

PENGEMBANGAN MODUL AJAR TEKS EKSPOSISI MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA KELAS X

Aulia Ulfa

Universitas Muslim Nusantara Alwashliyah Medan

Email: aularambe1998@gmail.com

Submitted: 22-Mei-2024
Accepted : 13-June-2024

Published: 24-June-2024

DOI: 10.31540/silamparibisa.v1i1.4
URL: <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan modul ajar menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa dan bagaimana respon peserta didik terhadap modul ajar yang akan dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian pengembangan instrumen tes. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan angket. Sedangkan teknis analisis data yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, angket respon penilaian peserta didik dan analisis butir soal. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan perolehan rata-rata sebesar 4,2 dengan kriteria baik. Hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan perolehan rata-rata sebesar 3,9 dengan kategori baik. Validitas dari hasil uji coba diperoleh uji coba pertama dengan soal post test, reliabilitas yang diperoleh pada tahap pertama sebesar 65,1% dengan kategori cukup. Pada penilaian peserta didik memperoleh persentase akhir sebesar 88,1% dengan kriteria sangat baik. Disimpulkan bahwa modul ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa yang dikembangkan sangat layak sebagai media evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran teks eksposisi.

Kata Kunci : Evaluasi, Modul Ajar, *Kahoot*.

DEVELOPMENT OF EXPOSITION TEXT TEACHING MODULE USING THE KAHOOT APPLICATION AS A MEDIUM FOR EVALUATING STUDENT LEARNING OUTCOMES IN GRADE X

ABSTRAK

The aim of this research is to determine the suitability of teaching modules using the Kahoot application as a medium for evaluating student learning outcomes and to gauge student responses to the developed teaching modules. The research method employed is the Research and Development (R&D) method using a test instrument development research model. The research instruments used include tests and questionnaires. The data analysis technique used includes expert validation sheets for content and language, student response questionnaires, and item analysis. The results of content expert validation obtained an average score of 4.2 with a good criterion. The results of language expert validation obtained an average score of 3.9 with a good category. The validity of the trial results was obtained from the first trial with post-test questions, with a reliability obtained in the first stage of 65.1% with a fair category. In

the assessment by students, a final percentage of 88.1% was obtained with a very good criterion. It is concluded that the teaching module on exposition texts using the Kahoot application as an evaluation medium for student learning outcomes is highly suitable as an effective evaluation medium for use in exposition text learning.

Keywords: Evaluation, Teaching Module, Kahoot.

A. Pendahuluan

Pentingnya teknologi dalam kehidupan manusia saat ini sangat diakui karena berperan sebagai dukungan untuk berbagai aktivitas, baik dalam pekerjaan maupun pendidikan. Sesuai dengan pendapat Salsabila & Agustian, (2021) "Pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran atau perantara untuk mengkomunikasikan pengetahuan kepada siswa melalui berbagai aplikasi, seperti *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Meet*, atau melalui grup *WhatsApp*". Ilmiah & Sumbawati (2021) dalam Hannawita (2023) menyatakan bahwa "*Kahoot* merupakan suatu aplikasi berbasis kuis *online* yang interaktif dan menyenangkan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran". *Kahoot* dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena merupakan salah satu metode pengajaran yang diterapkan oleh guru yang melibatkan elemen kompetisi melalui penggunaan permainan interaktif (Kusumawardani & Imawati, 2020). Dengan memanfaatkan teknologi yang dengan mudah diakses, maka pendidik dapat mengembangkan modul ajar untuk menunjang hasil belajar siswa. Menurut Ambarwati & Leksono (2023) "Modul ajar adalah suatu bahan atau sumber belajar yang disusun secara terstruktur dan sistematis untuk membantu proses pembelajaran".

Teks eksposisi bermaksud untuk memberikan informasi atau petunjuk kepada pembacanya. Sejalan dengan pendapat Alwasilah & Senny (2012) dalam Kuswandi & Wedi (2023) "teks yang bertujuan untuk menjelaskan atau mengklarifikasi sebuah ide pokok, pendapat maupun informasi tanpa bermaksud untuk mempengaruhi pikiran pembacanya disebut teks oposisi". Dalam situasi ini, tujuan dari penelitian ini adalah mengintegrasikan potensi teknologi pendidikan yang disediakan oleh aplikasi *Kahoot* dengan kebutuhan akan

penilaian hasil belajar yang lebih efisien dan menarik dalam konteks materi teks eksposisi.

Penulis berupaya untuk mengembangkan modul ajar pembelajaran teks eksposisi yang nantinya akan disandingkan dengan platform di dalam aplikasi *Kahoot* yang secara khusus dirancang sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa pada materi tersebut. Kebermaknaan penelitian ini terletak pada peluang untuk menciptakan alat penilaian yang lebih menarik, sejalan dengan kemajuan teknologi, yang dapat membantu guru dan instruktur dalam menyampaikan pendidikan yang lebih efektif dan merespons kebutuhan siswa terkait materi teks eksposisi.

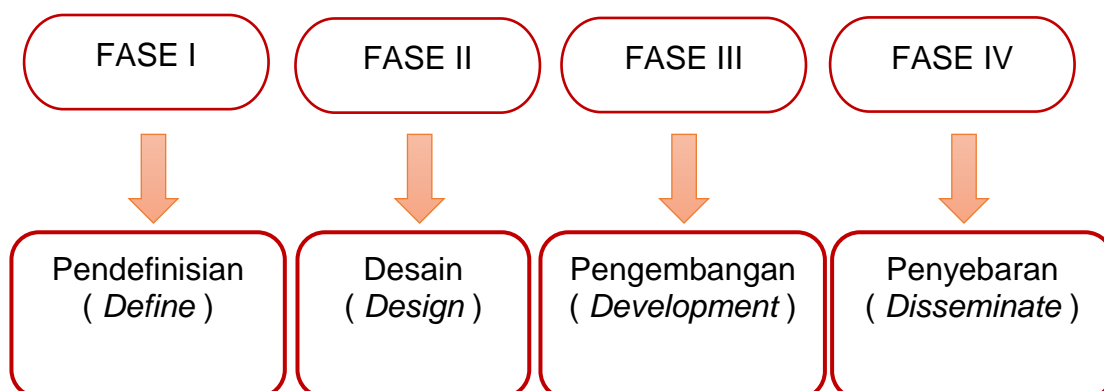
Berdasarkan paparan mengenai pentingnya merancang media evaluasi hasil belajar siswa yang menarik, dinamis, dan berfokus pada hasil belajar siswa. pada Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks eksposisi. Dengan menggabungkan teknologi dan pendidikan, kita dapat membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan fokus pada hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model prosedural yang mengacu pada langkah-langkah model penelitian dan pengembangan atau *research and development (R & D)*. Produk yang dikembangkan adalah modul ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada materi teks eksposisi bagi siswa kelas SMA kelas X. Menurut Sugiyono (2017) dalam Ulfaria (2022) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan penelitian Borg dan Gall, terdapat empat fase dalam melakukan R & D tanpa mengurangi esensi dari riset dan pengembangan. Fase pertama adalah menetapkan dan mengklarifikasi persyaratan dalam pengembangan produk, membangkitkan ide atau konsep tentang produk pendidikan yang diinginkan, kemudian dilanjutkan dengan studi pendahuluan melalui survei, baik survei lapangan maupun survei

kepuustakaan.

Fase kedua adalah fase perancangan produk pendidikan yang akan dikembangkan. Fase ketiga adalah fase pengembangan, di mana produk pengembangan akan disusun dan diuji oleh ahli media dan ahli materi yang berkompeten di bidangnya. Fase keempat adalah fase penyebaran uji coba produk, yang terdiri dari uji coba terbatas dan kemungkinan dilanjutkan dengan uji coba yang lebih luas. Skema langkah-langkah R & D yang telah dimodifikasi menjadi 4D adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model 4D

Berdasarkan langkah-langkah dari pendapat Brog & Gall, model penelitian 4D terbagi dalam 4 tahapan utama, yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate* (Aisyah et al., 2021). Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif sebagai data pokok. Data kualitatif dihasilkan dari hasil observasi serta wawancara bebas terpimpin, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari lembar kuesioner dari ahli materi, ahli media, dan tanggapan siswa dan guru terhadap media evaluasi hasil belajar siswa pada materi teks eksposisi melalui kuesioner. Data tersebut dimaksudkan untuk melihat kelayakan media evaluasi hasil belajar siswa sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia SMA pada materi teks eksposisi, agar nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Instrumen yang dipakai guna mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa kuesioner. Instrumen ini dikembangkan dengan penilaian produk

melihat dari aspek pembelajarannya, isi materi, dan aspek media. Adapun kisi-kisi dari masing-masing kuesioner adalah sebagai berikut.

1. Kuesioner untuk ahli materi, meliputi: kelayakan modul ajar, kelayakan soal, kelayakan penyajian soal sesuai materi, dan kelayakan bahasa yang melatar belakangi mata pelajaran bahasa Indonesia tersebut.
2. Kuesioner untuk ahli media, meliputi: kelayakan media modul ajar menggunakan aplikasi *Kahoot*, kelayakan pembelajaran, dan kelayakan penilaian.
3. Kuesioner untuk siswa, meliputi: respon terhadap modul ajar dan media aplikasi *Kahoot*, materi soal evaluasi, suasana belajar, dan cara guru mengajar.

Data hasil penelitian ini adalah berupa tanggapan ahli materi, dan ahli media terhadap kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari aspek tampilan, pemrograman, pembelajaran, dan soal evaluasi yang sesuai dengan materi. Data berupa komentar, saran revisi dan hasil pengamatan peneliti selama proses uji coba dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan disimpulkan sebagai masukan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang dikembangkan. Sementara, data berupa skor tanggapan ahli materi dan ahli media yang diperoleh melalui kuesioner, dianalisis secara deskriptif dengan teknik rata-rata dan presentase.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah di bawah ini.

- a. Membuat kuesioner dengan skala 1-5 tentang kelayakan produk, dengan kategori sebagai berikut.
 - 1) Sangat baik = 5
 - 2) Baik = 4
 - 3) Cukup = 3
 - 4) Kurang = 2
 - 5) Sangat kurang = 1

Tabel 1. Kriteria Jawaban Instrumen Validasi dengan Jenis Likert

No	Kriteria Jawaban	Skor
1	Sangat Baik	$X > 5$
2	Baik	$3,1 < X \leq 4,2$
3	Cukup	$2,6 < X \leq 2,9$
4	Kurang	$1,8 < X \leq 2,5$
5	Sangat Kurang	$< 1,8$

b. Membuat konversi skor menjadi nilai

Konversi skor dengan nilai angka skala 5 adalah dengan menggunakan skala Likert yang ditulis dalam bukunya Sukardjo (Maulida, 2022). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan skala 5

Data Kuantitatif	Rentang	Kategori
5	$81\% \leq x \leq 100\%$	Sangat baik
4	$61\% \leq x \leq 80\%$	Baik
3	$41\% \leq x \leq 60\%$	Cukup
2	$21\% \leq x \leq 40\%$	Kurang
1	$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat kurang

Berdasarkan keterangan di atas, untuk mendapatkan data rata-rata hasil penelitian yang akan digunakan untuk menarik kesimpulan digunakan rumus:

$$\text{Rata-rata Penilaian} = \frac{\text{total penilaian}}{\sum \text{Aspek yang diamati} \times \sum \text{siswa}}$$

Berpedoman pada tabel konversi di atas, seluruh data kualitatif skala lima dikonversikan ke dalam data kualitatif untuk menentukan kriteria akhir dari

masing-masing aspek baik data dari ahli materi, ahli media, siswa, dan guru. Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “B”, dengan kategori “baik”. Jika hasil penilaian akhir (keseluruhan) pada seluruh aspek dengan nilai minimal “B” (baik), maka produk pengembangan modul ajar menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada materi teks eksposisi berdasarkan teori resepsi untuk siswa SMA telah dianggap layak dipakai sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil validasi dari ahli materi berupa skor penilaian terhadap aspek kelayakan isi/materi, aspek penyajian, aspek penggunaan bahasa, dan aspek kelayakan grafik pada pembelajaran yang disajikan. Berikut tabel penilaian instrumen validasi oleh dosen:

Tabel 3. Hasil Validasi Produk Desain Pembelajaran oleh Ahli

No	Validator	Uji Kelayakan Modul Ajar Teks Eksposisi			
		Isi / Materi	Penyajian	Penggunaan Bahasa	Kegrafikan
1.	Dosen	4,3	4,2	4,1	4,3
2.	Guru	4,0	3,7	4,0	4,0
Jumlah		8,3	7,9	8,1	8,3
Rata-Rata		4,1	3,9	4,0	4,1
Rata-Rata Keseluruhan Produk			4,0		
Kategori			Baik		

Hasil uji validasi ahli oleh dosen pada uji kelayakan modul ajar teks eksposisi memperoleh nilai angka skala 4,2 dengan kategori baik. Sedangkan hasil uji validasi ahli oleh guru pada uji kelayakan modul ajar teks eksposisi memperoleh hasil nilai angka skala 3,9 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan pengembangan modul ajar teks eksposisi oleh dua tim ahli menilai pada rentang skala 4,0 dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan modul ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar pada siswa kelas X MAS Muallimin Univa Medan dinyatakan valid dan layak sehingga dapat dilanjutkan kepada uji coba kepada siswa. Tahap uji coba kepada siswa dilakukan dengan uji coba pre-test dan post-test. Sebelumnya dilakukan dahulu analisis kebutuhan terhadap uji coba perorangan, kemudian pengujian dilanjutkan dengan memberikan pre-test dan post-test kepada uji coba luas yang melibatkan 27 responden atau satu kelas penuh. Adapun penyajian data hasil uji coba kepada siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa Terhadap Produk Desain Pembelajaran

Uji Coba	Jumlah Responder	Jumlah Skor	Jumlah Presentase	Rata-Rata Presentase	Kriteria
Pre-Test	27 Siswa	1758	1758%	65,1%	Cukup
Post-Test	27 Siswa	2379	2379%	88,1%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa respon penggunaan modul ajar teks ekposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sudah memiliki tanggapan yang positif dari para pembelajar. Hal tersebut dapat disimpulkan dari perolehan nilai rata-rata post-test dalam uji coba lapangan sebesar 88,1%. Jika hasil perolehan data ini disesuaikan kriteria tingkat kelayakan, maka desain pembelajaran ini disimpulkan dalam kriteria “Sangat Baik”, sehingga tidak perlu dilakukannya revisi. Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran sudah final dan tidak perlu adanya revisi, sehingga selanjutnya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Pembahasan

Proses pengembangan bahan ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa dilakukan secara bertahap. Tahap yang pertama yaitu analisis masalah dan kebutuhan. Hasil analisis masalah di MAS Muallimin Univa Medan pada kelas X, ditemukan masalah sebagai berikut: (1) bahan ajar yang digunakan sebagai pegangan di sekolah

hanya didominasi teori serta siswa hanya dilatih menganalisis teks eksposisi dari buku paket saja, dalam buku tersebut juga belum terdapat kegiatan merefleksi untuk mengevaluasi pencapaian kemampuan siswa pada setiap sub babnya, (2) bahan ajar yang digunakan belum efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, (3) rendahnya minat siswa menganalisis dan membaca teks eksposisi tanpa dukungan bahan ajar yang menarik.

Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan dengan cara menyebarkan angket yang disebarakan kepada 27 siswa dan 2 guru. Diperoleh hasil analisis masalah bahwa 100% guru dan siswa mengenal dan tahu bahan ajar serta mereka juga menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang telah disediakan sebagai sumber belajar utama dalam mempelajari teks eksposisi, 90% guru dan siswa mengenal dan tahu bahan ajar berupa modul. Namun 100% guru dan siswa belum mengenal bahkan tidak pernah menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. 100% responden yang terdiri dari guru dan siswa menyatakan memerlukan bahan ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Dari analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa perlu dikembangkan di MAS Muallimin Univa Medan.

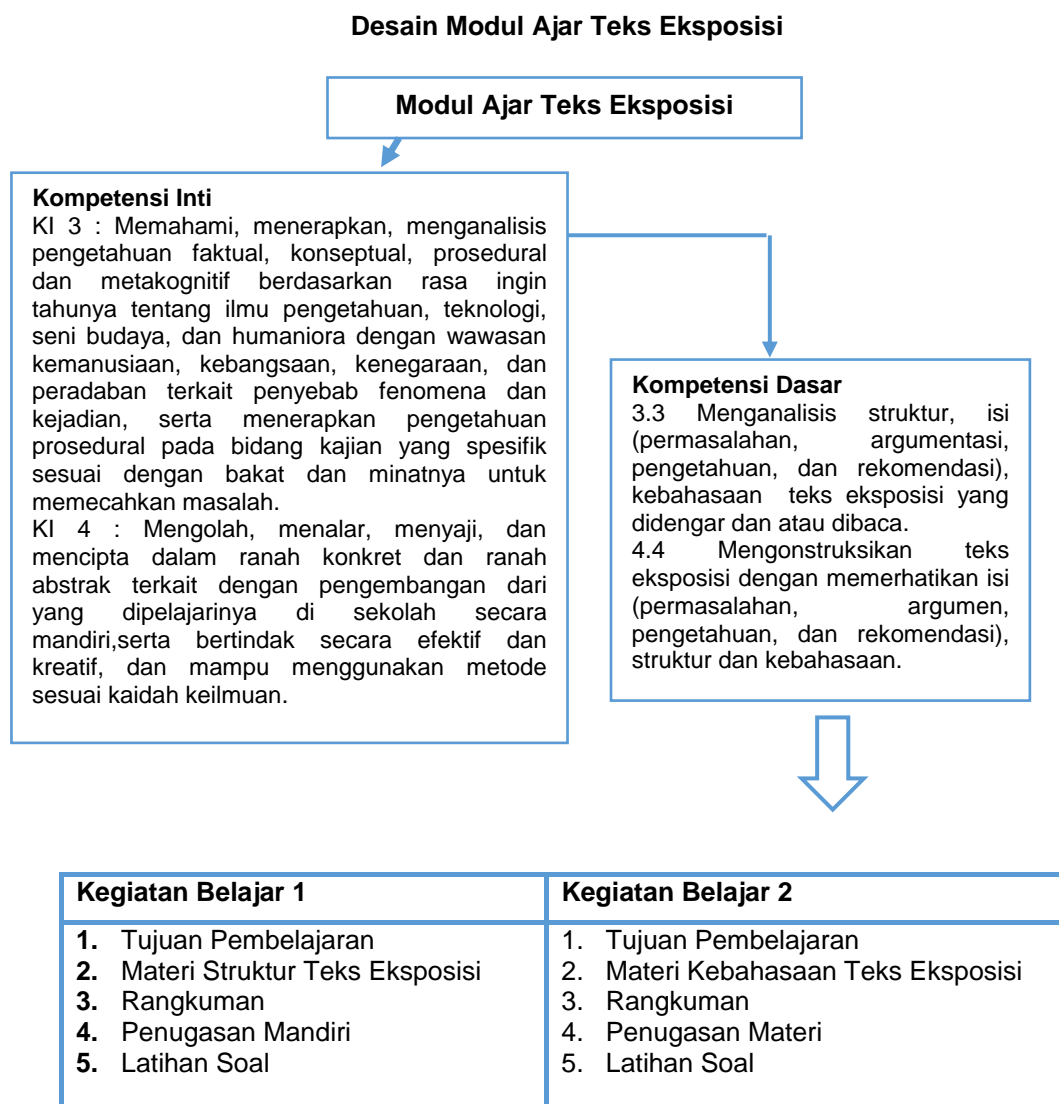
Berdasarkan hasil penelitian kebutuhan terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia didapatkan hasil bahwa 1 guru mengatakan tidak terdapat buku pendamping selain buku paket yang digunakan dalam pembelajaran materi teks eksposisi, 1 guru mengatakan mengenal modul ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi pembelajaran *Kahoot*, 1 guru mengatakan tidak pernah menggunakan aplikasi pembelajaran *Kahoot* sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan 1 guru mengatakan bahwa ia memerlukan bahan ajar berupa modul ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data di atas mengenai analisis kebutuhan guru dan siswa diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan modul ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa

sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan motivasi dalam mengidentifikasi struktur dan kebahasaan teks eksposisi serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Langkah selanjutnya, peneliti melakukan perencanaan bahan ajar berupa modul ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa yang disesuaikan oleh standar yang telah ditetapkan yaitu berdasarkan 1) kelayakan isi, 2) penilaian Bahasa, dan 3) desain pembelajaran.

Desain produk yang digunakan pada penelitian ini adalah bahan ajar yang berupa modul pembelajaran teks eksposisi. Adapun rancangan dari produk modul tersebut diuraikan sebagai berikut.

- a. Bagian awal pada modul tersebut berupa sampul modul yang disusun dengan menyertakan gambar sesuai dengan materi teks eksposisi. Selain itu, modul dicantumkan identitas berupa judul modul, kepada siapa modul tersebut dan identitas pembua modul. Identitas ditulis dengan menggunakan huruf bertipe Bodoni Mt Black dengan ukuran judul modul lebih besar dari identitas yang lain. Hal ini dimaksudkan agar lebih menonjolkan materi yang terdapat dalam modul.
- b. Modul berisi judul, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari oleh siswa. Kegiatan belajar pada modul dibagi atas empat bagian pembelajaran.
- c. Kegiatan pembelajaran bagian pertama akan menjelaskan materi yang ada pada KD 3.3, yaitu struktur teks eksposisi
- d. Kegiatan pembelajaran bagian kedua akan menjelaskan materi yang ada pada KD 3.4, yaitu unsur kebahasaan teks eksposisi
- e. Setelah kegiatan pembelajaran, modul memaparkan glosarium yang berisi istilah-istilah asing yang terdapat pada modul maupun teks beserta pengertiannya.
- f. Pada bagian akhir modul berisi daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan penyusunan materi dan teks pada modul.



Gambar 2. Desain Modul Ajar Teks Eksposisi

Kemudian modul yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Setelah divalidasi, produk diujicobakan pada uji kelompok kecil, dan uji kelompok lapangan terbatas, lalu dilakukan revisi pada setiap uji coba untuk meningkatkan kualitas produk. Setelah proses revisi selesai bahan ajar dapat dikatakan valid dan dapat dilihat keefektifan bahan ajar berupa modul ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan modul ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi belajar siswa, diperoleh hasil bahwa perangkat yang dikembangkan yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), e-modul pembelajaran dan panduan penggunaan desain pembelajaran. Hasil uji validasi kelayakan pengembangan modul ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi hasil belajar pada siswa kelas X MAS Muallimin Univa Medan oleh dua tim ahli menilai pada presentase 4,0% dengan kategori baik. Penilaian yang didapat siswa dalam menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi terdapat nilai terendah 56, belum memenuhi standar KKM. Perolehan rata-rata siswa 65,1% dengan kategori cukup. Penelitian dilakukan dengan memberikan pembelajaran modul ajar teks eksposisi menggunakan aplikasi *Kahoot* terhadap pembelajaran struktur dan kebahasaan teks eksposisi terhadap siswa kelas X MAS Muallimin Univa Medan dengan nilai rata-rata 88,1% pada kategori sangat baik. Supaya mampu dimanfaatkan secara optimal, maka guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas sepuluh perlu menggunakan perangkat-perangkat desain pembelajaran yang telah dikembangkan.

Daftar Pustaka

- Aisyah, N., D., & Dewi, R. M. (2021). Kahoot Application Development as a Media for Evaluation of Student Learning Outcomes. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/656>
- Ambarwati, S. W., & Leksono, I. P. (2023). *Pengembangan Modul Ajar Menulis Teks Eksposisi Berbasis WISER Habit bagi Siswa SMA*. 7(3), 369–383.
- Hannawita, E., Sembiring, B., & Listiani, T. (2023). *Game Based Learning Berbantuan Kahoot ! Dalam Mendorong Keaktifan*. 06(01).
- Kusumawardani, S., & Imawati, S. (2020). *Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru*. 4, 186–191.
- Kuswandi, D., & Wedi, A. (2023). *Pengembangan Desain Pembelajaran*. 5(4), 349–358. <https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p349>
- Maulida, U. (2022). *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*

Utami Maulida. 5(2), 130–138.

Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. 3, 123–133.*

Ulfaria. (2021). *Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ips Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPS.*