$800	\$800	\$800	\$800	\$800
\$1000	\$1000	\$1000	\$1000	\$1000	\$1000

\$800

DOUBLE JEOPARDY!

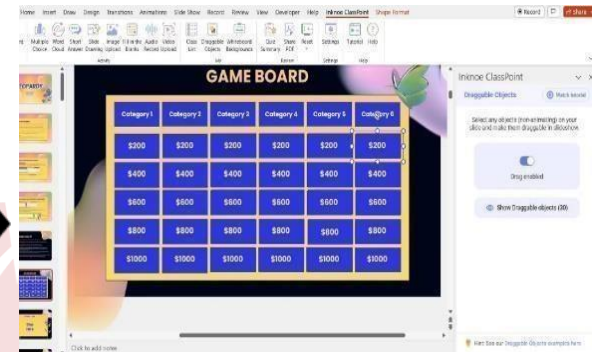
Category 1	Category 2	Category 3	Category 4	Category 5	Category 6
\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400
\$800	\$800	\$800	\$800	\$800	\$800
\$1200	\$1200	\$1200	\$1200	\$1200	\$1200
\$1600	\$1600	\$1600	\$1600	\$1600	\$1600
\$2000	\$2000	\$2000	\$2000	\$2000	\$2000

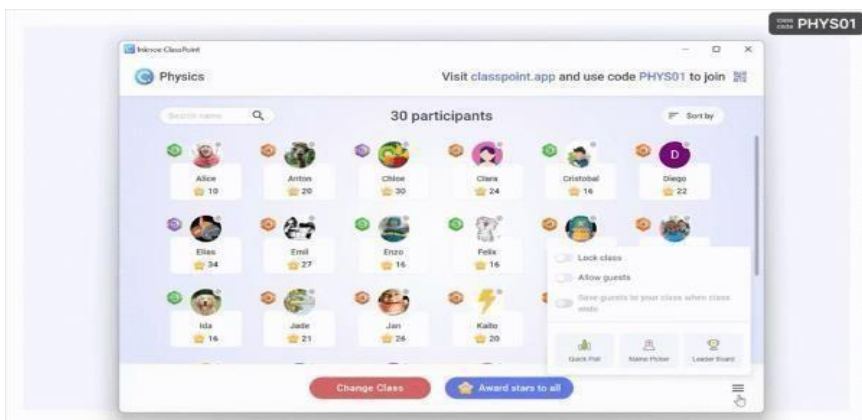
GAME RULES

- **Team Formation (optional):** Participants are divided into 3 teams.
- **Choosing Clues:** Each team takes turns picking clues from the game board. The host reveals the question.
- **Getting it Right:** A team that answers correctly scores points.
- **Getting it Wrong:** If a team gets it wrong, they lose those points.
- **Not Answering:** A team can choose to not answer if they are not sure of the correct response. No points are gained or lost.
- **Daily Double:** If a team snags one, they can wager any or all of their current points on the line before even seeing the clue. If they win, they score big; but if not, they lose all the points they bet.
- **Double Jeopardy:** In Double Jeopardy, points go up but the game's still the same. There are 2 "Double Jeopardy" clues where teams can bet.
- **Final Jeopardy:** The final clue of the game. Teams wager their points and compete under a time limit.
- **Winner:** The team with the highest score at the end of the game wins!

GAME BOARD

	Category 1	Category 2	Category 3	Category 4	Category 5	Category 6
\$200						
\$400	Final Clue Here	\$200	\$200	\$200	\$200	\$200
\$600	Final Clue Here	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400
\$800	Final Clue Here	\$600	\$600	\$600	\$600	\$600
\$1000	Final Clue Here	\$800	\$800	\$800	\$800	\$800
	Final Clue Here	\$1000	\$1000	\$1000	\$1000	\$1000





TUTORIAL CLASSROOM JEOPARDY UNTUK PENDIDIK

Berikut adalah panduan langkah-demi-langkah tentang cara memainkan Classroom Jeopardy sebagai pendidik

1) Persiapan Sebelum Permainan

- Persiapkan Papan Permainan Jeopardy:
Buat papan permainan Jeopardy dengan kategori dan nilai pertanyaan yang sesuai dengan materi pelajaran Anda. Anda dapat menggunakan papan kertas besar, layar proyektor, atau alat digital. Buat Pertanyaan dan Jawaban:
Persiapkan daftar pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan kategori dan nilai pertanyaan.
- Atur Kelompok atau Tim:
Bagi siswa menjadi kelompok atau tim. Ini memungkinkan kerja sama dan keterlibatan semua siswa.
- Penjelasan Aturan:
Jelaskan aturan permainan kepada siswa. Pastikan mereka memahami cara memilih pertanyaan, menjawab, dan cara mendapatkan poin

2) Langkah-langkah selama Permainan

- Memilih Pertanyaan :
Mulai dengan membiarkan tim atau kelompok memilih kategori dan nilai pertanyaan. Misalnya, "Tim A, pilih

kategori 'Sejarah' dengan nilai 200 poin."

- **Bacakan Pertanyaan**
Bacakan pertanyaan dengan jelas. Beri waktu untuk siswa merenung dan menyusun jawaban mereka
- **Menjawab Pertanyaan**
Biarkan tim atau kelompok memberikan jawaban dalam bentuk pertanyaan. Misalnya, "Apa itu [jawaban]?"
- **Menentukan Pemenang atau Pengurangan Point**
Jika jawaban benar, berikan poin sesuai dengan nilai pertanyaan. Jika jawaban salah, berikan penjelasan dan kurangkan poin
- **Beralih ke tim atau kelompok berikutnya**
Berikan giliran kepada tim atau kelompok berikutnya untuk memilih pertanyaan
- **Lanjutkan permainan**
Lanjutkan permainan dengan membiarkan setiap tim atau kelompok memilih pertanyaan dan menjawabnya

3) Setelah Permainan

- **Diskusi dan Penjelasan:**
Setelah permainan selesai, lakukan diskusi tentang jawaban yang benar dan salah. Berikan penjelasan tambahan jika diperlukan.
- **Pemberian Poin Bonus atau Penghargaan:**
Berikan poin bonus atau penghargaan kepada tim atau individu yang menunjukkan kreativitas atau pengetahuan yang mendalam.
- **Evaluasi dan Pembelajaran:**
Gunakan kesempatan ini untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang materi pelajaran dan memberikan umpan balik. Hal ini dapat membantu Anda menyusun strategi pengajaran berikutnya.

4) Tips Tambahan

- *Libatkan Semua Siswa:* Pastikan setiap siswa dalam kelas terlibat dan memiliki peluang untuk berkontribusi.

- *Beri Pilihan Bonus atau Wildcard*: Sertakan elemen kejutan, seperti pertanyaan bonus atau wildcard, untuk menambah kegembiraan.
- *Adaptasi untuk Berbagai Materi*: Sesuaikan pertanyaan dan kategori agar sesuai dengan materi pelajaran yang sedang Anda ajarkan.
- *Jaga Atmosfir Positif*: Fokus pada suasana yang positif dan mendukung untuk mendorong partisipasi dan pembelajaran yang efektif. (Zhun Yee Chew, n.d.)

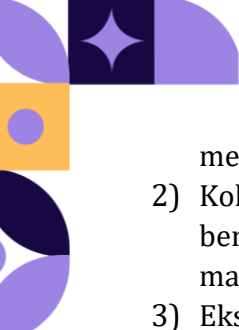
H. MINECRAFT EDUCATION

Minecraft education edition adalah game edukasi milik teknologi Microsoft yang menawarkan suatu pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam inovasi, pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreatifitas. Minecraft edu dikembangkan khusus untuk pendidikan dimana mengajak siswa untuk membuat bangunan dengan menggunakan blok-blok material secara kreatif. Game ini juga guna meningkatkan kolaborasi antara guru dan siswa. Game ini menciptakan sebuah area bermain dimana guru dan siswa dapat berkontribusi menyelesaikan tantangan yang dirancang. Pada game ini ada 2 metode permainan yang dapat dipilih, yakni survival dan creative.

Survival artinya siswa harus mencari material yang tersebar dalam dunia Minecraft untuk dapat bertahan hidup. Siswa akan memiliki poin nyawa dan lapar serta harus mendapatkan sumber daya material sendiri dimana pemain bisa meramu berbagai macam kerajinan dari hasil dari sumber daya alam yang didapatkan. Creative artinya siswa dapat dengan bebas menggunakan semua jenis material tanpa harus mencarinya dan membangun sebuah karya dengan kumpulan material tersebut.

Terdapat beberapa manfaat dari penggunaan Minecraft edu dalam proses belajar, yaitu:

- 1) Keterlibatan siswa: Guru dapat memotivasi setiap siswa untuk belajar ilmu pengetahuan dengan cara interaktif dan



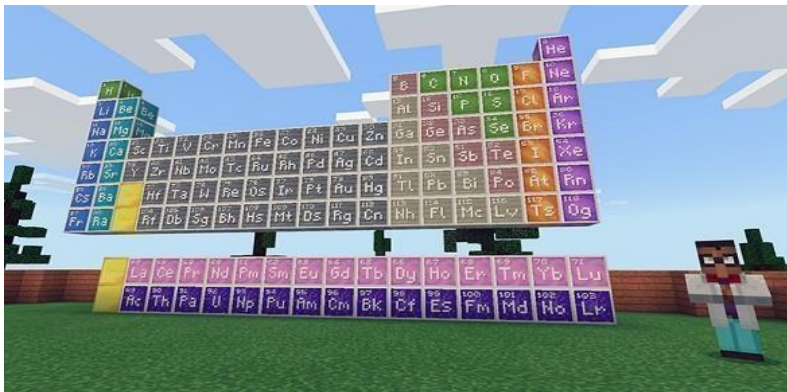
menyenangkan.

- 2) Kolaborasi: Siswa dapat bermain bersama seperti berkolaborasi dengan siswa lainnya untuk memecahkan masalah.
- 3) Eksplorasi kreatif: Tidak ada instruksi langkah demi langkah dalam menyelesaikan puzzle atau tantangan di dunia Minecraft. Siswa harus mencoba, gagal, dan mencoba lagi sampai mereka berhasil. Kesempatan ini mendorong kemandirian dan pengarahan diri sendiri, dimana siswa dapat mengekspresikan diri dan ide-ide mereka dalam memecahkan masalah dengan cara yang unik

TUTORIAL BAGI PENDIDIK

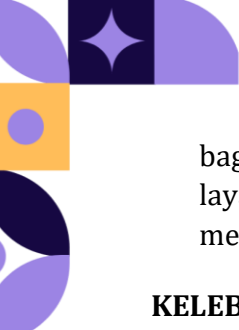
- 1) Pertama, unduh dan install perangkat lunak Minecraft Education di computer yang dapat ditemukan di situs resmi Minecraft Education. Setelah terinstal, luncurkan aplikasi.
- 2) Saat meluncurkan Minecraft Education, anda akan diminta untuk membuat atau bergabung dengan ruang kelas. Jika ingin menyiapkan kelas baru, ikuti petunjuk untuk membuat kelas baru dengan kode unik. Kode kelas ini akan digunakan oleh siswa untuk bergabung kelas.
- 3) Pada menu utama, terdapat tab “Tugas”. Disini guru dapat membuat tugas untuk siswa. Tugas dapat mencakup tujuan, tugas, atau tantangan spesifik yang akan diselesaikan oleh siswa dalam dunia Minecraft.
- 4) Saat siswa bermain, guru dapat memantau kemajuan dan aktifitas mereka menggunakan Sistem Manajemen Kelas. Sistem ini memungkinkan guru melihat gameplay siswa, memeriksa pencapaian mereka, dan menilai pemahaman mereka tentang tugas yang diberikan.
- 5) Minecraft education menyediakan berbagai dunia dan templat siap pakai yang dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran. Dunia ini dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran tertentu dan dapat disesuaikan agar sesuai dengan rencana pembelajaran.
- 6) Minecraft education mendukung mode multipemain, yang

berarti guru dapat bergabung dengan dunia siswa dan berkolaborasi dengan mereka secara real time. Ini adalah kesempatan bagus untuk membimbing dan membantu saat mereka mengeksplorasi dan menyelesaikan tugas mereka



TUTORIAL BAGI PESERTA DIDIK

- 1) Unduh dan install Minecraft Education Edition di computer yang dapat ditemukan di situs resmi Minecraft Education.
- 2) Setelah terinstal, luncurkan aplikasi dan klik “Bergabung dengan kelas”. Masukkan kode kelas yang diberikan guru untuk bergabung dengan kelas.
- 3) Di menu utama, buka tab “Tugas”. Disini terdapat tugas yang telah dibuat guru untuk siswa. Bacalah petunjuk, tujuan, dan tugas dengan cermat. Gunakan alat dan sumber daya dalam game untuk menyelesaikan tugas.
- 4) Minecraft education menawarkan berbagai dunia siap pakai yang dirancang untuk pembelajaran. Jelajahi dunia untuk mendapatkan inspirasi dan pemahaman tentang berbagai bidang studi. Siswa juga dapat menciptakan dunia sendiri untuk menunjukkan kreativitas dan pengetahuannya.
- 5) Minecraft education mendukung mode multipemain yang memungkinkan siswa berkolaborasi dengan teman sekelas. Bekerja sama dalam tugas, membangun proyek, dan memecahkan tantangan.
- 6) Setelah siswa menyelesaikan tugas atau membuat sesuatu,



bagikan dengan guru dan teman sekelas dengan tangkapan layar, rekam video, atau berikan tur virtual untuk memamerkan karya siswa

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN

KELEBIHAN

- 1) Minecraft education menyediakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan intensif. Hal ini memungkinkan siswa untuk mempelajari konsep-konsep pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan berpartisipasi aktif.
- 2) Mendukung mode multiplayer yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam melakukan tugas dan proyek. Ini membantu membangun keterampilan kerjasama siswa.
- 3) Siswa dapat mengekspresikan dan mengembangkan kreativitas mereka dengan membangun struktur, desain, dan proyek-proyek unik

KEKURANGAN

- 1) Bagi siswa yang belum pernah menggunakan minecraft sebelumnya, mungkin ada kurva pembelajaran dalam memahami antarmuka dan mekanisme permainan.
- 2) Minecraft education hanya tersedia untuk beberapa platform seperti computer dan tablet. Hal ini bisa menjadi kendala jika siswa tidak memiliki akses ke perangkat yang kompatibel.
- 3) Ada potensi bahwa siswa dapat menjadi kecanduan atau menghabiskan terlalu banyak waktu bermain Minecraft. Penting bagi guru dan orangtua untuk mengawasi penggunaan dan mengatur waktu batasan.
- 4) Meskipun menawarkan banyak manfaat, lisensi untuk menggunakan perangkat lunak ini dapat memerlukan pembayaran. Hal ini mungkin menjadi faktor pembatas bagi beberapa sekolah atau siswa


I. BRAINPOP

Brainpop merupakan sebuah website yang menyediakan animasi video pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung lainnya yang dapat membantu anak-anak untuk belajar dengan lebih baik. Website BrainPOP sangat fungsional digunakan oleh siswa, orang tua, dan guru, karena menawarkan strategi pembelajaran berbasis kurikulum yang sejalan dengan standar pendidikan di Amerika. Situs web ini menyediakan video animasi yang membahas banyak topik- topik untuk hampir semua mata pelajaran, yang dibagi ke dalam kategori Sains, Ilmu Sosial, Bahasa Inggris, Matematika, Teknik & Teknologi, Kesehatan, dan Seni & Musik.

Secara umum, guru dan siswa dapat berinteraksi dengan BrainPop dengan cara yang sama. Siswa dapat menelusuri perpustakaan video BrainPop, mencari berdasarkan topik atau mata pelajaran yang diinginkan. Saat memilih topik, video, animasi berdurasi tiga hingga lima menit akan diputar, menampilkan dua bintang animasi BrainPop, Tim dan Moby.

Setelah menonton video animasi, siswa memiliki pilihan untuk menyelesaikan berbagai kegiatan untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah mereka tonton. Kegiatan ini termasuk kuis (dengan pilihan ganda dan item terbuka), permainan interaktif, tugas menyortir, pembuatan peta konsep, tinjauan kosakata, dan analisis sumber utama.

Semua aktivitas ini memiliki fungsionalitas bawaan yang memungkinkan siswa mengirimkan tanggapan kepada guru mereka. Pengajuan ini dapat berupa jawaban kuis, peta konsep yang dibuat siswa, lembar kerja kosakata yang telah dilengkapi, atau bahkan tangkapan layar permainan dengan refleksi siswa terlampir. Siswa selalu dapat melacak kiriman, nilai, dan umpan balik mereka dengan menavigasi ke halaman My BrainPop mereka. Mereka juga dapat memasukkan kode yang diberikan oleh guru mereka untuk dibawa langsung ke topik, video, atau aktivitas yang ditetapkan.



Akses guru ke BrainPop kurang lebih mencakup fungsi yang sama seperti akun siswa, dengan sejumlah fitur tambahan. Pustaka video dapat dicari berdasarkan materi pelajaran, topik video, Common Core atau standar negara bagian di Amerika (materi video disesuaikan dengan kurikulum Amerika), atau hanya dengan menelusuri daftar video baru dan yang sedang tren. Disertakan sebagai bagian dari setiap video adalah tautan ke halaman Pendidik BrainPop terkait, yang menawarkan rencana pelajaran, materi cetak, dan sumber instruksional yang dikirimkan oleh pengguna dan dibuat oleh BrainPop.

BrainPop juga memberi guru kesempatan untuk membuat dan memberikan kuis mereka sendiri untuk topik tertentu. Mereka dapat menulis pertanyaan pilihan ganda atau kuis terbuka mereka sendiri, atau mereka dapat memilih untuk menarik item dari perpustakaan BrainPop yang berisi lebih dari 20.000 pertanyaan. Termasuk dalam perpustakaan pertanyaan kuis ini adalah item yang dibuat dan dibagikan oleh pengguna BrainPop lainnya dan disetujui oleh BrainPop.

Guru kemudian membagikan kuis mereka dengan siswa dengan menyediakan tautan langsung atau kode akses untuk dimasukkan siswa di situs. Dengan membuat beberapa versi kuis dan memberikan tautan atau kode akses yang berbeda kepada siswa mereka, guru dapat menetapkan kuis yang berbeda untuk setiap siswa.

TUTORIAL UNTUK TENAGA PENDIDIK/GURU

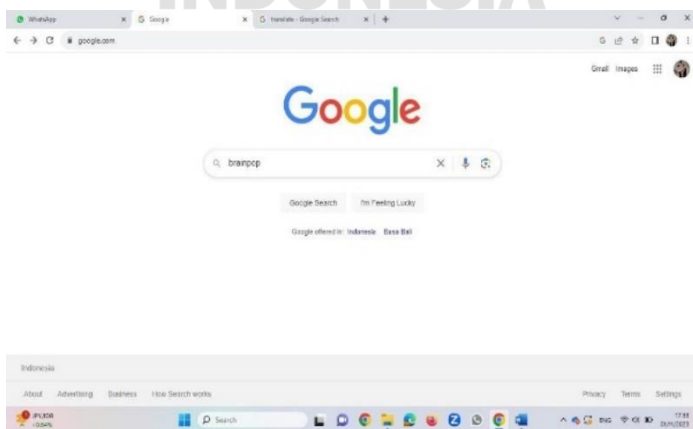
Tata cara membuat soal website pada brainpop :

1. Setelah berhasil sign up, silahkan klik a teacher
2. Guru membuat akun pada brainPOP menggunakan akun email
3. Klik centang pada persyaratan
4. Klik continue
5. Setelah membuat akun dilanjutkan dengan memasukan pada aplikasi brainPOP

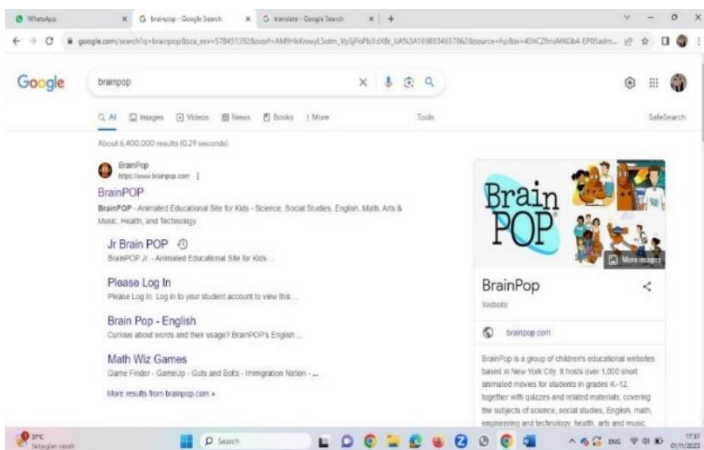
6. Klik mulai disini dan buat Kumpulan pertanyaan untuk siswa anda
7. Klik buat pertanyaan
8. Ketikkan judul pertanyaan atau tugas
9. Klik pilihan macam-macam game yang akan di isi pertanyaan materi
10. Klik pertanyaan kartu flash dulu, lalu masukan soal pada kolompertanyaa.
11. Setelah itu ada pilihan false or true untuk jawabannya
12. Lalu klik cari dan ketikan game lalu enter.
13. Lalu link yang sudah dibuatkan oleh guru di share pada siswa
14. Dan siswa mengakses dengan akun
15. Lalu memainkan game tersebut pada website brainpop

TUTORIAL UNTUK PESERTA DIDIK

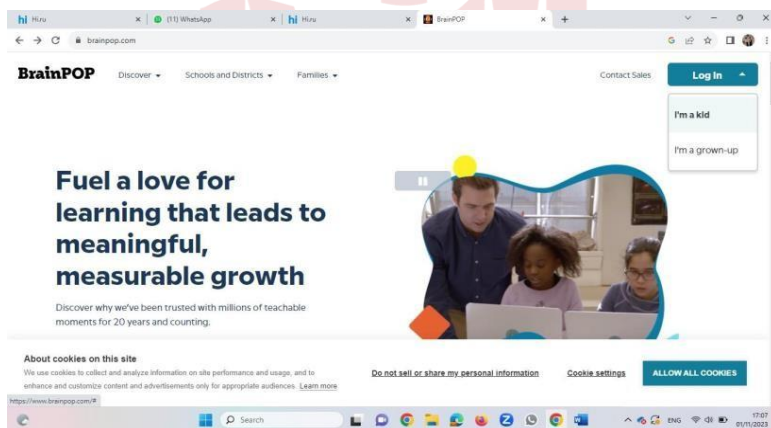
1. Pergi ke Google dan tuliskan Brainpop. Kemudian tekan tombol ENTER.



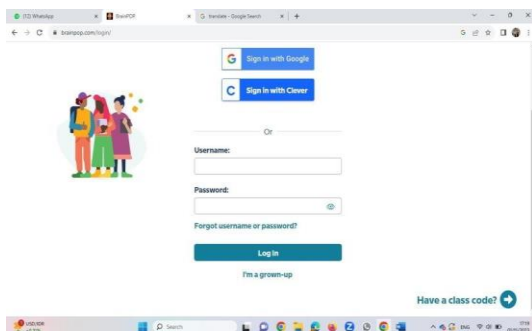
2. Kemudian tekan halaman yang diberi tanda



3. Setelah web BrainPOP terbuka, pergi ke login untuk menautkan akun anda di BrainPOP dan pilih "I'm a kid"



- Setelah login, tekan tulisan **"Have a Class Code?"**




- Masukkan kode yang telah diberikan oleh guru

J. QUIZLET

Teknologi pada saat sekarang sangat mendukung jalannya proses pendidikan terutama bagi kalangan milenial. Sebutan milenial adalah istilah bagi generasi yang lahir menggantikan generasi Y. Generasi milenial tumbuh pada lingkungan yang sangat terhubung dengan dunia digital dan memiliki akses yang luas ke pemakaian teknologi seperti media sosial dan ponsel cerdas. Pemanfaatan teknologi ini berfungsi untuk memudahkan mengakses beragam informasi khususnya pada bidang pendidikan.

Salah satu penggunaan teknologi dalam pendidikan melalui perangkat ponsel cerdas adalah dengan menggunakan aplikasi Quizlet. Aplikasi Quizlet merupakan perangkat pembelajaran online yang dikembangkan oleh siswa di California yang memiliki nama Andrew Sutherland. Aplikasi ini awalnya dirancang pada sekitar tahun 2005 dan kemudian dirilis secara publik pada Januari 2007 dalam bentuk website. Kemudian pada bulan Agustus 2012 aplikasi Quizlet ini bisa diakses dalam bentuk mobile untuk IOS dan pada setahun berikutnya di bulan Agustus 2013 dapat diakses dalam bentuk Android.



Quizlet adalah sebuah platform pembelajaran daring populer yang bisa dimanfaatkan untuk membuat berbagai jenis kuis materi pembelajaran terutama untuk pembuatan kartu belajar flash digital. Aplikasi Quizlet sangat bermanfaat untuk mempelajari bahasa-bahasa asing, konsep ilmiah, sejarah, dan banyak lagi. Quizlet memiliki konsep dengan membuat kuis dari kartu flash digital.

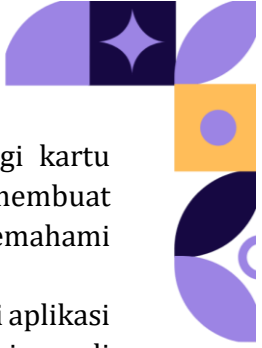
Quizlet bisa sangat berguna untuk para siswa, pengajar, dan siapa saja yang ingin meningkatkan pemahamannya tentang berbagai topik atau sebuah hafalan. Aplikasi ini bisa bermanfaat untuk membantu siswa menghafal berbagai macam konsep hafalan sebelum melakukan tes atau ujian.

Aplikasi ini memang memiliki kelebihan utama dalam mengembangkan fungsi kebahasaan seperti mempelajari bahasa asing dengan fitur utama kartu flash cardnya. Namun fitur kartu flash card tersebut juga bisa dimanfaatkan untuk menghafal konsep lainnya seperti rumus-rumus atau definisi-definisi ilmiah.

Fitur utama Quizlet yakni flashcard merupakan sekumpulan kartu yang dapat didefinisikan dengan maksud masing-masing kartu tersebut. Kartu ini jadi bersisi materi ajar dan juga definisinya. Flashcard ini dapat diisikan dengan sebuah gambar/foto.

Untuk lebih lengkapnya terkait penjelasan fitur Quizlet, dengan Aplikasi pembelajaran Quizlet, pengguna dapat:

1. Membuat kartu flash: Pengguna dapat membuat kartu flash digital dengan pertanyaan di satu sisi dan jawaban di sisi lain. Ini adalah alat yang berguna untuk memahami dan menghafal informasi.
2. Mencari kartu flash yang ada: Quizlet memiliki perpustakaan besar kartu flash yang telah dibuat oleh pengguna lain, sehingga Anda dapat mencari dan menggunakan kartu flash yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Anda.
3. Mengambil kuis: Anda dapat menggunakan kartu flash yang telah Anda buat atau yang sudah ada untuk mengambil kuis yang akan membantu Anda mengukur pemahaman Anda.

- 
4. Berbagi materi pembelajaran: Anda dapat berbagi kartu flash dengan teman-teman atau siswa lain, membuat kelompok belajar, dan bekerja sama untuk memahami materi pelajaran.
 5. Mengakses melalui aplikasi seluler: Quizlet memiliki aplikasi seluler yang memudahkan akses ke materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja

Aplikasi Quizlet ini memiliki beragam macam manfaat yang dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Beragam macam manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mudah digunakan: Quizlet memiliki antarmuka pengguna yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga siapa pun, baik itu siswa, pengajar, atau individu lainnya, dapat dengan cepat membuat dan mengakses kartu flash serta materi pembelajaran lainnya.
Pembelajaran yang efektif: Metode pembelajaran berbasis kartu flash telah terbukti efektif dalam membantu siswa memahami dan menghafal informasi. Quizlet memfasilitasi metode pembelajaran ini dengan cara yang mudah diakses dan dikelola.
2. Beragam jenis materi pembelajaran: Anda dapat menggunakan Quizlet untuk mempelajari berbagai jenis materi, mulai dari kosakata bahasa asing, rumus matematika, sejarah, ilmu pengetahuan, hingga konsep ilmiah. Ini membuatnya relevan untuk berbagai subjek dan mata pelajaran.
3. Fleksibilitas: Anda dapat mengakses materi pembelajaran di Quizlet kapan saja dan di mana saja, baik melalui komputer atau perangkat seluler. Ini memungkinkan belajar sesuai jadwal Anda.
4. Kolaborasi: Anda dapat berbagi materi pembelajaran dengan teman-teman atau kolega, menjadikannya alat yang berguna untuk kolaborasi dalam belajar dan mempersiapkan diri untuk ujian atau tugas bersama.

5. Integrasi teknologi: Quizlet terus berkembang dan mengintegrasikan teknologi, termasuk gamifikasi, fitur suara, dan lainnya, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.
6. Komunitas pengguna yang besar: Quizlet memiliki komunitas pengguna yang luas, yang berarti Anda dapat dengan mudah menemukan materi pembelajaran yang sudah dibagikan oleh pengguna lain atau mendapatkan bantuan dari komunitas dalam hal pembelajaran.
7. Gratis dengan pilihan berbayar: Quizlet memiliki versi gratis yang cukup lengkap, dan ada juga opsi berbayar dengan fitur tambahan, seperti pengaksesan offline, alat pembelajaran yang lebih canggih, dan tanpa iklan.

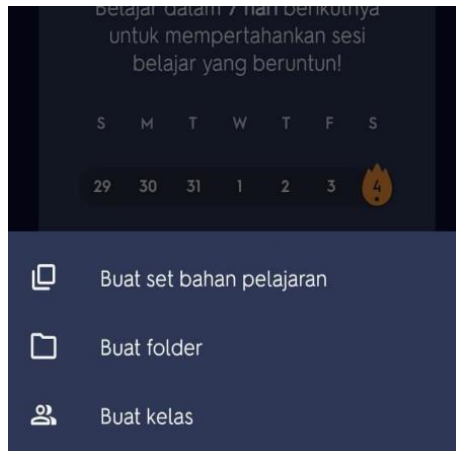
Nah dengan begitu banyaknya fitur dan manfaat yang bisa didapat dari Quizlet ini, diharapkan Quizlet ini bisa menjadi referensi bagi para tenaga pendidik dan juga siswa untuk dapat mengembangkan pendidikan yang ada di Indonesia. Quizlet adalah alat yang bagus karena efektif, mudah digunakan, dan sudah dikenal membantu banyak orang mempersiapkan diri untuk ujian, memahami pelajaran dan meningkatkan pemahaman

TUTORIAL QUIZZLET BAGI PENDIDIK

Langkah pertama buka aplikasi quizlet pada ponsel atau tablet anda. Aplikasi ini memiliki ikon berwarna biru berlogo Q putih di dalamnya



Langkah kedua adalah menyentuh tombol buat set bahan pelajaran untuk membuat flashcard pembelajaran



Langkah ketiga adalah menyentuh tombol buat set bahan pelajaran untuk membuat flashcard pembelajaran.



Langkah keempat adalah membuat judul dari flashcard anda secara keseluruhan. Jadi flashcard anda ini membahas tentang pelajaran apa atau bahasan apa. Nah nanti dari judul utama ini baru didalamnya berisi istilah dan definisi-definisi didalamnya.

Materi Haji dan Umrah

JUDUL

[📷] Pindai [🔒] + Deskripsi

tawaf

ISTILAH

mengelilingi kabah
sebanyak 7x putaran

[📷]

DEFINISI BAHASA INDONESIA

PRIVASI

Terlihat oleh Semua orang

Dapat diedit oleh Hanya saya

Langkah kelima adalah menyebarkan link flashcard kita ke siswa agar siswa dapat mengakses flashcard tersebut

TUTORIAL QUIZLET BAGI PESERTA DIDIK

Langkah pertama membuka link flashcard Quizlet yang tadi sudah dibagikan

Belajar Materi Haji dan Umrah di Quizlet:
<https://quizlet.com/id/847743195/materi-haji-dan-umrah-flash-cards/?x=1jqU&i=5gqes2>

Langkah kedua menjalankan tes untuk melakukan latihan



Langkah ketiga memulai tes

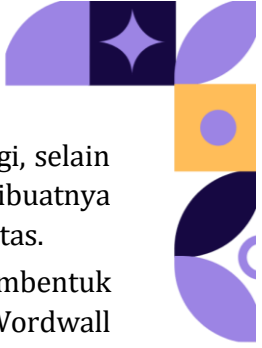


Langkah keempat adalah mengisi tes sesuai dengan jawaban yang benar



K. WORD WALL

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian



kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas.

Menurut (Farhaniah 2021:81–82) untuk dapat membentuk suatu minat yang baru pada siswa dalam belajar maka Wordwall tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Game edukasi Wordwall menurut (Lestari 2021:2) merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk siswa.

Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas.

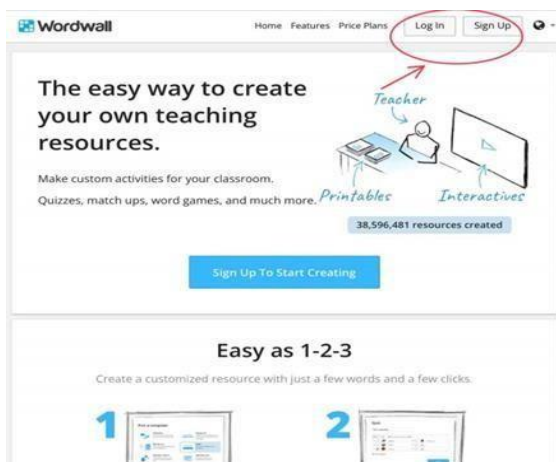
Fitur WordWall:

1. Interactives and printables:
2. Sebagian besar template tersedia dalam versi interaktif dan bisa di cetak.
3. Create using templates: Menggunakan template klasik familier seperti Kuis, Crossword, Maze Chase dan Airplane, ada alat manajemen kelas seperti rencana Tempat Duduk
4. Switching template : Dapat mengubahnya ke template yang berbeda dengan satu klik
5. Edit any activity: Dapat mengedit konten template dengan mudah menyesuaikan materi yang sesuai dengan kelas dan gaya mengajar
6. Themes and options: Opsi tema mengubah tampilan dan nuansa dengan grafik, font, dan suara yang berbeda

TUTORIAL WORDWALL

1. Ketik <https://wordwall.net> di browser anda. Atau klik link berikut: wordwall.net
2. Selanjutnya lihat di pojok kanan atas, jika sudah memiliki akun klik Log In, sementara jika belum memiliki akun klik

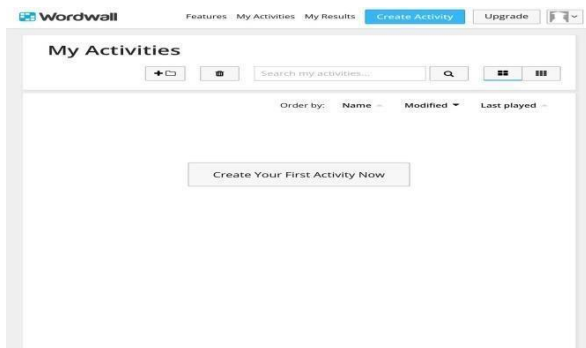
Sign Up.



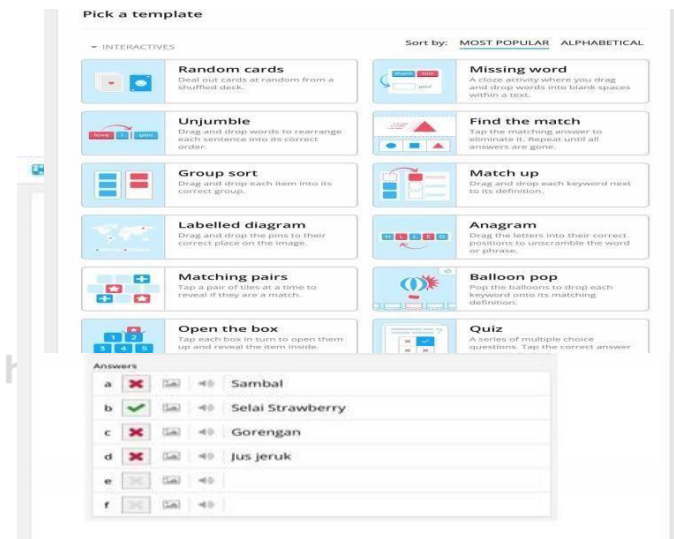
3. Isi data diri yang diminta yaitu Email address (alamat email), password (kata sandi), confirm password (konfirmasi kata sandi) dan lokasi/negara. Jangan lupa untuk mencentang I accept the trns of use and privacy policy.

The image shows the 'Sign Up to a Basic account' form on the Wordwall website. The form includes a 'Sign in with Google' button, an 'OR' separator, and input fields for 'Email address', 'Password', and 'Confirm password'. There is a 'Location' dropdown menu currently set to 'Indonesia'. Below these fields is a checkbox labeled 'I accept the Terms of use and Privacy policy'. A blue 'Sign Up' button is at the bottom of the form. At the very bottom, there is small text: 'To compare account types read the Price plans.' and 'If your school has bought Wordwall you should Sign up with a licence key or invite code.'

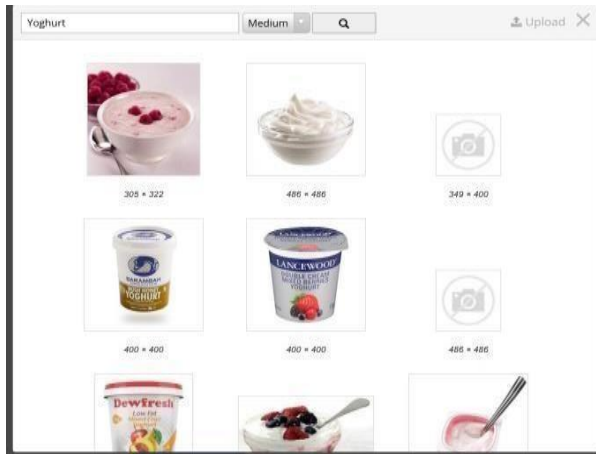
- Selanjutnya klik Create Your First Activity Now.



- Pilihlah template yang kamu inginkan, kali ini saya memilih template Quiz.



- Setelah itu isilah judul kegiatan/kuis dan mulailah mengisi pertanyaan dan jawabannya.
- Anda bisa menambahkan gambar dengan mengklik ikon gambar. Anda tidak perlu mencari gambar di browser dan menyalinnya karena wordwall menyediakangambar yang anda perlukan.



Activity Title

Kuis Tema 7, Subtema 1 Pembelajaran 2

→ Instruction

Question

1. Apa nama makanan itu?

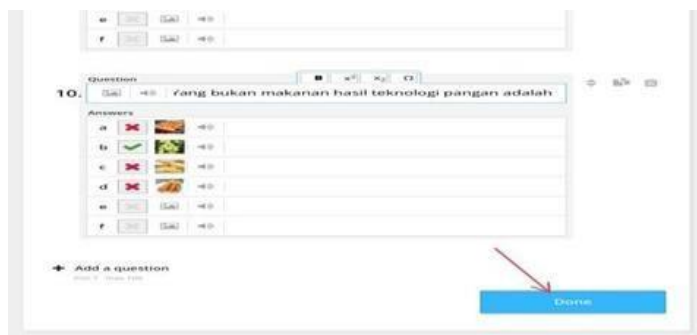
Answers

a		Sambal
b		Selai Strawberry
c		Gorengan
d		Jus jeruk
e		
f		

Add a question

Done

8. Untuk menambahkan pertanyaan berikutnya klik add a question. Tambahkan pertanyaan sesuai jumlah yang diinginkan. Di Wordwall anda bisa menambahkan hingga 100 pertanyaan.
9. Setelah selesai menambahkan seluruh pertanyaan dan jawaban periksalah kembali untuk melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Lalu klik done.



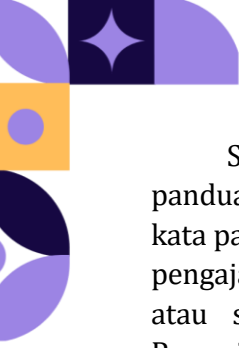
10. Selanjutnya anda bisa memilih tema, font dan waktu dan anda juga bisa mengganti template kuis.



11. Pilihlah keyword yang relevan dan klik publish

L. EDUCANDY

Salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis disebut Educandy. Setiap orang memiliki akses untuk membuat atau memainkan game ini. Di bawah moto “membuat belajar lebih manis” (membuat belajar lebih manis), materi pendidikan dibuat dengan peringatan manis untuk mencegah kesalahan ceriatric. Tiga fitur permainan tersedia di Educandy: pencarian kata, pasangan yang cocok, dan pertanyaan kuis. Namun ketiga fitur tersebut dapat digabungkan untuk menciptakan berbagai jenis permainan lainnya, seperti pencarian kata, algojo, anagram, nihil & silang, teka-teki silang, memori, dan pilihan ganda.



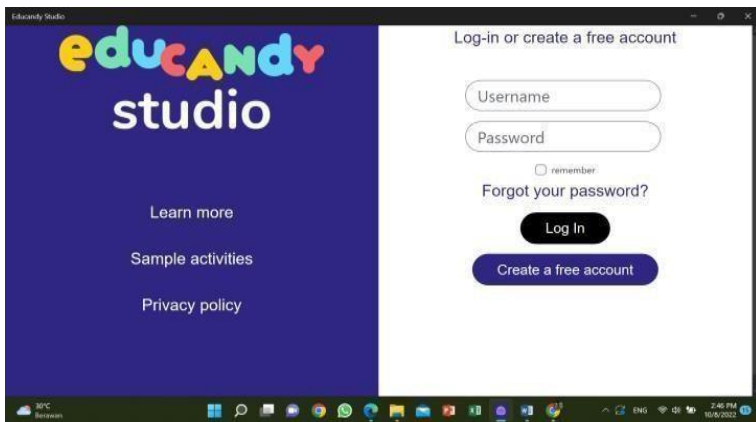
Sumber pendidikan ini berguna dalam mengajar sebagai panduan yang tidak memalukan. Karena banyaknya permainan kata pada kuis ini, maka pendidikan dengan kuis ini cocok untuk pengajaran Bahasa Indonesia. Educandy dapat digunakan di kelas atau saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) dengan tenang. Permainan biasanya dimainkan dan sering dilakukan oleh siswa ketika mereka merasa bosan, gelisah, atau tegang. Kehadiran permainan edukatif membuat pembelajaran menjadi lebih beragam dan menarik. Educandy juga bisa dimainkan sendiri, dengan komputer, atau bersama teman; semuanya dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan.. (Ulya, 2021)

KEKURANGAN PENGGUNAAN EDUCANDY UNTUK PENDIDIKAN

1. Guru tidak mampu memberikan hasil evaluasi secara diam-diam sebaliknya, siswa dapat menggunakan tangkapan layar untuk melihat hasil pekerjaannya atau tidak membuka akun gurunya karena tujuan penilaian hanya untuk pembelajaran.
2. Karena aktivitas online, diperlukan koneksi internet yang stabil.
3. Pendampingan awal harus ditambahkan di kelas, mirip dengan pengkondisian, karena ini adalah permainan dimana terdapat kendala yang perlu diatasi.
4. Ini tidak menjamin efektivitas bila digunakan di wilayah dengan akses internet yang dapat diandalkan. (Maryanti et al., 2022)

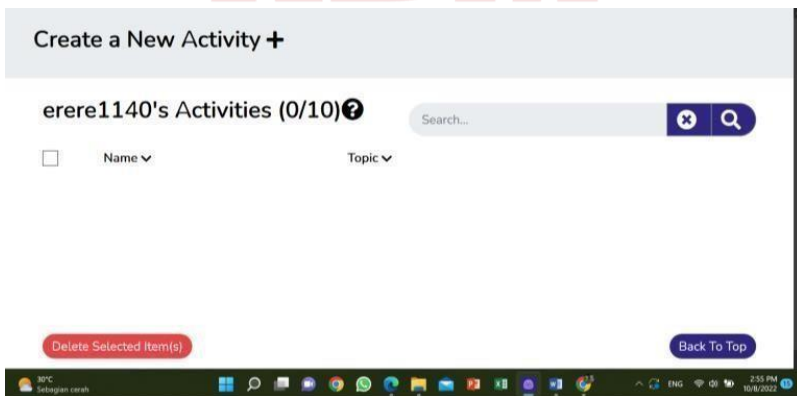
TUTORIAL BAGI PENDIDIK

1. Cukup masuk dengan Google. Klik layar login untuk Mozilla Firefox, Google Chrome, atau Microsoft Edge. Selanjutnya klik <https://www.educandy.com> untuk login, atau download software educandy studio dari Play Store atau Microsoft Store. Setelah membuat akun dengan mengklik tombol “buat akun gratis”, masukkan nama pengguna dan kata sandi Anda yang telah diatur.



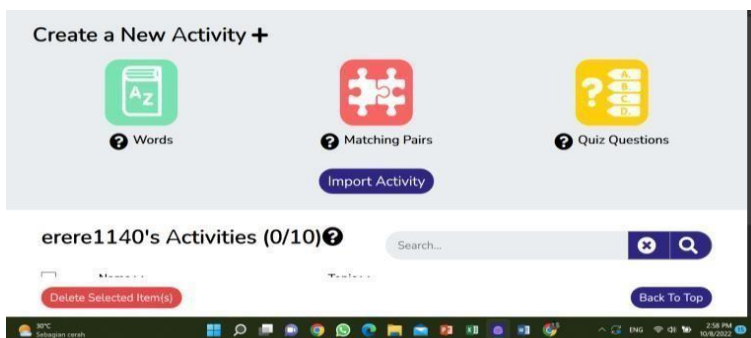
Gambar 1. Tampilan awal

2. create a new activity, ketika login maka tampilan awal dari educandy, buat membuat game, maka tinggal klik tambah (+) di bagian atas, setelah menekan tombol tersebut maka keluar pilihan permainan yang akan dirancang.



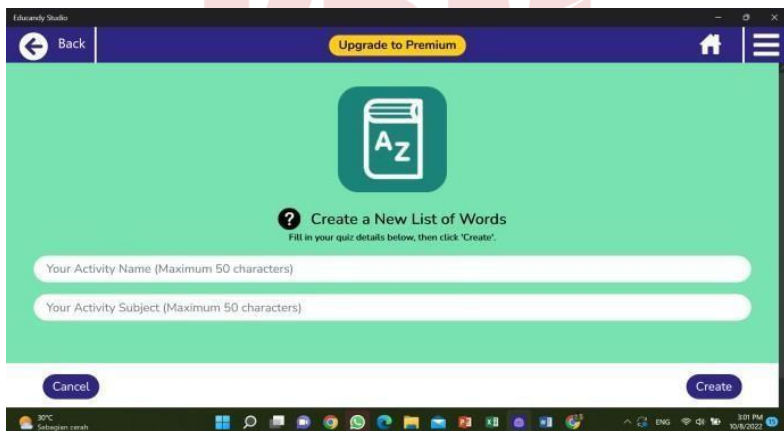
Gambar 2. Halaman awal

3. Pilih jenis permainan yang akan digunakan. buat versi gratis terdapat 3 *template* yang mampu dipergunakan diantaranya *word*, *matching pairs*, *quiz question*, Sedangkan buat versi berbayar terdapat tambah 6 *template* lagi yg bisa digunakan



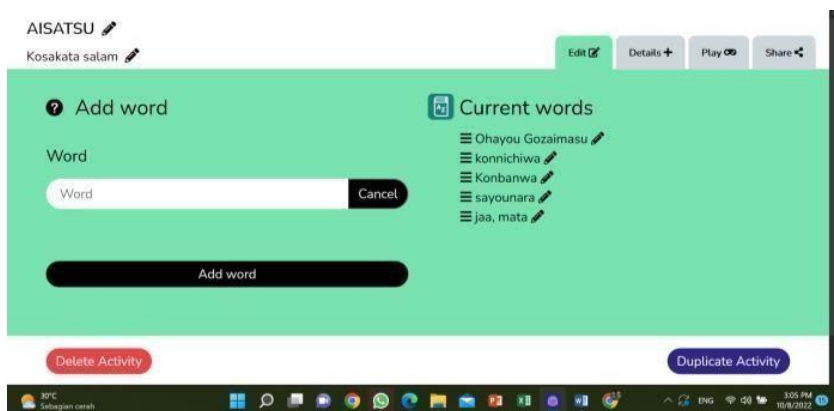
Gambar 3. Pilihan game

4. Catat kata-kata yang akan kita gunakan. Langkah ini membuat judul dan deskripsi game, menyelaraskan konten sinkron dengan jenis game yang diinginkan.



Gambar 4. Jenis permainan

5. Memberi. Setelah permainan selesai, klik tombol bagikan. Selanjutnya copy link yang muncul. Setelah disalin, tautan tersebut dapat dibuka menggunakan beberapa aplikasi berbeda, seperti Whatsapp, Google Classroom, dan lainnya.

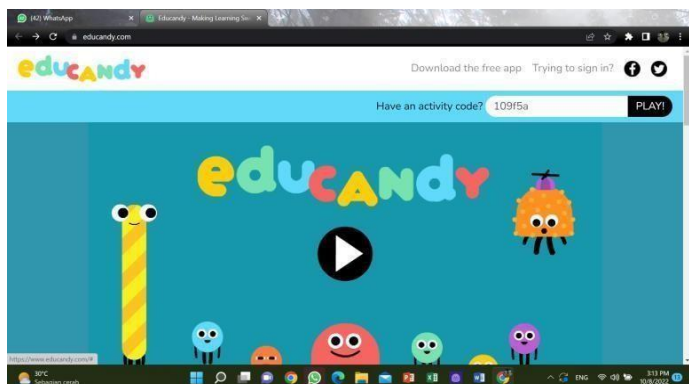


Gambar 5. Pembuatan permainan

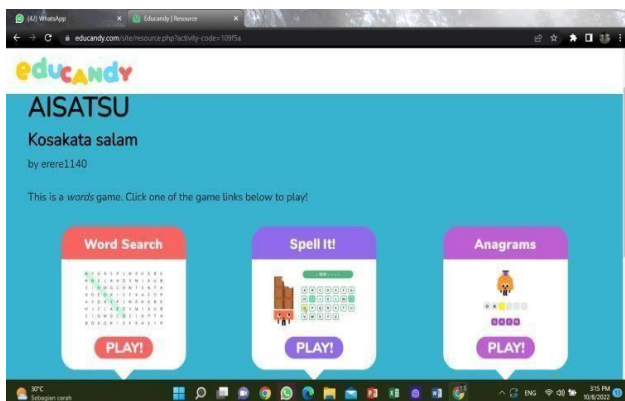
TUTORIAL BAGI PESERTA DIDIK

Di bawah ini adalah contoh permainan edukasi menggunakan Educandy di ruang kelas bahasa Jepang yang terletak di dalam masjid (aisatsu). Sebelum pembelajaran dimulai, guru hendaknya sudah membahas rencana pembelajaran secara rinci dan memberikan tugas-tugas yang harus diselesaikan. Setelah pertemuan selesai, instruktur meminta siswa membuat link yang sudah dibagikan melalui grup WhatsApp. Sebelum mulai mengerjakan masakan didik, hendaknya dikenalkan namanya.

Peserta didik menyelesaikan kuis seperti bermain game sesuai dengan yang telah diterapkan.



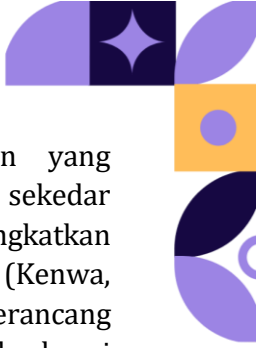
- Pada bagian ini peserta didik dituntut untuk memilih permainan, yaitu *word search*, *spell it*, dan *anagram*.



- Pada model permainan anagram, pemain diinstruksikan untuk menutupi sebuah kata sehingga terciptalah suatu pemahaman yang bermakna. Setelah pemain menyelesaikan semua topik terkait permainan, skor pemain secara otomatis dicatat di kolom skor.
- Permainan edukatif memiliki banyak keunggulan seperti memiliki template yang beragam, antarmuka yang mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa, dapat digunakan untuk pembelajaran kooperatif, dan dapat diakses secara privat. Namun kekurangannya yang berbayar, jika ingin menggunakan game edukasi ini untuk mengerjakan PR, tidak bisa digunakan untuk latihan.. (Wahyuni et al., 2022)

M. OODLU

Sistem adalah suatu peralatan yang diarahkan pada tujuan, tugas, prosedur, dan hal-hal lain yang terus-menerus berinteraksi dan berdampak negatif pada pencapaian satu tujuan. Ini paling sering digunakan dalam lingkungan pendidikan. Menurut (Dr., 2018), proses pembelajaran melibatkan pemahaman dan kepemilikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia.



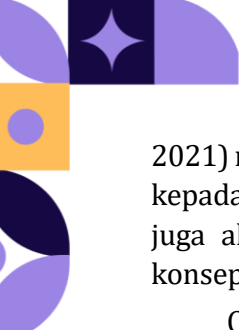
Proses mengajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Dalam pendidikan, guru tidak boleh sekedar memberikan pengetahuan atau materi yang meningkatkan partisipasi aktif dan efektif siswa dalam kegiatan kelas (Kenwa, 2020). Oleh karena itu, guru harus mampu merancang pembelajaran yang menarik dengan menggunakan berbagai metode pengajaran.

Menurut Trianto (2010), pembelajaran adalah suatu sistem kompleks yang memerlukan beberapa pendekatan untuk menjamin siswa belajar secara efektif dan bermutu, berdasarkan kolaborasi metode pengajaran, model, dan bahan ajar. Metode atau model yang berhasil dapat mendorong siswa untuk belajar dan memaksimalkan hasil belajar yang dicapai siswa.

Menurut (bungalangan, 2020), hasil belajar digambarkan sebagai perubahan yang terjadi dalam kehidupan siswa. Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil belajar yang baik, pengajaran memerlukan suatu media tertentu, yaitu media. Dalam dunia pendidikan, media membantu guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya. Media mempunyai peran krusial dalam dunia pendidikan, khususnya di Indonesia yang saat ini tengah dilanda pandemi virus corona. Hal ini memaksa guru dan siswa untuk melakukan dua pekerjaan dari rumah. Secara umum kegiatan pembelajaran dilakukan secara online atau melalui jaringan (daring).

Joko Kuswanto (2018) menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan kemahiran siswa. Media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih lugas dan menarik. Misalnya materi pembelajaran berupa tokoh kartun yang dipadukan dengan permainan, animasi, atau bahkan live action.

Salah satu media pembelajaran yang saat ini tersedia untuk digunakan adalah Kuis Oodlu. Dalam kurikulum platform pembelajaran digital ini, terdapat beberapa permainan. Melalui permainan tersebut, siswa dapat bertanya tentang topik yang berkaitan dengan materi pelajaran. Menurut (Dhita Seftiana1),



2021) media pendidikan dapat memberikan bimbingan yang baik kepada siswa karena selain membuat siswa merasa bersemangat juga akan membantu mereka dalam memahami materi atau konsep yang terdapat dalam media pendidikan Oodlu.

Cara mengakses media pembelajaran kuis berbasis Oodlu adalah dengan masuk ke website Oodlu dan login menggunakan username siswa. Instruktur akan menjelaskan langkah-langkah yang harus diikuti setelah itu siswa harus mengklik link dan mengakses media. Media ini sangat cocok digunakan dalam kekacauan saat ini karena memungkinkan siswa menegaskan kembali pemahamannya terhadap materi pelajaran melalui permainan. Dalam permainan tersebut siswa harus mampu memahami materi pelajaran sebelum dapat memainkan permainan tersebut; jika mereka tidak mampu, maka mereka tidak dapat melanjutkan permainannya, yaitu mempelajari materi pelajaran

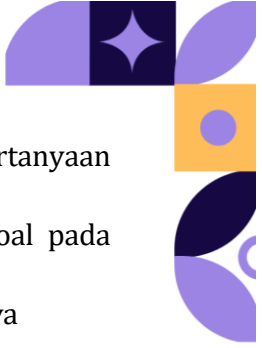
TUTORIAL BAGI PENDIDIK

Membuat permainan dengan aplikasi Oodlu dapat digunakan di kelas sebagai cara yang kreatif dan sangat menghibur untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Berikut beberapa panduan umum pembuatan oodlu bagi pendidik tenaga

1. Guru masuk pada laman website Oodlu. <https://oodlu.org>
2. Setelah berhasil sign up, silahkan klik a teacher
3. Guru membuat akun pada laman Oodlu menggunakan akun email
4. lik centang pada persyaratan
5. Klik continue

Tata cara membuat soal website pada Oodlu Setelah membuat akun dilanjutkan dengan memasukan pada aplikasi oodluKlik mulai disini dan buat Kumpulan pertanyaan untuk siswa anda :

1. Klilk buat pertanyaan
2. Ketikkan judul pertanyaan atau tugas

- 
3. Klik pilihan macam-macam game yang akan di isi pertanyaan materi
 4. Klik pertanyaan kartu flash dulu, lalu masukan soal pada kolom pertanyaan
 5. Setelah itu ada pilihan false or true untuk jawabannya
 6. Lalu klik cari dan ketikan game lalu enter.
 7. Lalu link yang sudah dibuatkan oleh guru di share pada siswa
 8. Dan siswa mengakses dengan akun
 9. Lalu memainkan game tersebut pada website Oodlu

FITUR TERBAIK OUDLU

1. Oodlu tidak hanya menyediakan banyak pertanyaan untuk menulis tentang berbagai mata pelajaran, tetapi juga menawarkan umpan balik. Guru dapat menggunakan statistik permainan untuk menentukan beberapa aspek kinerja siswa atau kelompok. Ini memberikan indikator visual mengenai area dimana kelompok bekerja, yang murni untuk proses pembelajaran di masa depan.
2. Fleksibilitas dalam menyesuaikan permainan dengan pengaturan kelas, individu, atau subkelompok adalah fitur yang dihormati. Hal ini memungkinkan penyesuaian terhadap standar yang ada untuk setiap siswa, membantu semua orang dalam kemajuan sambil mereka untuk menghindari proses yang sangat sulit.
3. Siswa diperbolehkan memilih permainan yang mereka inginkan untuk melihat berapa banyak pertanyaan yang dapat mereka jawab dengan benar. Hal ini memberi pengguna opsi untuk mengubah jenis game berdasarkan preferensi, cara mereka menghabiskan hari, atau bahkan membuat jenis game baru khusus untuk mereka.
4. Guru memiliki kemampuan untuk menilai kualitas pertanyaan yang berhasil dijawab siswa untuk pertama kalinya menggunakan analisis dasar. Akun premium diperlukan untuk analisis yang lebih menyeluruh. Informasi

BIAYA PADA WEBSITE OODLU

1. Harga kesepakatan Oodlu dibagi menjadi dua kategori: standar dan plus. Benar-benar gratis, Standar Oodlu dipakai bisa dan menggunakan berbagai fitur, adanya siswa peringkat, tiga jenis pertanyaan, penilaian formatif, pertanyaan yang dibuat siswa, pertanyaan pencarian, lima permainan, pemantauan pencapaian secara keseluruhan, kemampuan manajemen dan pembuatan kelompok siswa, dan kemampuan guru.
2. Opsi Oodlu plus adalah layanan berlangganan yang dimulai dari 99 dolar per bulan. Ini mencakup semua yang disebutkan di atas, termasuk 17 jenis pertanyaan, alat pembuatan pertanyaan massal, saran yang didukung AI, kemampuan untuk menambahkan format slide, audio, teks, dan gambar, alat analisis sumatif, kemampuan untuk mencari dan menemukan soal, kemampuan memainkan 24 permainan, alat seleksi siswa, Quick Fire (permainan di mana siswa dapat memainkan tingkat kesulitan apa pun di bawah bimbingan seorang instruktur), dan kemampuan mengelola permainan di situs web.

Selain itu, Anda memiliki kemampuan untuk membuat grup siswa tanpa batas dengan jumlah siswa yang sama, secara otomatis membuat profil siswa, membimbing siswa, memantau kemajuan, memberikan pekerjaan rumah, dan menugaskan tutor lain ke dalam grup. Selain itu, terdapat analisis canggih yang memfasilitasi diskusi tentang keberhasilan siswa dan pengumpulan data. Setelah sesi berakhir, dibuat forum bagi siswa untuk mendiskusikan permainan yang mereka mainkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu (biasanya antusias), yang sering kali menghasilkan diskusi berdasarkan pertanyaan untuk membantu memantapkan proses pembelajaran

1. Hadiahi permainan
Katakanlah siswa hanya memainkan permainan mereka ketika mereka bekerja untuk mencapai tujuan yang telah Anda tetapkan. Hal ini memungkinkan hadis direalisasikan

dan memungkinkan tercapainya tujuan lain.

2. Keluar dengan game

Karena permainan ini menekankan pada merangkum apa yang telah dipelajari melalui pertanyaan, tugas rumah Oodlu di akhir pelajaran adalah cara terbaik untuk mengevaluasi apa yang telah dipelajari sejauh ini.

TUTORIAL BAGI PESERTA DIDIK

1. Kunjungi situs web Oodlu : Akses situs web Oodlu dengan mengetik Oodlu.org di browser anda
2. Masuk : Gunakan nama pengguna dan kata sandi siswa anda untuk masuk ke Oodlu. Jika anda belum memiliki akun, Anda dapat membuatnya dengan mengklik “ Daftar” dan mengisi informasi yang diperlukan.
3. Bergabung dengan grup :Masukkan kode grup yang diberikan oleh guru Anda untuk bergabung dengan grup tertentu
4. Jelajahi kuis dan permainan yang tersedia : Setelah Anda bergabung dengan grup, Anda dapat mengakses kuis dan permainan yang dibuat oleh guru Anda di Oodlu.

Aplikasi ini menawarkan berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, jodohkan, dan urutkan. Konten Oodlu disajikan dengan ramah berdasarkan kemajuan siswa, memastikan mereka selalu belajar dengan sebaik- baiknya. Platform ini fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai metode belajar dan mengajar, menjadikannya alat yang berguna bagi siswa.

N. QUIZALIZE

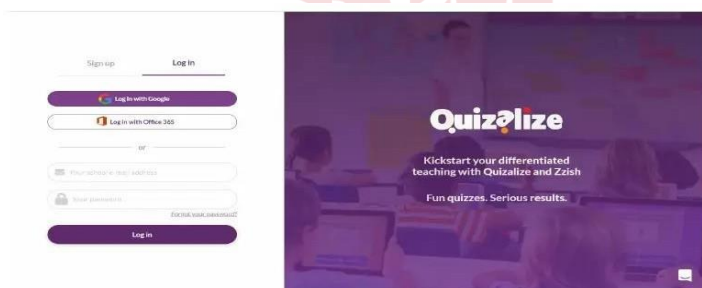
Quizalize adalah platform online yang digunakan untuk praktik di kelas, dan penilaian dapat diakses melalui komputer, tablet, atau ponsel. Platform ini pada dasarnya mengharuskan guru untuk membuat ruang kelas virtual, serta membuat kuis atau latihan untuk menilai hasil belajar siswa. Sedangkan Google Classroom merupakan platform yang digunakan untuk pembelajaran online dan dapat diakses oleh guru dan siswa.

melalui akun Google yang terhubung Platform tersebut dapat digunakan untuk membuat tugas serta interaksi virtual antara guru dan siswa.

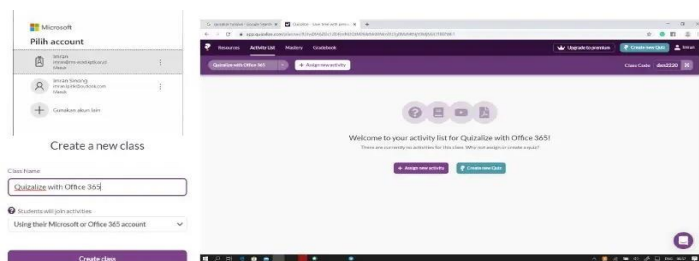
Platform Quizalize merupakan platform online yang mengarahkan pembelajaran ke ruang virtual Dengan mode bebas, guru dapat membuat maksimal 3 kelas dengan maksimal 5 aktivitas per kelas Platform ini juga menawarkan harga khusus untuk sekolah atau institusi pendidikan yang ingin menggunakan platform Quizalize Guru dapat membuat sendiri konten (membuat latihan kelas, kuis, memberikan materi pembelajaran) melalui platform .(Amalia Yunia Rahmawati, 2020)

TUTORIAL BAGI PENDIDIK

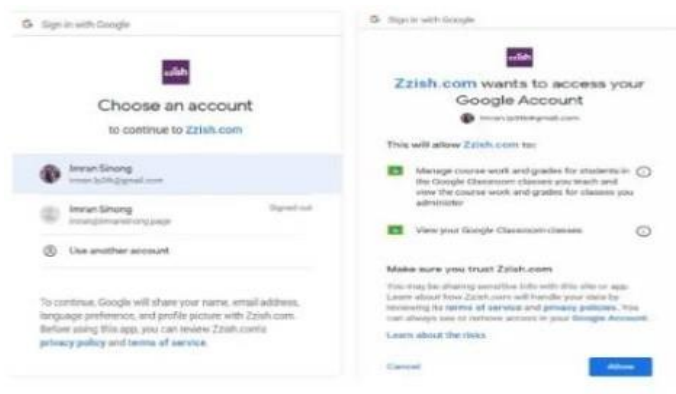
1. Buka web quizalize



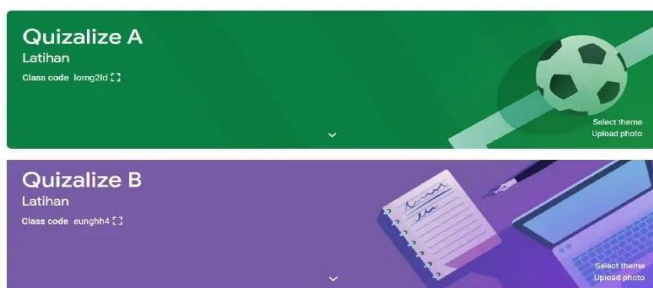
2. Login dengan akun office 365



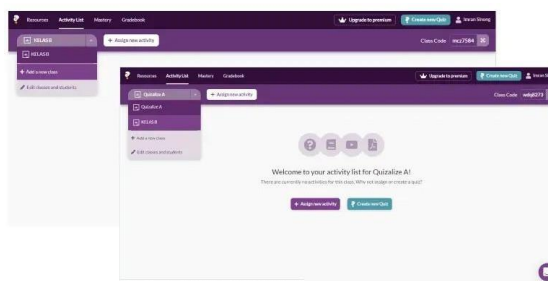
3. Login dengan akun email



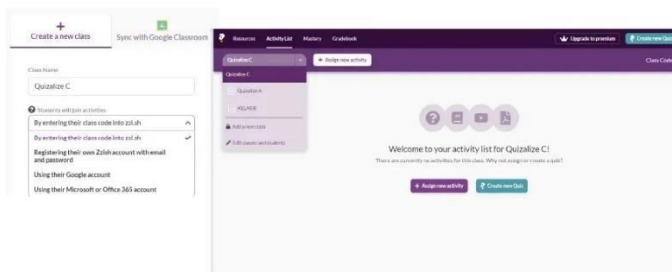
4. Kelas di google classroom untuk quizalize



5. Koneksi kelas google clasroom

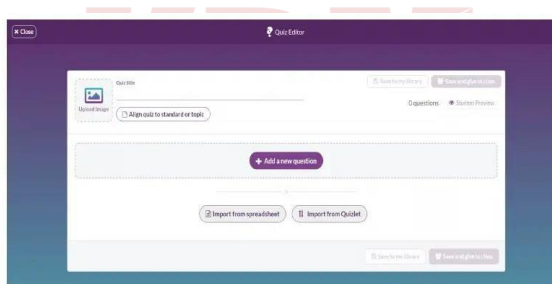


6. Membuat kelas di quizalize

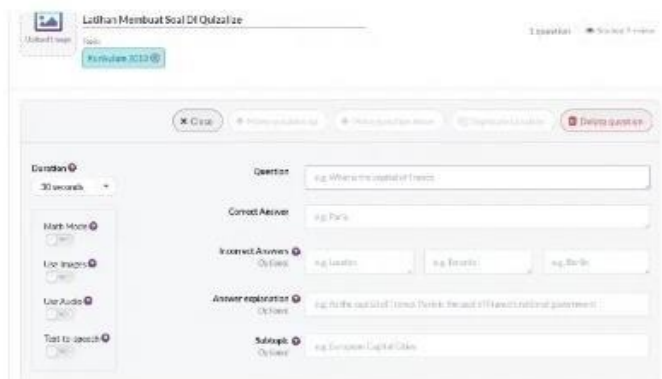


TUTORIAL PEMBUATAN SOAL

1. Quiz editor >

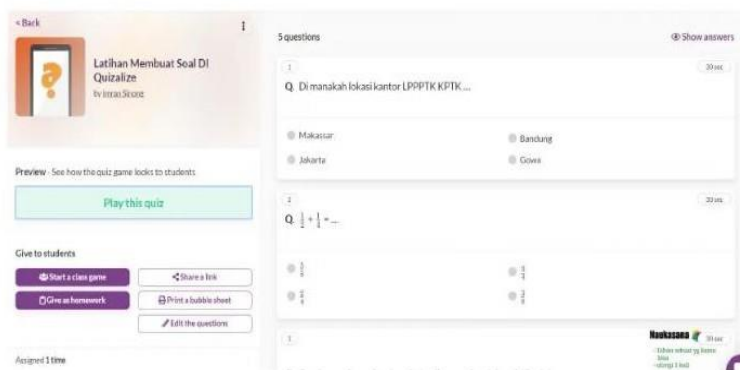


2. Layout Editor Quiz

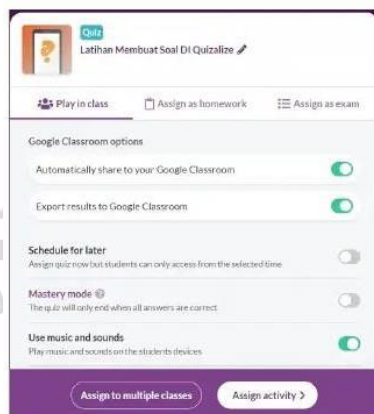


TUTORIAL MENJALANKAN QUIZ DAN FITUR

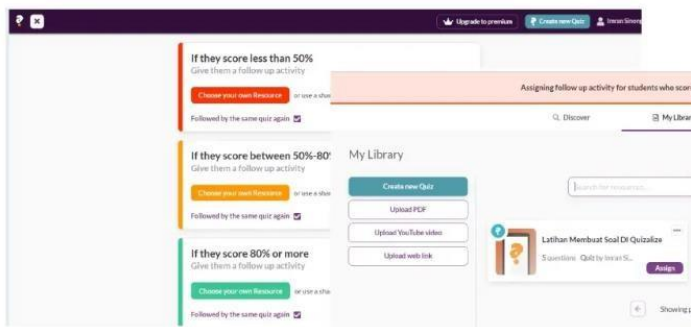
1. Menjalankan kuis



2. Menyematkan tugas di aktivitas kelas



3. Fitur kegiatan lanjutann pasca ujian



TUTORIAL BAGI PESERTA DIDIK

Sangat mudah bagi siswa anda untuk masuk ke Quizalize dan memainkan kuis yang telah anda tetapkan. Untuk jenis kelas standar, mereka tidak memerlukan email atau kata sandi apapun harap di intruksikan siswa anda untuk kunjungi web tersebut.

1. Kunjungi <http://zzi.sh> atau klik tombol login siswa dari beranda situs web kami.
2. Masukkan kode kelas
3. Klik atau pilih namanya

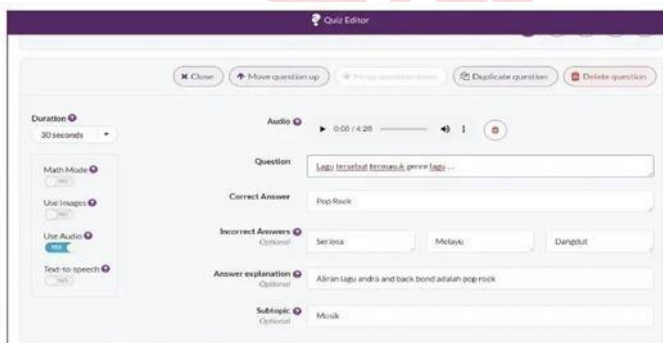
Siswa kemudian akan melihat daftar kuis yang ditugaskan di portal siswa Zzish mereka kemudian akan klik tombol mulai pada aktivitas baru atau periksa hasil laman anda.

0. BAMBOOZLE

Aplikasi Baamboozle adalah platform yang dirancang khusus untuk membuat kuis atau kuis interaktif online, Hal ini memungkinkan pengguna, terutama guru, untuk membuat kuis pendidikan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan atau hiburan. Aplikasi ini sering digunakan dalam lingkungan pendidikan, dan Anda dapat membuat pertanyaan tentang berbagai topik, termasuk topik seperti matematika, sains, bahasa, dan banyak lagi.

Berikut beberapa fitur populer yang sering terdapat pada aplikasi Baamboozle:

1. Membuat soal: Anda dapat membuat berbagai jenis soal pilihan ganda, soal benar atau salah, atau soal pendek dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda.
2. Pengaturan permainan: Anda dapat menyesuaikan aturan permainan dan waktu untuk membuat permainan yang sesuai dengan kebutuhan Anda.
3. Berbagi dan bermain: Setelah Anda membuat permainan kuis, Anda dapat membagikan tautan atau kode permainan kepada peserta, yang kemudian dapat bermain secara online atau dalam mode kompetitif.
4. Skor dan hasil: Aplikasi ini sering kali memiliki fitur pelacakan skor dan memberikan hasil setelah pertandingan berakhir, sehingga Anda dapat melihat kinerja para peserta.

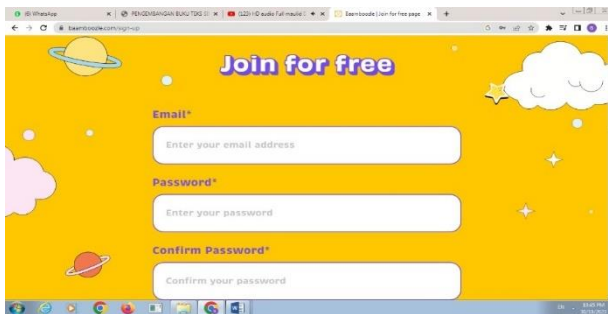


5. Kustomisasi: Anda dapat menyesuaikan tampilan dan tema game sesuai preferensi Anda.

Aplikasi Baamboozle sering digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk membantu guru membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain itu, dapat juga digunakan di berbagai acara hiburan atau untuk menguji pengetahuan umum dalam konteks permainan. Pastikan untuk mencari aplikasi atau platform Baamboozle terbaru jika Anda ingin menggunakannya karena fitur dapat berubah seiring waktu.

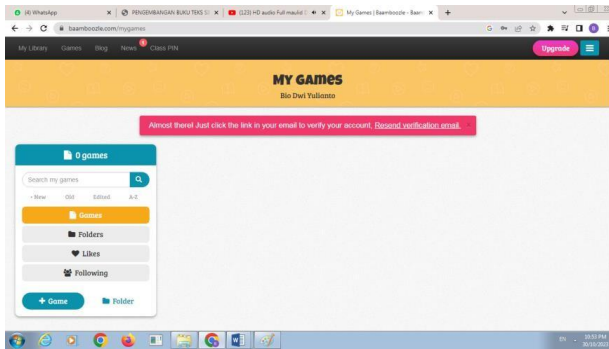
TUTORIAL BAGI PENDIDIK

1. Langkah pertama adalah anda membuka laman web <https://www.bamboozle.com/games>
2. Kemudian anda Klik “ Join For Free ” yang berada di pojok kanan
3. Lalu anda login dengan menggunakan akun goggle .
4. Jika sudah muncul tampilan seperti ini, maka anda klik “ Games ”.



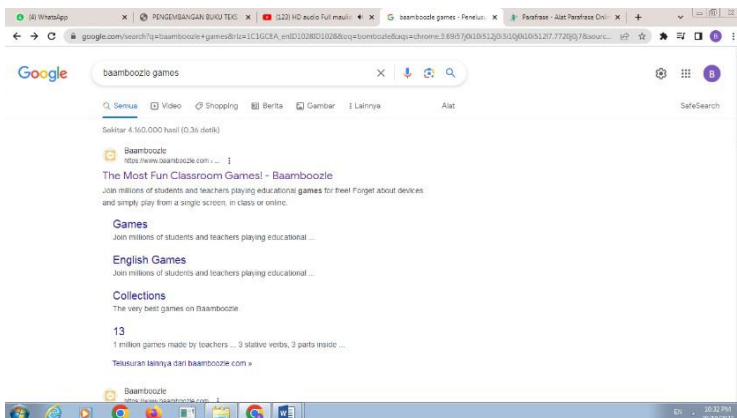
5. Jika sudah menemukan tampilan seperti ini, maka aplikasi Baamboozle sudah bisa di gunakan oleh tenaga pendidik tinggal menyesuaikan evaluasi yang paling relevan



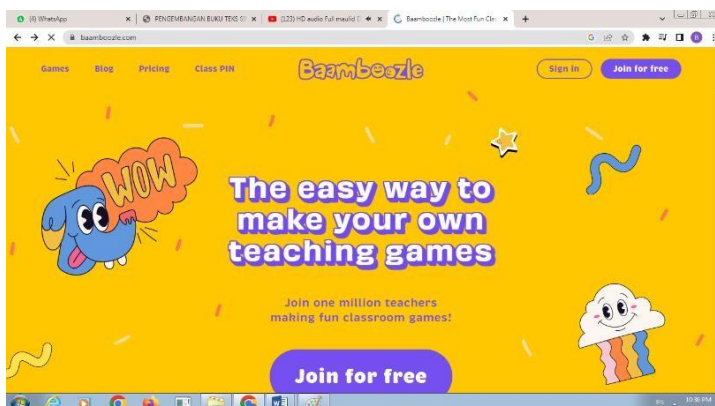


TUTORIAL BAGI PESERTA DIDIK

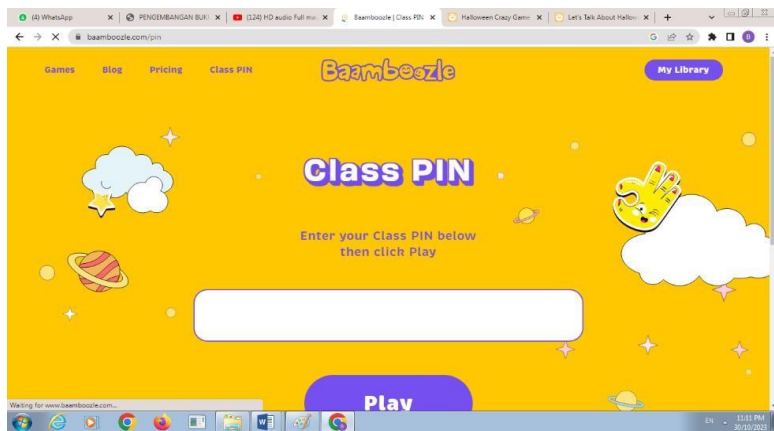
1. Langkah pertama adalah anda buka laman web <https://www.baamboozle.com/games>



2. Kemudian anda Klik “ Class PIN ” yang berada di laman



3. Lalu masukkan kode yang di berikan oleh guru, dan setelah itu anda bisa mengerjakannya



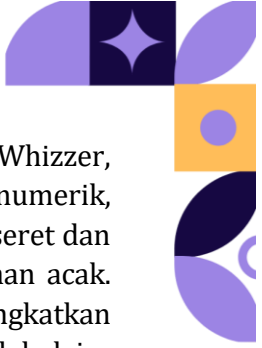
P. QUIZWHIZZER

Quizwhizzer adalah permainan menarik yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Di mana pengguna membuat kuis dengan menggunakan model perlombaan atau tangga. Game Interaktif Quizwhizzer, yang mengintegrasikan aktivitas pemain ke dalam suasana kelas dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis. (Iskandar et al., 2023)

Ada dua poin dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai penyelenggara kuis, guru/sekolah tentu saja merupakan penyelenggara kuis dalam hal pembelajaran.
2. Sebagai peserta kuis, maksudnya adalah siswa.

Perbedaan utama antara kedua pendekatan di atas adalah bahwa tutor dapat membantu siswa dengan mengajukan pertanyaan yang akan dijawab bersama dengan kemungkinan jawaban, serta dengan menentukan siapa saja yang akan ikut dan bagaimana cara merangkum jawaban siswa. Sebaliknya, peserta kuis hanya dapat berpartisipasi dalam kuis yang dipilih oleh peneyeleksi kuis secara khusus.



Berbagai jenis pertanyaan tersedia di aplikasi QuizWhizzer, termasuk pilihan ganda, jawaban ganda, jawaban numerik, jawaban singkat, benar atau salah, pertanyaan terbuka, seret dan letakkan ke dalam teks, ondering, slide, dan pertanyaan acak. Dengan memanfaatkan aplikasi QuizWhizzer dapat meningkatkan daya tarik siswa, membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menjadi lebih aktif siswa terlibat dalam proses pembelajaran

Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga memudahkan siswa untuk memahami ketika proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan untuk menggambar kartun mengilustrasikan materi, konten, jadwal, dan kemampuan siswa dalam pembelajaran. (Sa'diyah et al., 2021)

Salah satu manfaat yang dapat diperoleh pengguna dari QuizWhizzer Adalah :


- Papan permainan dapat disesuaikan oleh pengguna, sehingga lebih mudah untuk mencocokkan jenis dan format permainan. Misalnya, permainan karun harta karun dan tangga ular. Ada banyak jenis pertanyaan lain yang ditawarkan QuizWhizzer, termasuk pilihan benar atau salah, seret dan lepas, ganda, dan esai.
- Pengguna dapat melihat dan menganalisis data performa pemain dengan melihat fitur review atau mengunduh data performa mereka sendiri dalam format Excel. Pembuat teka-teki dapat memulai lebih dari satu permainan setiap hari.
- Pemain tidak perlu membuat akun sesegera mungkin, sehingga memudahkan guru untuk menggunakannya bersama siswa.
- Jika Anda tidak memiliki cukup waktu untuk membuat game sendiri, Anda dapat menggunakan fitur Game Publik untuk menemukan game yang telah dibuat oleh pengguna lain.

TUTORIAL QUIZWHIZZER UNTUK TENAGA PENDIDIK

1. Buka quizwhizzer dengan menggunakan situs web <https://quizwhizzer.com>
2. Pilih “Coba gratis” di sudut kanan atas layar
3. Setelah itu, sebuah jendela akan muncul dengan dua pilihan
 - Saya ingin bermain game: jika Anda ingin berpartisipasi dalam game yang sudah dibuat dan memiliki akses ke kode untuk mengakses game tersebut
 - Jika Anda ingin membuat atau menjadi tuan rumah sebuah game, silakan lakukan. Setelah melakukannya, Anda akan diminta untuk mendaftarkan akun
4. Pilih Saya ingin membuat atau meng-host game untuk instruksi ini.
5. Setelah itu, Anda akan diinstruksikan untuk mengirimkan beberapa informasi, yaitu sebagai berikut :
 - Nama pengguna: nama akun
 - Alamat email: alamat email yang akan digunakan pada akun
 - Kata sandi: kata sandi
 - Konfirmasi kata sandi

Selain itu, mereka dapat dengan mudah memilih untuk menggunakan akun Google untuk membuat akun. Hal ini akan memudahkan Anda jika akun Google Anda ditautkan ke browser Google Chrome yang Anda gunakan untuk membuka Quizwhizzer. Setelah mendaftar, Anda akan dibawa ke halaman utama Quizwhizzer di mana Anda dapat menggunakan beberapa fitur yang telah disediakan oleh perusahaan, seperti: Permainan Anda, fitur yang memungkinkan Anda untuk memainkan permainan yang telah dikembangkan. Jika Anda adalah pengguna baru, maka pilihan yang muncul adalah Create a new game dan Share a game with others.

Game aktif: fitur untuk melihat game yang sedang Anda mainkan. Fitur pada Quizwhizzer memungkinkan Anda untuk memainkan lebih dari satu game dalam sesi yang bersamaan, bank soal adalah fitur yang memungkinkan Anda mengakses soal-

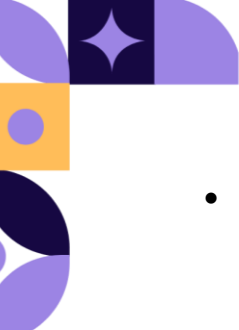


soal yang telah Anda jawab saat membuat game. Create a game ini adalah fungsi di mana Anda membuat game. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memilih/mengunggah latar belakang permainan yang akan digunakan, memodifikasi permainan, dan mengirimkan pertanyaan.

Game publik adalah fitur di mana pemain dapat mengakses dan menggunakan game yang telah dibuat oleh pemain lain. Fitur ini memungkinkan Anda untuk menyesuaikan permainan yang ada dengan kebutuhan Anda dan membuatnya sesuai dengan preferensi Anda. Avatar adalah fitur yang memungkinkan pemain untuk membuat avatar yang dapat mereka gunakan selama bermain game. Laporan adalah fitur yang memungkinkan pengguna untuk melihat hasil dari sesi permainan mereka. (Malik, 2022)

TUTORIAL BAGI PENDIDIK

1. Saat bermain game, Anda akan dibawa ke area peluncuran di mana Anda dapat memilih opsi mana yang akan diaktifkan atau dinonaktifkan untuk sesi permainan tertentu
2. Seperti yang Anda lihat, ada banyak alternatif yang tersedia:
 - Ajukan pertanyaan secara acak : Jika Anda ingin anak-anak bekerja secara mandiri, Anda bisa memilih untuk memberikan pertanyaan secara acak kepada setiap pemain. Hal ini akan membantu mencegah mereka meniru satu sama lain
 - Menyelesaikan urutan : Pilih apakah akan mengizinkan respons beruntun. Di sini, pemain siswa akan maju satu ruang ekstra jika mereka memberikan respons yang benar lima kali atau lebih berturut-turut
 - Coba lagi jawaban yang salah : Jika siswa menjawab pertanyaan dengan salah, apakah Anda ingin memberi mereka kesempatan lagi? Aktifkan opsi "Coba lagi jika jawaban salah". Sebelum mereka dapat melanjutkan, mereka harus terus mencoba sampai mereka mendapatkan jawaban yang benar. Tapi hati-hati-jika Anda mengaktifkan gerakan mundur, ini akan terjadi



setiap kali mereka memberikan jawaban yang salah!

- Avatar unik (koleksi avatar) : Alih-alih menggunakan lingkaran berwarna standar untuk avatar dalam game, koleksi avatar terdiri atas sekelompok avatar yang saling terhubung. Meskipun ada bermacam-macam hewan yang sudah terpasang dan gratis, Anda selalu dapat membuatnya sendiri menggunakan halaman Avatar. Bagian terbaiknya adalah Anda dapat mengirimkan avatar Anda sendiri, sehingga Anda dapat memiliki pesawat ruang angkasa, bendera, karakter film, atau apa pun yang dapat Anda bayangkan! Jika Anda memutuskan untuk membuat koleksi avatar, selanjutnya Anda dapat memutuskan apakah akan mengizinkan avatar ganda dan apakah akan memberikan avatar secara otomatis kepada siswa atau membiarkan mereka memilihnya ketika mereka bergabung.
- Dalam mode Balapan Langsung, lobi : Permainan akan diluncurkan dan menampilkan "Kode akses" di sudut kiri atas layar segera setelah Anda menekan tombol "Go!" yang besar di layar peluncuran. Pemain harus memasukkan kode khusus ini untuk mengakses permainan. Pastikan game dipajang di suatu tempat yang dapat dilihat oleh semua orang, seperti layar proyektor.
- Siswa dapat memasukkan kode akses untuk bergabung dalam permainan dengan mengunjungi <https://quizwhizzer.com/play>.

Mereka akan diminta untuk memasukkan nama panggilan setelah memasukkan kode akses. Anda tidak perlu khawatir jika siswa memasukkan nama panggilan yang menyinggung atau kata-kata kotor karena nama panggilan tersebut akan diganti dengan nama hewan secara acak jika hal itu terjadi. Selain itu, dengan mengeklik avatar pemain, Anda dapat mencekal mereka dari permainan jika nama panggilan mereka tidak pantas. Apa pun paket yang Anda gunakan, Anda dapat memiliki hingga 50



orang dalam permainan. Batasan ini diberlakukan untuk memastikan bahwa permainan berfungsi dengan baik.

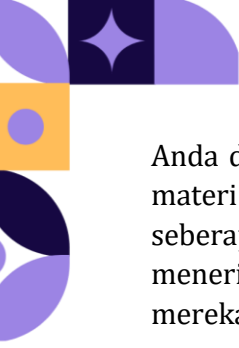
Untuk memastikan bahwa setiap siswa mulai menjawab pada saat yang sama, Anda dapat menggunakan lobi untuk memasukkan semua orang ke dalam permainan sebelum permainan dimulai. Avatar siswa akan muncul di layar lobi segera setelah mereka masuk.

Meluncurkan Game untuk memulai, tekan tombol mulai. Pertanyaan pertama akan diberikan kepada siswa. Jika mereka membuat keputusan yang benar, pemain mereka akan maju. Jika mereka membuat kesalahan, pemain mereka akan mundur. Pemain bergerak sesuai dengan parameter yang Anda tentukan saat Anda membuat permainan.

Pertanyaan ini memiliki jawaban pilihan ganda. Dalam hal ini, sebuah gambar berisi pertanyaan. Siswa dapat memperbesar gambar dengan mengkliknya. Sebuah bar yang secara otomatis ditetapkan secara acak ke warna khas pemain terletak di bagian atas layar. Selain itu, nama panggilan mereka ada di sebelah kanan dan skor mereka di sebelah kiri.

Selain itu, dua bilah kemajuan akan ditampilkan. Yang pertama menunjukkan kemajuan pemain di papan permainan; avatar mereka diwakili oleh lingkaran, dan warna bar sesuai dengan warna ruang. Kemajuan mereka dalam menjawab pertanyaan ditunjukkan oleh bilah kemajuan kedua. Ketika mereka menjawab pertanyaan dengan benar, jumlah poin dari pertanyaan tersebut akan ditambahkan ke skor mereka. Ingatlah bahwa seberapa jauh mereka melaju di papan permainan yang menentukan pemenangnya, bukan skor mereka. (Lingkaran menandakan avatar mereka, dan warna bilah sama dengan warna ruang). Kemajuan mereka dalam menjawab pertanyaan ditunjukkan oleh bilah kemajuan kedua.

Ketika mereka menjawab pertanyaan dengan benar, jumlah poin dari pertanyaan tersebut akan ditambahkan ke skor mereka. Ingatlah bahwa seberapa jauh mereka melaju di papan permainan yang menentukan pemenangnya, bukan skor mereka.



Anda dapat mengetahui seberapa baik setiap siswa memahami materi dengan melihat skor mereka, yang didasarkan pada seberapa baik mereka menjawab pertanyaan. Fakta bahwa siswa menerima umpan balik langsung setelah menyerahkan jawaban mereka adalah keuntungan yang luar biasa dari instruksi semacam ini. Mereka akan langsung tahu apakah mereka menjawab dengan benar atau tidak.

Selain itu, setelah mereka mengirim, jika Anda telah menetapkan penjelasan untuk pertanyaan, penjelasan tersebut akan ditampilkan. Karena pemain memberikan jawaban yang tepat dalam hal ini, mereka akan maju. Mereka harus melempar dadu (dengan mengkliknya) untuk memutuskan bagaimana cara melanjutkannya karena dadu diatur secara acak

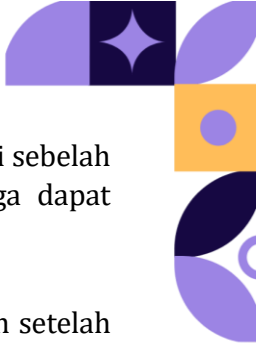
3. Pengaturan Game

Anda akan melihat panel samping dengan beberapa pengaturan yang dapat disesuaikan pada layar permainan. Ukuran pemain dan ukuran teks nama mereka dapat diubah. Anda dapat memilih apakah akan menampilkan musik, kode akses, nama pemain, spasi, dan angka pada spasi. Siswa akan memiliki batas waktu untuk menyelesaikan pertanyaan jika Anda dapat mengatur pengatur waktu untuk permainan jika Anda adalah anggota QuizWhizzer Pro. Ketika waktu yang ditentukan telah habis, jawaban siswa akan segera berakhir.

Dengan menggunakan tombol "Lihat hasil", Anda juga dapat melihat hasil permainan kapan saja, yang menampilkan pemenang dan respons siswa untuk setiap pertanyaan. Anda hanya perlu mengatur pengaturan permainan sekali saja karena, sejak rilis 2.1, pengaturan tersebut disimpan dalam penyimpanan browser! Petunjuk yang berguna adalah mengklik simbol roda gigi di sebelah judul untuk menyembunyikan pengaturan permainan.

4. Melihat lebih banyak pemain

Tidak semua pemain akan terlihat oleh Anda (hal ini untuk mencegah layar menjadi terlalu ramai). Daftar setiap pemain di suatu tempat dapat dilihat dengan mengarahkan kursor ke



tempat di mana pemain berada. Dengan memilih ikon di sebelah kanan nama pemain dalam daftar pemain, Anda juga dapat menendang mereka.

5. Pemenang

Anda akan menerima kotak dialog pemberitahuan setelah semua pemain selesai. Ketika setiap orang telah menjawab semua pertanyaan, hal ini terjadi. Hanya mereka yang menyelesaikan pertanyaan yang dipilih sebagai pemenang, dan pemilihan mereka selanjutnya ditentukan oleh seberapa jauh mereka maju dalam permainan. Tidak ada pertimbangan skor. Karena mereka mungkin mendapatkan angka yang lebih besar secara kebetulan jika pergerakannya acak, maka pemain dengan skor lebih rendah bisa saja mengalahkan pemain dengan skor lebih tinggi.

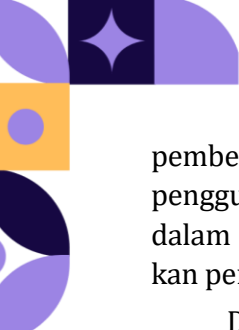
6. Hasil Permainan

Anda dapat melihat tabel hasil untuk melihat bagaimana kinerja setiap siswa dalam menjawab pertanyaan. Ini menampilkan skor setiap siswa bersama dengan respons mereka terhadap setiap pertanyaan, dengan jawaban yang benar disorot dengan warna hijau dan jawaban yang salah ditandai dengan warna merah. Sorotan abu-abu akan diterapkan pada sel jika mereka tidak menjawab. Sel mana pun dapat diklik untuk menampilkan pertanyaan. Mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan tersebut secara berkelompok di akhir sesi adalah ide yang bagus

Q. FACTILE

Factile adalah platform pembuatan kuis interaktif yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan memainkan kuis secara online. Nama "factile" sendiri merupakan singkatan dari "interaktif" dan "factile", yang mencerminkan sifat utama platform ini: menyajikan informasi dalam bentuk kuis yang menyenangkan dan mendidik.

Factile adalah platform revolusioner yang dirancang khusus untuk memungkinkan para pendidik, institusi, dan pelajar membuat pelajaran interaktif, permainan, dan aktivitas



pembelajaran online dengan mudah. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, yang secara signifikan meningkatkan pemahaman dan ketahanan siswa.

Di era digitalisasi seperti sekarang ini, pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan dalam hal akuisisi materi dan instruksi. Salah satu inovasi yang menjaga relevansi kunci dalam konteks ini adalah platform pendidikan interaktif. Salah satu platform yang muncul sebagai alat yang sangat berguna untuk permainan dan teka-teki edukasi disebut Factile, platform online yang digunakan untuk membuat dan mengelola game interaktif. yang sangat berguna untuk siswa, guru, atau siapa saja yang ingin membuat kuis cepat atau permainan berdasarkan pertanyaan. Dengan Factile, Anda dapat membuat konten yang menarik dan edukatif untuk berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, atau kesehatan.

Factile juga menyediakan beberapa websit yang dapat di akses oleh guru atau murid yang bermacam-macam jenis nya Adapun jenis-jenis factile yaitu quisis,teka teki silang dan mentimeter. Adapun beberapa kelebihan dari factile.

1. Pembuatan Kuis yang Mudah: Pengguna dapat membuat kuis atau permainan yang mudah digunakan hanya dengan memasukkan pertanyaan, kemungkinan jawaban, dan bahkan gambar
2. Fleksibilitas kustomisasi: Platform ini menawarkan berbagai pilihan kustomisasi, termasuk warna, gaya, dan mode permainan, sehingga instruksi dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna.
3. Kolaborasi dan Kompetisi: Factiles memfasilitasi kolaborasi dalam pendidikan sekaligus menumbuhkan lingkungan kompetitif yang sehat di antara para siswa.
4. Pemantauan Kemajuan: Dengan menggunakan statistik dan laporan yang disediakan platform, guru atau institusi dapat menilai tingkat pemahaman siswa.

TUTORIAL FACTIAL UNTUK PENDIDIK

Factile adalah sebuah platform yang memungkinkan Anda membuat dan bermain kuis interaktif. Berikut cara penggunaannya :

1. Membuat akun factile :

- Buka situs web Factile di <https://www.factile.com>
- Klik "Sign Up" atau "Daftar" untuk membuat akun jika Anda belum memiliki satu. Anda dapat menggunakan akun Google atau email Anda untuk mendaftar

2. Membuat kuis baru

- Setelah masuk, klik "Create New Set" untuk membuat kuis baru

3. Menambahkan pertanyaan

- Klik "Add a Question" untuk menambahkan pertanyaan pada kuis Anda.
- Masukkan teks pertanyaan dan pilihan jawaban yang sesuai.
- Anda dapat menambahkan lebih dari satu pilihan jawaban dan menandai jawaban yang benar.

4. Mengatur tampilan kuis

- Anda dapat mengatur latar belakang, gambar, atau warna layout tampilan kuis Anda.
- Juga, Anda bisa menambahkan kategori atau tag untuk kuis Anda

5. Menyimpan kuis


- Klik "Save Set" untuk menyimpan kuis Anda

6. Berbagi kuis

- Klik "Share Set" untuk berbagi kuis Anda dengan orang lain.
- Anda dapat membagikan tautan atau kode kuis kepada peserta

7. Bermain kuis

- Peserta dapat mengakses kuis dengan menggunakan tautan atau kode kuis.
- Mereka akan melihat pertanyaan dan pilihan jawaban



yang Anda buat dan dapat menjawabnya

8. Menampilkan skor

- Setelah kuis selesai, Anda dapat melihat skor peserta dan jawaban yang benar dan salah

9. Mengelola kuis

- Anda dapat mengedit, menghapus, atau membagikan kuis Anda kapan saja dari dasbor Factice Anda

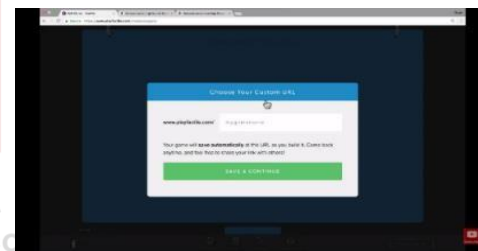
10. Statistik kuis

- Anda dapat melihat statistik kuis, seperti jumlah peserta, skor rata-rata, dan pertanyaan yang paling sering dijawab salah.



www.penerbitbukumurah.com

**Dilarang keras, mencetak naskah
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**



www.penerbitbukumurah.com
Dilarang keras, mencetak naskah
layout ini tanpa seijin P



TUTORIAL FACTILE UNTUK PESERTA DIDIK

1. Buka Factile

Akses situs web Factile di <https://www.factile.com/>

2. Daftar atau masuk

Jika Anda belum memiliki akun, Anda harus mendaftar. Jika sudah memiliki akun, silakan masuk

3. Buat papan permainan

Setelah masuk, Anda akan melihat tombol "Create a Board". Klik tombol ini untuk membuat papan permainan baru

4. Tambahkan kartu (flashcards)

Setelah Anda membuat papan permainan, Anda dapat mulai menambahkan kartu (flashcards) dengan mengklik tombol "Add Card" atau "Add Bulk Cards". Anda bisa menambahkan pertanyaan, jawaban, dan gambar jika diperlukan. Ini akan menjadi konten kuis Anda

5. Atur pertanyaan dan jawaban

Untuk setiap kartu, masukkan pertanyaan dan jawaban yang sesuai

6. Atur level kesulitan

Anda dapat menetapkan level kesulitan untuk setiap kartu, misalnya, mudah, sedang, atau sulit

7. Kustomisasi papan permainan

Anda dapat mengkustomisasi tampilan papan permainan Anda dengan mengubah warna, font, dan gambar latar belakang

8. Simpan papan permainan

Pastikan untuk menyimpan perubahan Anda secara berkala dengan mengklik "Save" di bagian atas halaman

9. Bagikan papan permainan

Setelah Anda selesai membuat kuis, Anda dapat membagikannya kepada peserta didik Anda dengan mengklik "Share" di atas halaman. Anda akan diberikan tautan atau kode QR untuk mengakses kuis.

10. Mainkan kuis

Peserta didik Anda dapat mengakses kuis yang Anda bagikan dan bermain sesuai keinginan mereka

11. Lihat hasil

Setelah peserta didik selesai bermain, Anda dapat melihat hasil mereka dan memantau pengetahuan mereka dalam topik yang diuji

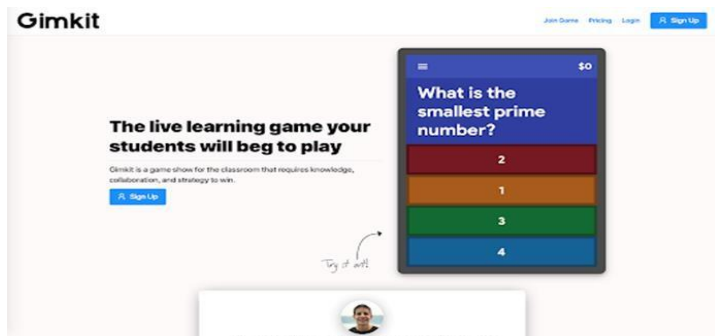
R. GIMKIT

Gimkit ialah permainan interaktif bermodel kuis digital yang dapat menyenangkan dan menginspirasi pembelajaran. Mirip dengan Kahoot!, Gimkit memungkinkan pendidik dan siswa membuat pertanyaan pilihan ganda dari awal untuk area topik apa pun dan juga memungkinkan pengguna memasukkan set Quizlet untuk membuat "Kit" dengan mudah. Kemampuan untuk mendapatkan "uang" dengan mendapatkan jawaban yang benar adalah fitur motivasi Gimkit.

Anda dapat menggunakan "uang" ini untuk membeli berbagai kemampuan, seperti mendapatkan poin tambahan per pertanyaan, mendapatkan dua atau lebih jawaban yang benar secara berturut-turut, dan menggunakan asuransi jika jawaban pertanyaan salah. Di akhir setiap permainan, guru menerima laporan data yang menunjukkan respons kelas secara keseluruhan dan masing-masing siswa. Data ini berguna untuk penilaian formatif, memberikan umpan balik cepat kepada siswa, dan menemukan area yang perlu diajarkan atau diajarkan kembali.

TUTORIAL UNTUK PENDIDIK

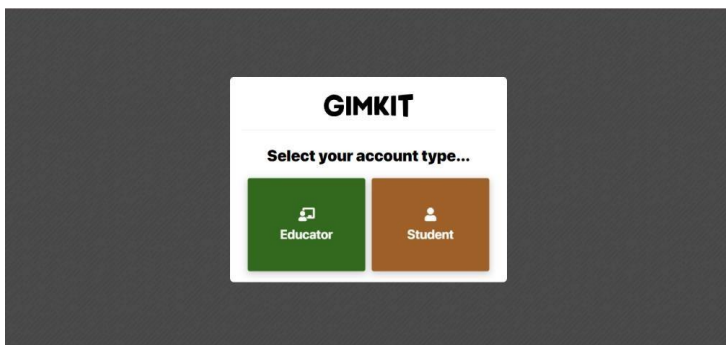
Kunjungi www.gimkit.com.



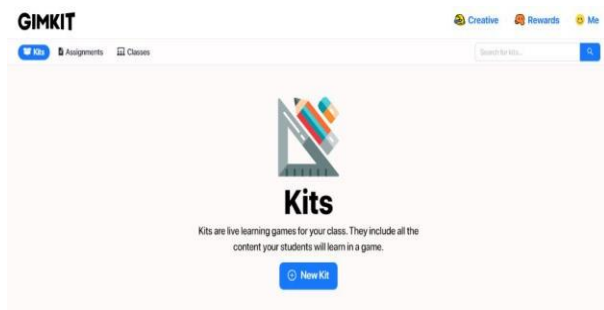
Klik tombol “Daftar” di pojok kanan atas untuk membuat akun secara gratis



Kemudian pilihan tipe akun, pilih Educator



Tampilan Dashboard Gimkit dapat dilihat di sini, setelah pembuatan akun. Untuk membuat kuis, “Pencet tombol New Kit”.



Kemudian akan muncul halaman penambah. Dengan mengklik tombol "Tambah Pertanyaan", Anda dapat membuat pertanyaan pada proyek yang telah dibuat. Gimkit menawarkan dua jenis pertanyaan: pertanyaan pilihan ganda dan pertanyaan esai.



TUTORIAL UNTUK PESERTA DIDIK

Kunjungi gimkit.com/play. Ketikkan kode permainan yang diberikan oleh guru

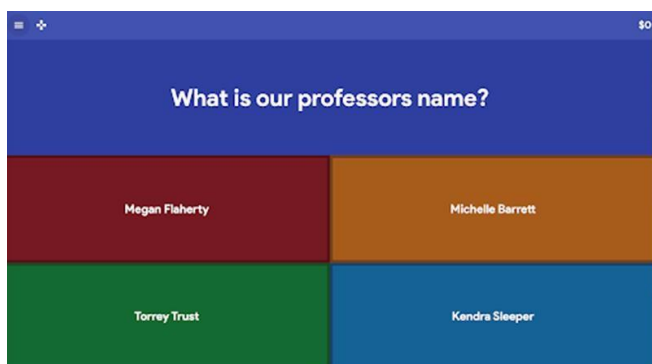


Ketikkan nama anda



hasil layout ini tanpa seijin Penerbit

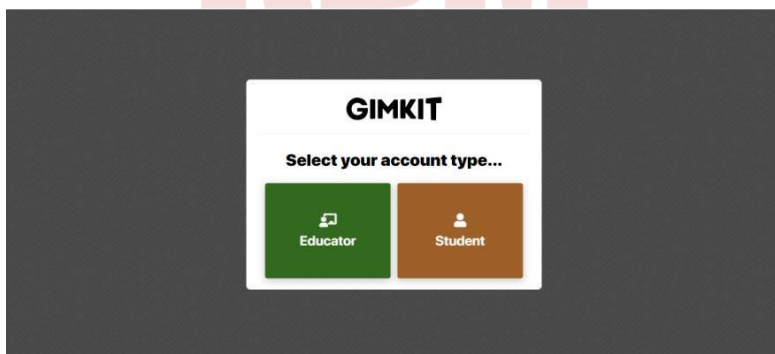
Lalu siswa memulai dan klik pada jawaban yang menurut siswa benar.



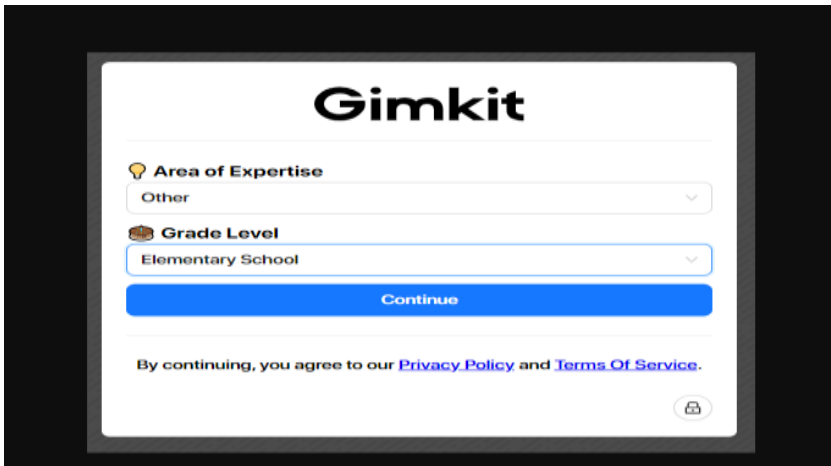
Setelah siswa selesai mengerjakan kuis, maka akan muncul hasilnya berupa skor dan jumlah pertanyaan yang siswa jawab dengan benar.



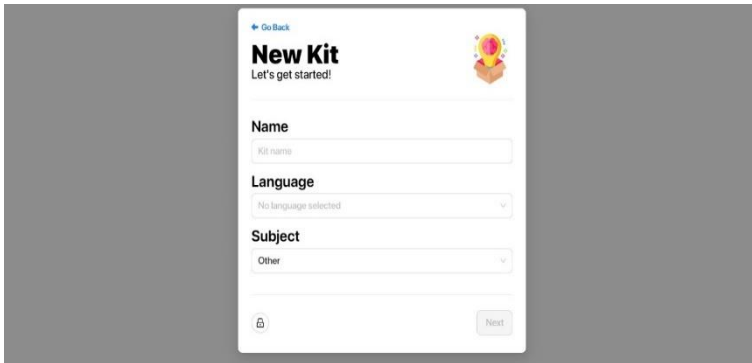
Buka tautan halaman web dari Gimkit www.Gimkit.com. Kemudian login dan pilih tipe akun Educator



Kemudian pilih area keahlian atau bidang keahlian kita, dan jenjangnya, lalu pencet lanjutkan.



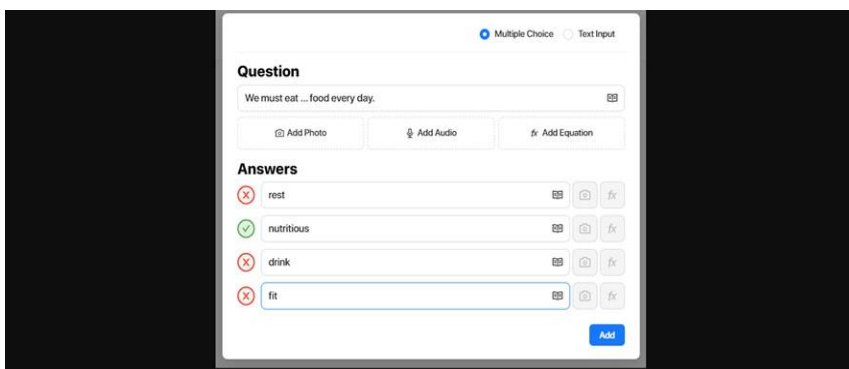
Kemudian anda klik sub pilhan yang bernama “ New Kit”.



Kemudian anda klik “Add Question” untuk membuat halaman baru

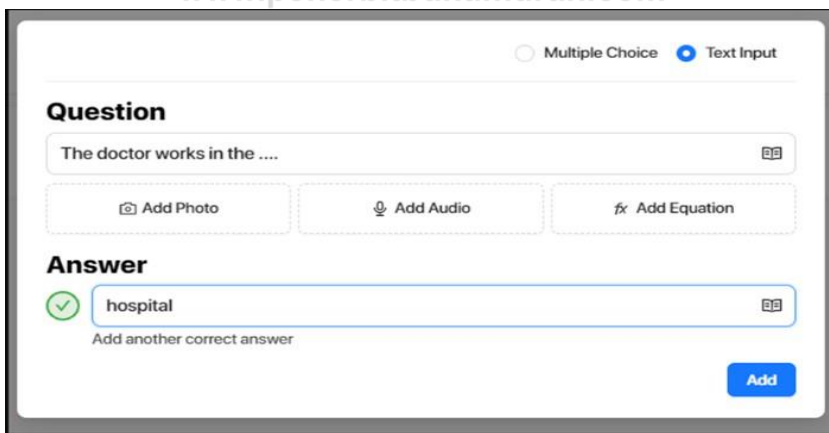


GimKit mendukung dua jenis pertanyaan: pertanyaan pilihan ganda dan pertanyaan esai atau dengan jawaban isian singkat. Untuk pertanyaan pilihan ganda, masukkan pertanyaan, lalu centang untuk kunci jawaban. Jika sudah selesai, klik Tambahkan.



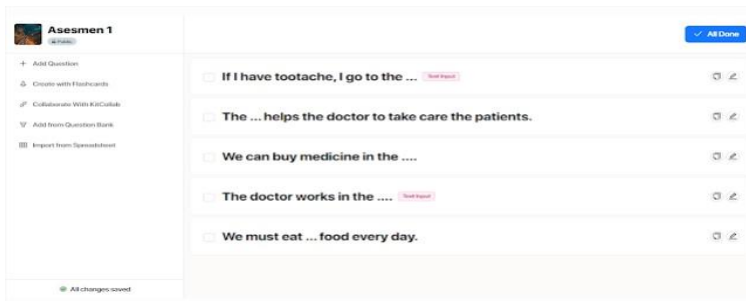
The screenshot shows the GimKit interface for creating a multiple-choice question. At the top, there are two radio buttons: "Multiple Choice" (selected) and "Text Input". Below this is a section titled "Question" with a text input field containing "We must eat ... food every day." and a small icon to the right. Underneath the question field are three buttons: "Add Photo", "Add Audio", and "Add Equation". Below these is a section titled "Answers" with four rows. Each row has a circular icon on the left (a red 'X' for 'rest', a green checkmark for 'nutritious', a red 'X' for 'drink', and a red 'X' for 'fit'), a text input field with the answer, and a small icon to the right. At the bottom right of the "Answers" section is a blue "Add" button.

Ini adalah tampilan soal isian dengan hanya pertanyaan dan jawaban. Selain itu, ada pilihan untuk memasukkan foto, musik, dan formula matematika. Jika sudah selesai, klik Tambahkan juga.



The screenshot shows the GimKit interface for creating a text input question. At the top, there are two radio buttons: "Multiple Choice" and "Text Input" (selected). Below this is a section titled "Question" with a text input field containing "The doctor works in the" and a small icon to the right. Underneath the question field are three buttons: "Add Photo", "Add Audio", and "Add Equation". Below these is a section titled "Answer" with a green checkmark icon on the left, a text input field containing "hospital", and a small icon to the right. Below the answer field is the text "Add another correct answer". At the bottom right of the "Answer" section is a blue "Add" button.

Untuk soal-soal berikutnya, ikuti prosedur yang sama. Untuk mengakhiri pembuatan kuis, klik "Semua Selesai".



S. PROPROFS

Proprofs game ini merupakan aplikasi online yang menyediakan berbagai permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir siswa. Dengan aplikasi Proprofs ini guru dapat memberikan permainan edukatif seperti quiz, permainan mencari kata, teka teki silang, menyusun kata, puzzle, dan lain-lain. Dengan menggunakan permainan ini adalah cara yang bagus untuk meningkatkan kemampuan kognitif, merangsang otak siswa, dan memungkinkan siswa untuk berpikir cepat dan fleksibel.

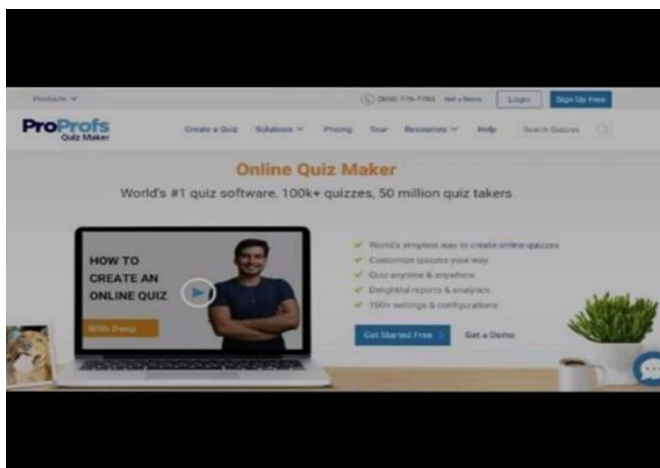
Dari penjelasan tentang media diatas maka dapat disimpulkan bahwa media PROPROFS merupakan suatu perantara pesan yang berbasis digital yang disajikan melalui permainan acak kata. melalui media PROPROFS, segala ide atau gagasan yang dimiliki siswa dapat digunakan mudah karena pembelajaran.

TUTORIAL UNTUK PENDIDIK

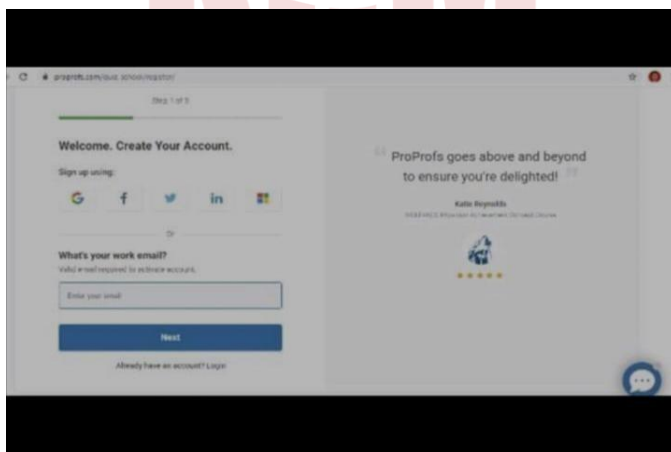
Menurut Sadiman (2020: 95-98) langkah-langkah menggunakan media Proprofs brain game dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Guru harus membuat akun propoofs brain game terlebih dahulu melalui Link www.proprofs.com agar bisa mengakses

proprofs. Setelah masuk Pada link proprofs brain gametersebut, guru akan disajikan berbagai fitur yang ada pada software proprofs brain game seperti dibawah ini



Gambar 2.1 Media Proprofs Brain Game



Gambar 2.2 Petunjuk mendaftar aplikasi

- b. Pilih fitur Quiz Maker, maka akan muncul tampilan seperti proprofs brain game di samping.
- c. Pilih Sign Up Free untuk mulai membuat akun proprofs, maka akan muncul tampilan seperti Proprofs brain game diatas.

- d. Setelah guru memiliki akun proprofs, maka guru bisa memulai membuat kuis online yang diinginkan dengan berbagai fitur yang tersedia pada software proprofs.

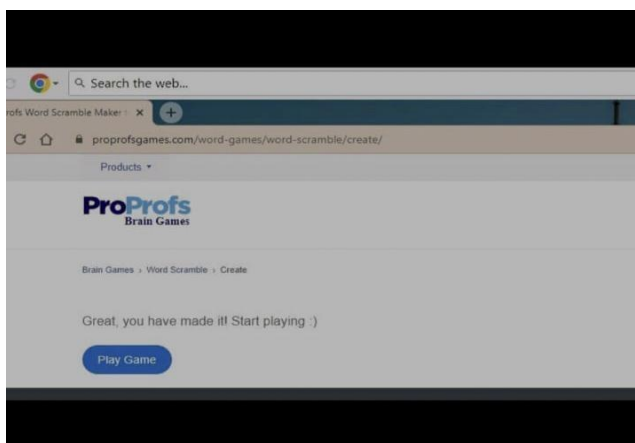
TUTORIAL UNTUK PESERTA DIDIK

Cara membuat kuis proprofs brain game sebagai berikut:

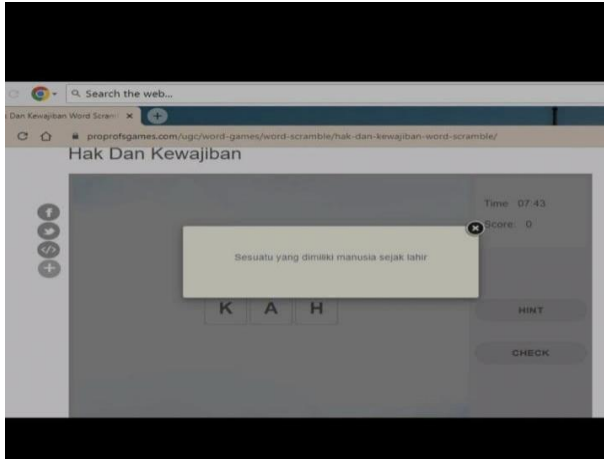
- Guru menentukan soal dan jawaban untuk di jawab oleh siswa.

Word	Hint
HAK	Sesuatu yang dimiliki manusia sejak lahir
Keunggulan	Sesuatu yang harus dilaksanakan oleh setiap orang
Tanggung jawab	Sikap yang harus dimiliki oleh manusia dalam melaksanakan tugas yang dipercayakan
Lingkungan	Merajut kebersamaan di lingkungan sekitar adalah contoh dari tanggung jawab warga negara terhadap
Voting	Jika dalam masyarakat tidak didapat kata mutlak, akan diadakan
Warga	Menurut Peraturan Pemerintah adalah kewajiban setiap

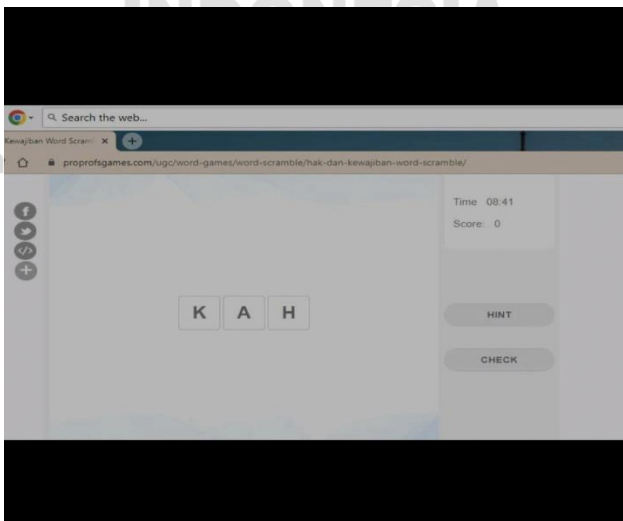
- Jika guru selesai membuat soal dan jawaban, kemudian klik tombol “Create My Game”
- Kemudian klik tombol “play game”



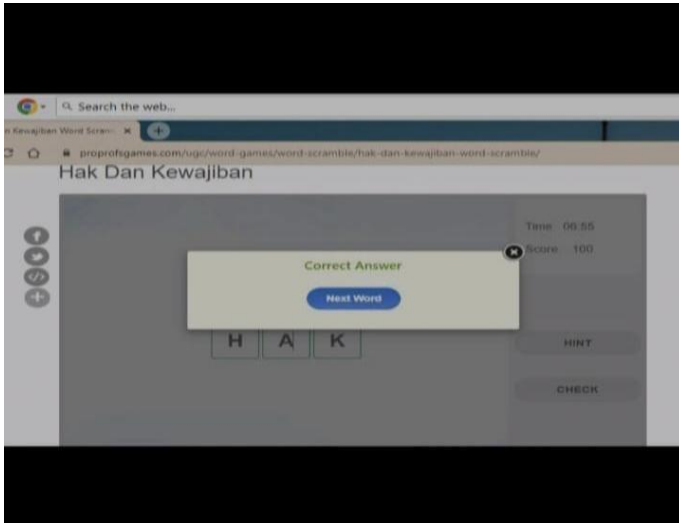
- Siswa menjawab soal sesuai dengan waktu yang tertera di kolom dan Menjadi kalimat yang sempurna, dengan menekan tombol "HINT"



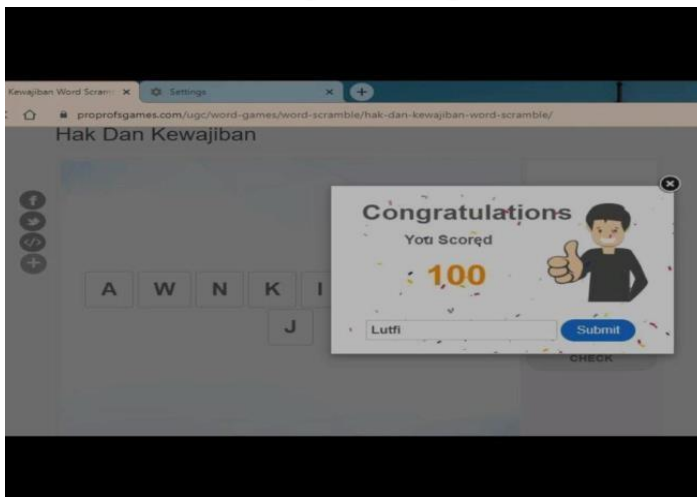
- Siswa menjawab kata acak menjadi kalimat yang sempurna dengan cara Mengeklik kata dan mengeserkannya.



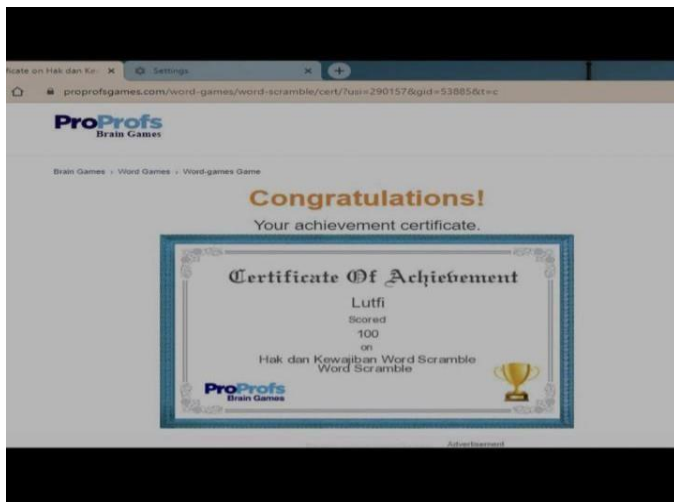
- Ketika siswa menjawab dengan benar maka, akan muncul.



- Jika siswa sudah selesai menyelesaikan soal acak kata sesuai dengan Waktu yang ditentukan maka, akan muncul form seperti ini:



- Kemudian pencet tombol “submit” maka siswa akan mendapatkan Sertifikat.



KELEBIHAN MEDIA PROPROFS

Meskipun demikian sebagai media pembelajaran media proprofs brain Game memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Seperti yang Dikemukakan oleh (Masruroh Siti, 2021), kelebihan media Proprofs brain Game sebagai berikut:

- Ada fitur sertifikat hasil tes dan laporan hasil tes belajar.
- Pembuatan soal tidak dibatasi.
- Pendaftaran aplikasi mudah dengan menambahkan email dan password
- Dapat mengetahui siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dan berapa Lama siswa dalam mengerjakan soal seta dapat mengetahui jawaban Siswa dala mengisi quiz

KEKURANGAN MEDIA PROPROFS

Sedangkan kekurangan media praprofs seperti yang diungkapkan oleh (Wijaya, 2018) yaitu sebagai berikut:

- Dibatasi dalam jumlah peserta yang dapat mengikuti quiz.
- Biaya sewa mahal

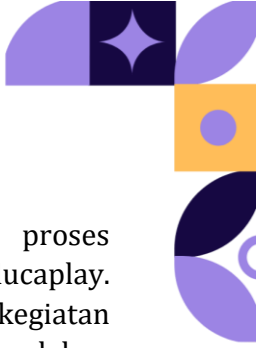
T. EDUCAPLAY

Berbagai permainan dan aktivitas interaktif tersedia di platform pembelajaran online Educaplay untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan efisien bagi siswa. Ada banyak permainan dan aktivitas interaktif yang berbeda tersedia di platform ini yang dapat digunakan untuk berbagai tema. Kuis Media, Teka-teki Blok ke-5, Media dan Politik Amerika, Media Digital, Strategi Media, Campuran dan Paduan Kosakata Media, Teknologi, dan banyak lagi adalah beberapa permainan dan aktivitas interaktif yang dapat ditemukan di Educaplay. Selain itu, Educaplay menawarkan alat untuk membuat permainan dan latihan interaktif Anda sendiri, memungkinkan pendidik dan pelajar untuk menciptakan permainan dan latihan yang sesuai dengan tingkat keterampilan dan kebutuhan mereka.

Siswa juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran ketika mereka menggunakan Educaplay. Siswa dapat belajar dengan bebas, mengasah kemampuan berpikir kritis mereka, dan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam kehidupan sehari-hari mereka dengan menggunakan pendekatan interaktif.

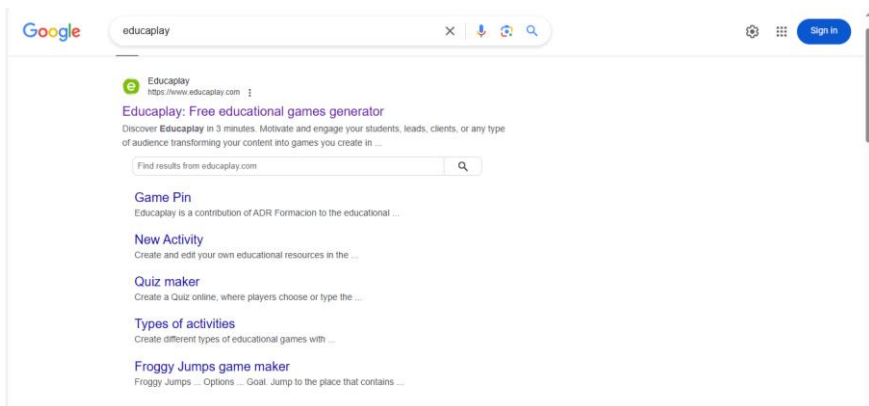
Educaplay adalah alat pembelajaran yang sangat disukai di kalangan pendidik karena berbagai fitur dan keuntungannya. Karakteristik berikut dari Educaplay sebagai alat pembelajaran yang sukses:

- a. Beragam Pendekatan Instruksional
Berbagai teknik pengajaran, termasuk permainan, simulasi, kuis, dan latihan interaktif lainnya, tersedia di Educaplay. Variasi ini mengakomodasi berbagai gaya belajar dan membantu dalam penyajian materi pendidikan dengan cara yang menarik.
- b. Kemampuan Beradaptasi dalam Produksi Konten
Para guru dapat dengan cepat mengembangkan materi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan proses pembelajaran. Kemampuan beradaptasi ini memungkinkan untuk memodifikasi informasi agar sesuai

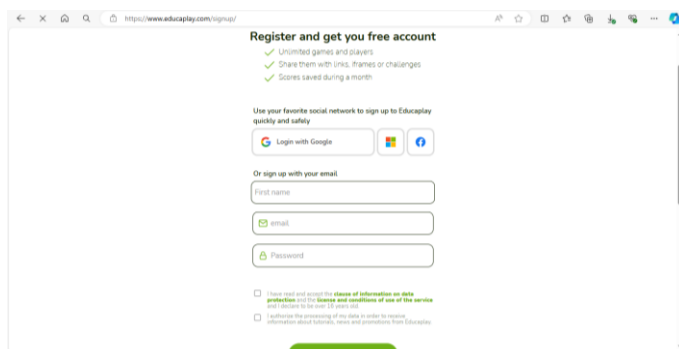
- 
- dengan sumber belajar atau kursus tertentu.
- c. **Terlibat dan Berkontribusi**
Siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dinamis yang ditawarkan oleh Educaplay. Selain mendengarkan, siswa berpartisipasi dalam kegiatan yang mendorong pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.
 - d. **Individualisasi dan Penyesuaian**
Guru dapat memodifikasi materi pelajaran berdasarkan kebutuhan individu siswa, gaya belajar, dan tingkat kesulitan. Kustomisasi ini membantu dalam memenuhi kebutuhan unik setiap siswa.
 - e. **Ketersediaan dan Aksesibilitas**
Aksesibilitas online memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan dari mana saja. Studi mandiri dan pembelajaran jarak jauh didukung oleh aksesibilitas ini.
 - f. **Tanggapan Segera**
Umpan balik instan diberikan oleh Educaplay kepada siswa setelah menyelesaikan tugas atau ujian. Ini memungkinkan guru dan siswa untuk menilai pemahaman secara langsung.
 - g. **Observasi dan Penilaian**
Untuk menilai seberapa baik siswa belajar, guru dapat memantau perkembangan mereka, meninjau hasil ujian, dan melakukan analisis data. Fungsi ini membantu dalam perencanaan dan penyesuaian pembelajaran di masa depan.
 - h. **Menggunakan Multimedia**
mendorong penggunaan audio, video, dan gambar untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan lebih menarik.
 - i. **Kerja Sama dan Pertukaran Konten**
Para guru dapat bekerja sama untuk membuat konten atau bertukar sumber daya pendidikan, yang akan memperluas komunitas pembelajaran.
 - j. **Evaluasi Perkembangan Siswa**
Sediakan instrumen untuk melacak perkembangan siswa dan menilai kinerja akademis mereka.

TUTORIAL PENGGUNAAN EDUCAPLAY UNTUK PENDIDIK

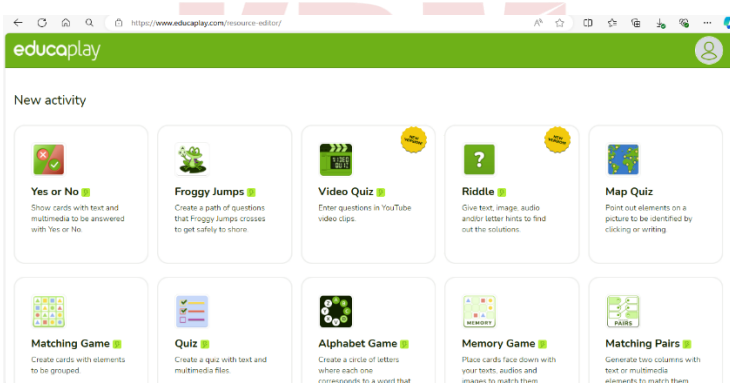
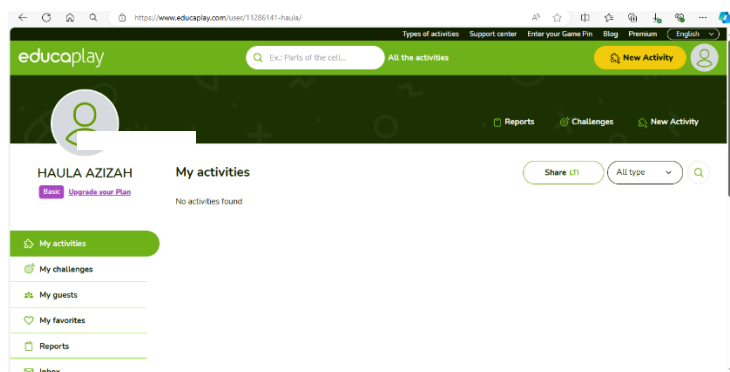
- Buka website educaplay <https://www.educaplay.com/> , Pilih "Daftar Akun" dan temukan opsi "Daftar" atau "Sign Up" pada laman utama Educaplay



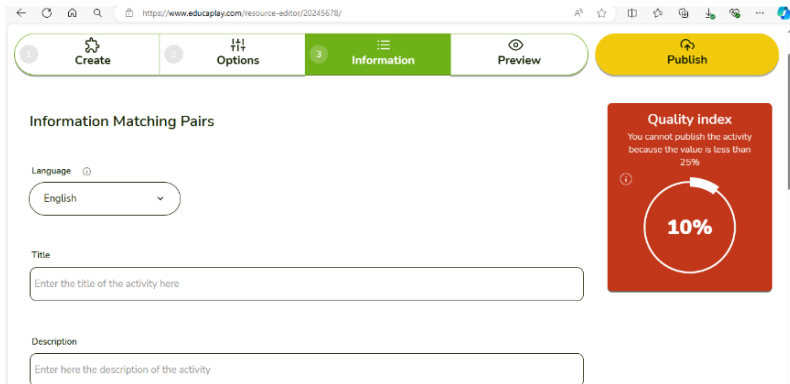
- Isi formulir pendaftaran dengan mengisi formulir pendaftaran dengan informasi yang diperlukan, seperti nama, alamat email, dan kata sandi. Ikuti petunjuk yang diberikan. Langkah selanjutnya verifikasi akun. Setelah mengisi formulir, Anda mungkin perlu memverifikasi akun melalui email. Buka email yang Anda daftarkan dan ikuti instruksi verifikasi yang diberikan



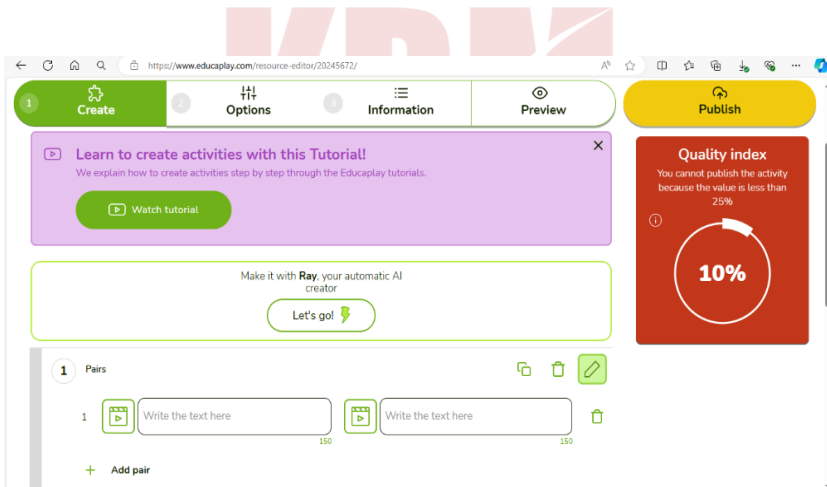
- login ke akun yang telah dibuat
- Pilih "Buat Aktivitas Baru" dan kemudian pilih jenis aktivitas yang ingin Anda buat, seperti kuis, permainan, atau simulasi.



- Setelah itu isi informasi materi yang diperlukan, seperti judul, deskripsi, dan parameter lain yang relevan dengan jenis aktivitas yang Anda pilih.



- tambahkan konten seperti pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif sesuai dengan jenis aktivitas yang Anda buat.



- Sesuaikan pengaturan aktivitas, seperti tingkat kesulitan, durasi, atau tata letak.
- Pratinjau aktivitas yang telah Anda buat. Jika semuanya sesuai, simpan aktivitas tersebut

TUTORIAL PENGGUNAAN EDUCAPLAY UNTUK PESERTA DIDIK

1. Membuat akun:

- Kunjungi situs web Educaplay (www.educaplay.com)
- Klik tombol "Daftar" atau "Sign up"
- Isi formulir pendaftaran dengan informasi yang diminta
- Verifikasi akun melalui email yang dikirimkan

2. Menemukan aktivitas:

- Setelah masuk, Anda akan melihat beranda Educaplay
- Gunakan kotak pencarian untuk mencari aktivitas berdasarkan topik atau mata pelajaran Atau jelajahi kategori yang tersedia di menu navigasi

3. Mengerjakan aktivitas:

- Klik pada aktivitas yang ingin Anda coba
- Baca instruksi yang diberikan dengan seksama
- Mulai mengerjakan aktivitas sesuai jenisnya (kuis, teka-teki silang, dll.)
- Selesaikan aktivitas dan lihat hasil Anda

4. Melacak kemajuan:

- Di profil Anda, Anda dapat melihat aktivitas yang telah diselesaikan
- Periksa skor dan waktu penyelesaian Anda
- Ulangi aktivitas untuk meningkatkan pemahaman dan skor Anda

5. Berinteraksi dengan teman sekelas (jika diaktifkan oleh guru):

- Bergabung dengan kelas virtual jika guru Anda telah membuatnya
- Lihat peringkat dan bandingkan kemajuan Anda dengan teman sekelas

6. Tips tambahan:

- Gunakan fitur bantuan jika tersedia dalam aktivitas
- Jangan ragu untuk mengulangi aktivitas untuk meningkatkan pemahaman
- Tanyakan pada guru Anda jika ada yang tidak Anda pahami



www.penerbitbukumurah.com

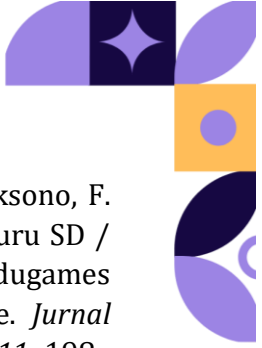
**Dilarang keras, mencetak naskah
hasil layout ini tanpa seijin Penerbit**



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Jimmi Copriady, Betty Holiawarn, Herdini, Ardiansyah. (2012, Febuari 25). Jurnal Publikasi Pendidikan . *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative Untuk Meningkatkan literasi Digital Guru Di Kecamatan Pangkalan Kuras*, 11, 42-48
- Alfrida. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Scramble. Perdana Publishing.
- Alihar, F. (2018). Pengertian hasil prestasi siswa
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Pengembangan Platform Quizalize Terintegrasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran BahasaIndonesia*. 9(July), 1–23.
- Bungalangan, y. T. (2020). Penerapan metode diskusi terbimbing dalam meningkatkan hasil belajar ips . siswa kelas VI SD negeri 1 Hongoa Kabupaten Konawre.
- Dhita seftiana1, b. A. (2021). : jurnal pendidikan dasar . Analisis kelayakanmedia pembelajaran video animasi , 51-52.
- Hasan, Muhammad. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

- Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 8(1), 95–104.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Joko kuswanto, f. R. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas xi
- Karlina, Ice, Nina Kurniah, and Mona Ardina. 2018. “Media Berbasis Information and Communication Technology (Ict) Dalam Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Imliah Potensia* 3(1):24–35
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223
- Luke Edwards. (2022). *Apa itu Classcraft dan Bagaimana Cara Menggunakannya untuk Mengajar Tips dan Trik. TECH&LEARNING*. Retrieved from <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-classcraft-and-how-can-it-be-used-to-teach-tips-and-tricks>
- Malik, M. T. (2022). Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo. *Journal of Educational Sciences*, 22(3), 1–130
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment for learning, educandy & wordwall*.
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Ristina Dwi Utami, S. W. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Pendes : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Rohimat, S., Solfarina, S., Samsiah, S., Ramdhani, F. I., Fitri, R., & Aliyah, N. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara*

- 
- Berbakti*, 1(4), 221-229
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD / MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11, 198–204.
- Situmorang, J. S. M., & Mediatati, N. (2023). Efektivitas Plickers Sebagai Media Evaluasi PPKn Untuk Mengurangi Perilaku Menyontek Siswa SMK Negeri 2 Salatiga. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 441-453.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan educandy dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63.
- Wahyuni, N., Djonnaidy, S., Miladiyenti, F., Fitria, N., & Ramadhani, A. P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Educandy sebagai Integrasi Technology-Based Learning Strategies untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMK dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas: Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat*, 4(1), 51–57.
- Wikipedia, K. (2023). *Jeopardy!* Wikipedia, Ensiklopedia Bebas. Retrieved from <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeopardy!&oldid=24038263>
- Winaningsih, E. T. (2022). *Efektifitas Baamboozle Dan Pola Komunikasi Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, 1-260.
- Zhun Yee Chew. (n.d.). *Cara Membuat Game Jeopardy Di PowerPoint (Template Yang Dapat Dimainkan)*. ClassPoint. Retrieved from <https://blog.classpoint.io/id/cara-membuat-game-jeopardy-di-powerpoint-template-yang-dapat-dimainkan>