

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGGUNAAN QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SASTRA BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER

Ade Asih Susiari Tantri¹, I Putu Mas Dewantara², Ida Ayu Made Darmayanti³, I Komang
Wira Andhika⁴, I Kadek Arya Putra Winata⁵

^{1,2,3,4,5}Jurusan Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah FBS UNDIKSHA

Email: susiari.tantri@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this activity is to train and assist teachers at SD N 5 Less to use Quizizz as an evaluation media for character values-based literature learning. This is certainly expected to improve the skills of teachers in using Quizizz as an easy, interesting, and fun technology-based evaluation media for students in literature learning. The methods of activities in this PkM are seminar, discussion, training, and mentoring. This service activity was carried out on 24-25 July 2024. The implementation of this activity was carried out in several stages, namely seminar activities regarding the advantages and benefits of Quizizz as an evaluation medium and emphasis on extracting character values in literary works and the importance of linking these values to students' daily lives. Then, there was assistance in making Quizizz as an evaluation media in literature learning. This training and mentoring can increase the understanding and skills of SD N 5 Les teachers in making Quizizz as an evaluation media in literature learning.

Keywords: *evaluation, quizizz, literature learning, character values*

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan ini adalah melatih dan mendampingi guru-guru di SD N 5 Less menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sastra berbasis nilai-nilai karakter. Hal ini tentunya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru-guru dalam menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi berbasis teknologi yang mudah, menarik, dan menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran sastra. Metode kegiatan dalam PkM ini, yaitu metode seminar, diskusi, pelatihan, dan pendampingan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan tanggal 24-25 Juli 2024. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa tahap, yaitu kegiatan seminar mengenai kelebihan dan manfaat Quizizz sebagai media evaluasi dan penekanan pada penggalan nilai-nilai karakter dalam karya sastra serta pentingnya mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kemudian, dilakukan pendampingan pembuatan Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran sastra. Pelatihan dan pendampingan ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru SD N 5 Les dalam membuat Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran sastra.

Kata kunci: *evaluasi, quizizz, pembelajaran sastra, nilai karakter*

PENDAHULUAN

Guru merupakan tenaga pendidik profesional yang memiliki peranan penting untuk membentuk generasi emas penurus bangsa yang cerdas dan berkarakter sehingga dapat memajukan bangsa (Ratnawati & Gumiandari, 2021). Tugas utama guru adalah mendidik dan mengajar. Mendidik membentuk peserta didik yang berkarakter. Mengajar membekali peserta didik dengan wawasan dan kecakapan hidup sesuai dengan tuntutan abad 21. Tugas guru

lainnya yang juga sangat penting adalah menilai. Guru harus berusaha untuk mengetahui hasil dari setiap pembelajaran. Hasil dapat berupa hal-hal baik, tidak baik, bermanfaat, atau tidak bermanfaat, dll. Hasil ini sangat penting untuk diketahui karena dapat membantu guru mengetahui sejauh mana mereka dapat mengembangkan potensi peserta didik mereka. Dengan kata lain, guru dapat dianggap berhasil dalam proses pembelajaran jika pembelajarannya mencapai hasil yang baik dan sebaliknya.

Di abad 21 ini, pembelajaran sudah semestinya berbasis teknologi (Sugiyarti et al., 2018). Teknologi memudahkan peran guru dalam mendidik dan mengajar. Peran guru tidak lagi sentral dalam pembelajaran, tetapi hanya sebagai pembimbing dan pengarah peserta didik. Teknologi dalam pembelajaran dapat diaplikasikan dalam kegiatan evaluasi. Sangat banyak aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis *game* yang ditawarkan, salah satunya Quizizz. Aplikasi ini menjadikan evaluasi yang dilakukan oleh guru semakin lebih interaktif, menarik, lebih menantang, dan lebih menyenangkan (Supriadi et al., 2021). Aplikasi ini juga tidak terbatas pada ruang atau waktu dan dapat menggunakannya di mana saja (Sitorus & Santoso, 2022). Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Namun, pada kenyataannya masih banyak guru-guru yang tidak mampu menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran yang berbasis *game*. Kondisi ini terjadi di SD N 5 Les. Dari hasil wawancara dengan kepala SD N 5 Les, guru-guru perlu dilatih untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya dalam kegiatan evaluasi. Kepala sekolah berharap guru-guru di SD N 5 Les dapat menjadi guru yang terbuka dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hal bertujuan agar peserta didik semakin semangat dalam belajar dan mengikuti pembelajaran.

Berkaitan dengan pembelajaran sastra, dari hasil wawancara dengan guru-guru SD N 5 Les. Selama ini, pembelajaran sastra belum menekankan pada penggalian nilai-nilai karakter pada karya sastra yang diajarkan serta belum mengaitkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Sejalan dengan pendapat Firman & Aminah (2016), pembelajaran sastra dapat membantu menanamkan nilai-nilai moral. Nilai-nilai ini termasuk kejujuran, pengorbanan, kepedulian sosial, kebanggaan terhadap bahasa dan budaya bangsa, berkepribadian kuat, saling menghargai, kreatif, santun, beretika, dan bertanggung jawab. Karya sastra memuat nilai-nilai pendidikan karakter yang nyata bagi peserta didik.

Dipertegas oleh Harsanti (2017), bahwa sastra tidak hanya memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai budaya konseptual dan intelektualistis, tetapi juga dihadapkan kepada situasi atau model kehidupan yang nyata. Maka dari itu, generasi muda harus mengenal dan menikmati karya sastra untuk mengasah budi pekerti dan memperluas pandangan serta menginspirasi rasa empati terhadap orang lain (Turuy & Ibrahim, 2023).

Berkaitan dengan ini solusi yang bisa diberikan, yaitu pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi quizziz sebagai media evaluasi pembelajaran sastra bermuatan nilai-nilai karakter.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SD N 5 Les dan guru-guru, masih banyak guru yang belum mampu merancang pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selama ini, pembelajaran yang dilakukan masih konvensional. Guru tidak menggunakan media yang menarik saat pembelajaran, khususnya pada saat melakukan evaluasi. Hal ini tentu berpengaruh kepada minat siswa belajar dan hasil belajar siswa.

Setelah digali lebih dalam mengenai pembelajaran sastra, guru juga belum mengupas nilai-nilai karya sastra yang diajarkan. Guru tidak mengaitkan manfaat teks sastra yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari siswa. Guru hanya mengajarkan konsep cerita rakyat, tetapi tidak mengaitkan nilai-nilai karakter dalam cerita rakyat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini tentu menyebabkan pembelajaran sastra belum maksimal karena pembelajaran sastra sujatinya untuk mendapatkan pesan moral dalam karya sastra yang dapat dijadikan cerminan dalam kehidupan siswa. Selain itu, pembelajaran sastra dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan karakter dan dapat mendukung terwujudnya Pelajar Profil Pancasila.

Secara lebih spesifik, masalah yang dihadapi oleh guru-guru SD N 5 Les, yaitu 1) belum pernah melakukan evaluasi dalam pembelajaran sastra menggunakan aplikasi Quizizz; 2) tidak memiliki wawasan yang cukup terkait dengan penggunaan aplikasi Quizizz untuk media

evaluasi; dan 3) belum pernah menyusun evaluasi pembelajaran sastra sampai pada mengaitkan nilai-nilai karakter pada kehidupan sehari-hari siswa. Berkaitan dengan permasalahan ini, adapun solusi yang bisa ditawarkan adalah pelatihan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sastra berbasis nilai-nilai karakter.

Tujuan dari kegiatan ini adalah melatih guru-guru di SD N 5 Les menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sastra berbasis nilai-nilai karakter. Hal ini tentunya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru-guru dalam menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi berbasis teknologi yang mudah, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, dalam pembelajaran sastra tidak cukup hanya pada pengenalan teori atau konsep tentang sastra atau pengenalan karya sastra, namun guru akan paham dalam mengajarkan sastra harus sampai pada pemahaman siswa pada nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra serta mengaitkan nilai-nilai itu pada kehidupan sehari-hari siswa. Kegiatan ini akan lebih menarik jika dievaluasi dengan menggunakan Quizizz.

Kegiatan pelatihan ini selain meningkatkan kemampuan guru-guru SD N 5 Les menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sastra berbasis nilai-nilai karakter, manfaat lainnya yaitu sebagai berikut.

1. Meningkatkan wawasan dan pengetahuan terkait media evaluasi yang menarik.
2. Menyebarkan ide-ide baru bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya media evaluasi.
3. Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
4. Meningkatkan profesionalitas guru dalam melaksanakan pembelajaran sastra yang lebih berkualitas dan bermakna.
5. Guru dapat merancang pembelajaran sastra yang tidak sekadar pada konsep, namun sampai pada penggalan nilai-nilai karakter yang terdapat pada teks sastra.

METODE

Adapun kerangka pemecahan masalah dalam kegiatan pengabdian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Melakukan kerjasama dengan kepala SD N 5 Les.
2. Menyiapkan segala sarana dan prasarana yang dibutuhkan saat pelatihan.
3. Mengadakan kegiatan pengabdian pada masyarakat, yakni penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sastra berbasis nilai-nilai karakter.
4. Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat.
5. Menyusun laporan penyelenggaraan kegiatan pengabdian pada masyarakat.

Khalayak sasaran yang menjadi strategis dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah guru-guru SD N 5 Les berjumlah 15 orang. Berdasarkan hasil diskusi dengan kepala SD N 5 Les, semua guru akan diikutkan dalam kegiatan pengabdian ini. Hal ini bertujuan agar semua guru dapat berlatih menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran sastra dengan menekankan pada analisis nilai-nilai karakter. Metode kegiatan dalam pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu sebagai berikut.

1. Metode ceramah dilakukan pada saat narasumber memberikan materi terkait evaluasi pembelajaran sastra dengan menekankan analisis nilai-nilai karakter pada teks sastra melalui aplikasi Quizizz.
2. Metode diskusi dilaksanakan setelah narasumber memberikan materi untuk mengetahui kelemahan dan kendala guru saat melaksanakan pembelajaran, khususnya saat melakukan evaluasi dengan aplikasi Quizizz.
3. Metode pelatihan dilakukan saat guru berlatih menggunakan aplikasi Quizizz untuk evaluasi pembelajaran sastra.

Evaluasi yang akan dilakukan pada kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sastra berbasis nilai-nilai karakter, yaitu adanya peningkatan keterampilan guru-guru SD 5 Les dalam menggunakan Quizizz

sebagai media evaluasi pembelajaran sastra berbasis nilai-nilai karakter. Jika di akhir pelatihan 75% guru dapat menggunakan aplikasi Quizizz dengan baik, maka pelatihan ini dikatakan berhasil. Berikut ini adalah tabel rentang penilaian keterampilan guru terhadap materi pelatihan.

Tabel 1. Rentang Nilai

No	Kategori	Rentang Skor
1	Sangat Baik	85-100
2	Baik	69-84
3	Cukup	53-68
4	Kurang	0-52

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Sastra Berbasis Nilai-Nilai Karakter di SD N 5 Les

Kegiatan PkM ini diawali dengan kegiatan observasi pembelajaran sastra yang dilakukan oleh guru-guru dari kelas 1-6 SD N 5 Les, Singaraja. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh data, yaitu guru biasanya menggunakan teknik evaluasi pembelajaran yang monoton, seperti pilihan ganda atau uraian singkat. Guru belum pernah menggunakan media evaluasi berbasis teknologi atau web. Siswa generasi Z yang sudah familiar dengan teknologi, sudah pasti sangat tertarik dengan media evaluasi seperti ini. Media evaluasi berbasis teknologi dan web akan membangkitkan semangat belajar siswa.

Selain itu, dalam pembelajaran sastra, guru belum menggali secara mendalam nilai-nilai karakter dalam karya sastra yang diajarkan, seperti cerpen atau dongeng. Jikapun guru menjelaskan nilai-nilai karakter dalam dongeng misalnya, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal penting jika guru mampu mengajak siswa untuk menggali nilai-nilai karakter dalam karya sastra serta

mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari, guru juga dapat mengaitkan nilai-nilai dalam karya sastra dengan nilai-nilai Pancasila. Kegiatan pembelajaran sastra seperti ini mendukung program pendidikan karakter dan program P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila).

Berdasarkan analisis masalah di atas, solusi yang ditawarkan adalah pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sastra bermuatan nilai-nilai karakter. Media berbasis game memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan keterikatan terhadap proses pembelajaran (Solviana, 2020). Selain itu, media berbasis game dapat menarik minat peserta didik dan mendorong mereka untuk terus belajar (Heni, 2016). Karena media berbasis game terlibat dalam proses pembelajaran, tidak mengherankan bahwa saat ini banyak orang yang menggunakannya.

Media berbasis game memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan keterikatan terhadap proses pembelajaran (Solviana, 2020). Selain itu, media berbasis game dapat menarik minat peserta didik dan mendorong mereka untuk terus belajar (Heni, 2016). Karena media berbasis game terlibat dalam proses pembelajaran, tidak mengherankan bahwa saat ini banyak orang yang menggunakannya.

Quizizz adalah aplikasi game edukasi yang sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran (Anggia & Musfiroh, 2014). Aplikasi ini biasanya digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Evaluasi adalah proses menentukan nilai suatu objek berdasarkan suatu kriteria, di mana objeknya adalah hasil belajar siswa dan kriterianya adalah ukuran (sedang, rendah, atau tinggi) (Suarga, 2019).

Quizizz menawarkan berbagai jenis pertanyaan yang dapat dijawab oleh siapa saja, tetapi pengguna juga dapat membuat pertanyaan

mereka sendiri. Pengguna dapat menambahkan gambar dan video ke soal; bentuk soal dapat berupa esai, pilihan berganda, poling, atau bahkan soal dengan jawaban dalam bentuk gambar. Setiap soal dapat dikerjakan dalam rentang waktu yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan soal.

Kegiatan ini kemudian dikoordinasikan dengan Kepala SD N 5 Les. Koordinasi terus dilakukan untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan. Hal ini dilakukan agar kegiatan pelatihan tidak mengganggu tugas utama guru-guru di SD N 5 Les. Berdasarkan hal ini, maka diputuskan tanggal kegiatan dilakukan tanggal 24 dan 25 Juli. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan di SD N 5 Les.

Setelah tanggal dan tempat disetujui oleh Kepala SD N 5 Les, para anggota pengabdian mempersiapkan semua perlengkapan yang dibutuhkan selama pelatihan. Berkoordinasi dengan kepala sekolah terkait surat menyurat. Selain itu, anggota pengabdian juga berkoordinasi dengan pihak kampus dan mempersiapkan surat-surat untuk peminjaman alat dan tempat. Sebelum hari pelaksanaan anggota pengabdian dibantu oleh mahasiswa mempersiapkan berbagai hal yang dibutuhkan selama pelatihan.

Kegiatan pertama dilakukan pada hari Kamis, tanggal 24 Juli 2024 di ruang yang telah disediakan pihak sekolah. Adapun kegiatan yang dilakukan selama kegiatan yaitu sebagai berikut.

a. Presensi Peserta

Peserta yang datang melakukan presensi dibantu oleh mahasiswa. Setelah itu peserta memasuki ruangan dengan tertib dan bersiap-siap mengikuti kegiatan.

b. Pembukaan

Setelah peserta, panitia, Kepala SD N 5 Les, dan narasumber siap, dilakukan pembukaan kegiatan. Pembukaan diawali dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya, lalu sambutan Kepala SD N 5 Les, dan selanjutnya laporan ketua panitia pengabdian.

c. Seminar

Kegiatan penting dalam pengabdian ini adalah menambah wawasan peserta mengenai kelebihan dan manfaat Quizizz dalam evaluasi pembelajaran. Narasumber menyajikan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran di era revolusi industri 5.0. Dilanjutkan dengan memaparkan kelebihan, manfaat, dan langkah-langkah penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, khususnya evaluasi pembelajaran. Materi terkaitnya menggali dan mengaitkan nilai-nilai karakter dalam karya sastra yang diajarkan juga diberikan agar guru memahami pentingnya kegiatan ini bagi siswa. Berikut foto kegiatan saat seminar dilakukan.



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Narasumber

d. Diskusi

Penyampaian materi oleh narasumber kurang lebih selama 1,5 jam. Setelah penyampaian materi oleh narasumber, kegiatan selanjutnya adalah kegiatan diskusi. Peserta yang sangat antusias mendengarkan materi dari narasumber kemudian bertanya dan berbagi pengalaman terkait penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Guru-guru juga berbagi pengalaman terkait pembelajaran sastra yang biasanya dilakukan. Beberapa guru sudah menjelaskan nilai-nilai moral dalam karya sastra, namun belum sampai mengaitkan pada kehidupan sehari-hari siswa. Berikut foto saat kegiatan diskusi.



Gambar 2. Salah Satu Peserta Bertanya kepada Narasumber

e. Pelatihan

Setelah kegiatan diskusi, guru-guru dilatih menerapkan langkah-langkah penggunaan Quizziz dalam evaluasi pembelajaran sastra yang lebih menekankan pada nilai-nilai karakter dalam karya sastra. Narasumber melatih guru-guru selangkah demi selangkah sehingga semua guru dapat mengaplikasikan dengan baik Quizziz ini dalam evaluasi pembelajaran sastra. Guru sangat antusias mengikuti langkah demi langkah. Pengabdian juga dengan penuh semangat membantu guru-guru yang mengalami kesulitan saat mengikuti langkah demi langkah sampai sepenuhnya guru berhasil mengikuti langkah-langkah dengan tepat.



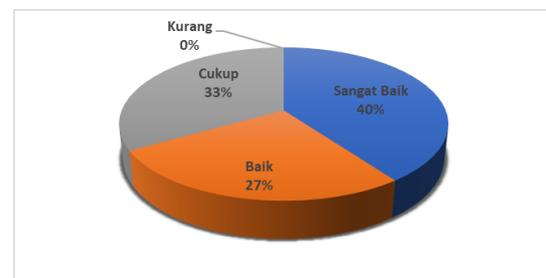
Gambar 3. Pendampingan Pembuatan Quizziz

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan Quizziz sebagai media evaluasi pembelajaran sastra berbasis nilai-nilai karakter dilaksanakan dengan beberapa tahap, yaitu kegiatan seminar mengenai kelebihan dan manfaat Quizziz sebagai media evaluasi dan

2. Keterampilan Guru-Guru SD N 5 Les Membuat Quizziz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Sastra Berbasis Nilai-Nilai Karakter

Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan keterampilan guru setelah diberikan pelatihan, dilakukan penilaian dari Quizziz yang telah dibuat oleh guru. Jika 75% guru dapat menggunakan aplikasi Quizziz dengan baik, maka pelatihan ini dikatakan berhasil. Berikut ini contoh hasil kerja guru dan diagram penilaian Quizziz yang telah dibuat oleh guru-guru SD N 5 Les.



Gambar 4. Nilai Keterampilan Guru dalam Membuat Quizziz

Berdasarkan diagram di atas, hasil nilai Quizziz yang telah disusun guru, yaitu sebagai berikut. Sebanyak 6 orang guru atau 40% dari peserta pelatihan mendapatkan nilai sangat baik dengan rentang nilai 85-100. Sebanyak 4 orang guru atau 26.7% dari peserta pelatihan mendapatkan nilai baik dengan rentang skor 69-84. Sebanyak 5 orang guru atau 33.3% dari peserta pelatihan mendapatkan nilai cukup dengan rentang skor 53-68. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pelatihan dapat meningkatkan keterampilan peserta dalam membuat soal dengan aplikasi Quizziz.

penekanan pada penggalian nilai-nilai karakter dalam karya sastra serta pentingnya mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kemudian, dilakukan pendampingan pembuatan Quizziz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran sastra. Pelatihan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru SD N 5 Les dalam membuat Quizziz

sebagai media evaluasi dalam pembelajaran sastra.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada LPPM Undiksha yang telah mendukung dan memberikan dana melalui hibah dana DIPA Undiksha sehingga kegiatan PkM ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan. Kegiatan pengabdian seperti ini sangat baik dilakukan untuk kemajuan pendidikan yang merata di seluruh negeri, khususnya di Buleleng-Bali.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggia, S. P., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media *Game* Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal LingTera*, 1(2), 123–135.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/ljtp/article/view/2590>
- Firman, & Aminah. (2016). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Sastra dan Budaya Lokal. In *Mengais Karakter dalam Sastra*. Pustaka AQ Publishing House.
https://repository.umi.ac.id/1008/1/BUKU_MENGAIS_KARAKTER_DALAM_SASTRA.pdf
- Harsanti, A. G. (2017). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sastra. *Seminar Nasional: Bahasa Dan Sastra Indonesia Dalam Konteks Global*.
<https://doi.org/10.31949/dmj.v2i2.2085>
- Heni, J. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
<https://media.neliti.com/media/publication/s/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Ratnawati, & Gumiandari, S. (2021). Profil Guru Profesional Abad 21 dalam Perspektif Mahasiswa Iain Syekh Nurjati Cirebon. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 31(1), 27.
<https://doi.org/10.24235/ath.v31i1.8493>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Solviana, D. M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 14. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz/article/view/2082>
- Suarga. (2019). Hakikat, Tujuan dan Fungsi Evaluasi dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(1), 327–338.
<https://doi.org/10.24252/ip.v8i1.7844>
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 439–444.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdp/article/view/10184>
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42.
<https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Turuy, F., & Ibrahim, R. B. (2023). *Generasi Muda dan Revolusi Literasi Sastra*. Kantor Bahasa Provinsi Maluku Utara.
<https://kantorbahasamalut.kemdikbud.go.id/index.php/2023/09/07/generasi-muda-dan-revolusi-literasi-sastra/>