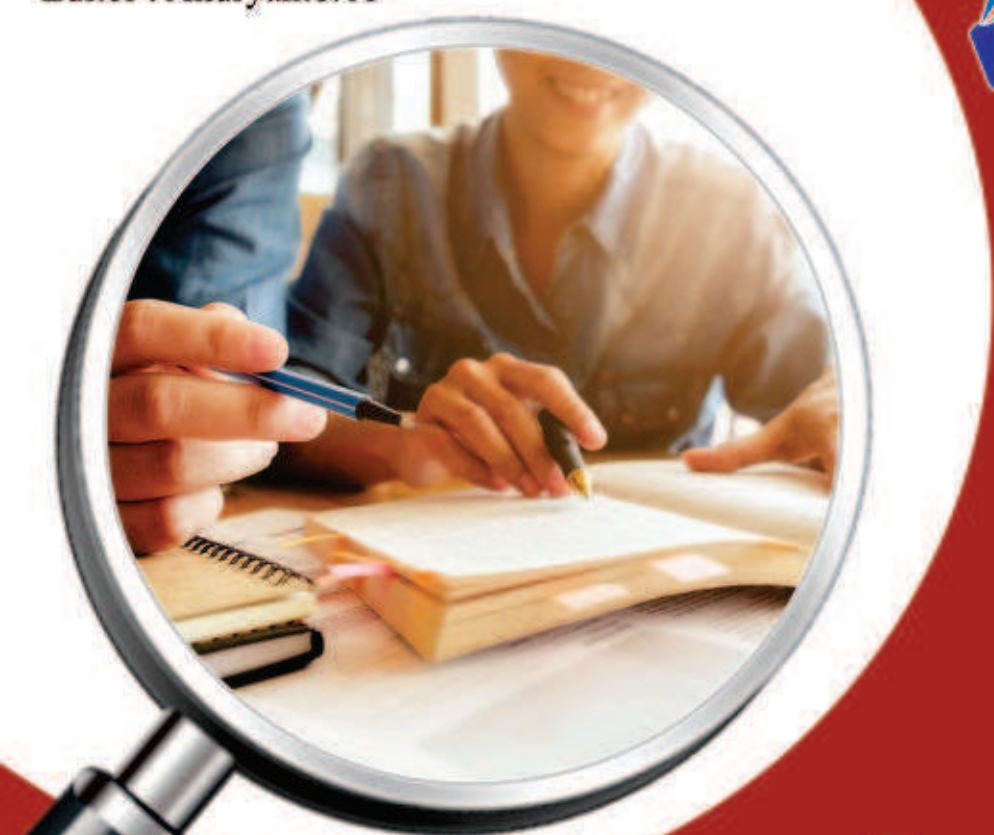


Editor : Andryanto. A



Aplikasi EVALUASI PEMBELAJARAN

Teori dan Praktik

Aishiyah Saputri Laswi
Rohayati Arifin
Muhammad Akram Hamzah





Aplikasi EVALUASI PEMBELAJARAN

Teori dan Praktik

Buku ini berjudul "Aplikasi Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik" yang merupakan rangkuman dari berbagai sumber. Buku ini diharapkan menjadi bahan referensi dan dapat memberikan gambaran bahwa Evaluasi Pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Hal ini berguna untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran, dan memberikan umpan balik bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

Buku ini membahas :

Bab 1 Pengantar Aplikasi Evaluasi Pembelajaran

Bab 2 Google Form

Bab 3 Quizizz

Bab 4 Kahoot!

Bab 5 Mentimeter

Bab 6 Wordwall

Bab 7 Quizlet



0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362



EC00202327375



APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN: TEORI DAN PRAKTIK

**Aishiyah Saputri Laswi
Rohayati Arifin
Muhammad Akram Hamzah**



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN: TEORI DAN
PRAKTIK**

Penulis : Aishiyah Saputri Laswi
Rohayati Arifin
Muhammad Akram Hamzah

Editor : Andryanto A.

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Herlina Sukma

ISBN : 978-623-487-875-2

No. HKI : EC00202327375

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, MARET 2023**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2023

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya serta kemampuan yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan penulisan buku referensi Aplikasi Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik.

Buku ini berjudul “Aplikasi Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik” yang merupakan rangkuman dari berbagai sumber. Buku ini diharapkan menjadi bahan referensi dan dapat memberikan gambaran bahwa Evaluasi Pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Hal ini berguna untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran, dan memberikan umpan balik bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

Dengan demikian, keberadaan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran sangat berguna untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa. Aplikasi ini membantu guru atau instruktur dalam membuat dan menyediakan tugas, kuis, atau evaluasi lainnya secara online, sehingga mempermudah siswa untuk menjawab dan memberikan hasil secara real-time.

Buku ini membahas :

1. Pengantar Aplikasi Evaluasi Pembelajaran
2. Google Form
3. Quizizz
4. Kahoot!
5. Mentimeter
6. Wordwall
7. Quizlet

Penulis menyadari jika di dalam penyusunan buku ini mempunyai kekurangan, namun penulis meyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun buku ini tetap akan memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada

seluruh pihak dan anggota yang telah berkontribusi dalam menyusun, memberi dukungan, pendampingan dan penguatan hingga tuntasnya proses penyusunan sampai pada terbitnya buku ini.

Akhir kata, untuk penyempurnaan buku ini, kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepan. Semoga buku ini dapat memberi manfaat kepada pembaca serta generasi penerus yang akan datang.

Palopo, Juni 2023

Penulis

Aishiyah Saputri Laswi, dkk

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB 1 PENGANTAR APLIKASI EVALUASI	
PEMBELAJARAN	1
A. Pendahuluan	1
B. Pengenalan Tentang Aplikasi Evaluasi Pembelajaran... 2	
C. Meningkatkan Interaktivitas antara Pengajar dan Siswa	3
D. Penerapan Aplikasi dalam Proses Evaluasi Pembelajaran	4
E. Mengoptimalkan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran	5
BAB 2 GOOGLE FORM	12
A. Pendahuluan	12
B. Implementasi Google Form.....	13
BAB 3 QUIZIZZ	24
A. Pendahuluan	24
B. Implementasi Quizizz.....	25
BAB 4 KAHOOT!	36
A. Pendahuluan	36
B. Implementasi Kahoot	37
BAB 5 MENTIMETER	46
A. Pendahuluan	46
B. Implementasi Mentimeter	48
C. Integrasi Mentimeter dalam Pembelajaran.....	53
D. Kelebihan dan Kekurangan Mentimeter.....	55
BAB 6 WORDWALL	57
A. Pendahuluan	57
B. Implementasi Wordwall.....	59
C. Integrasi Wordwall dalam Pembelajaran	64
D. Kelebihan dan Kekurangan Wordwall	66
BAB 7 QUIZLET	68
A. Pendahuluan	68
B. Pengenalan Quizlet.....	69
C. Implementasi Quizlet	71

D. Integrasi Quizlet dalam Pembelajaran	74
E. Kelebihan dan Kekurangan Quizlet	76
DAFTAR PUSTAKA.....	80
TENTANG PENULIS.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Masuk akun Google	14
Gambar 2 Buat akun Google	15
Gambar 3 Pengisian informasi pribadi	15
Gambar 4 Menyetujui persyaratan dan privasi.....	16
Gambar 5 Halaman beranda Google Form.....	16
Gambar 6 Membuat pertanyaan dan opsi jawaban	17
Gambar 7 Penyesuaian Tema.....	18
Gambar 8 Kirim Formulir	18
Gambar 9 Melihat respon.....	19
Gambar 10 Halaman beranda Quizizz.....	25
Gambar 11 Membuat kuis	26
Gambar 12 Jenis soal.....	26
Gambar 13 Pembuatan kuis	27
Gambar 14 Halaman kuis.....	27
Gambar 15 Halaman memulai kuis.....	28
Gambar 16 Halaman memulai kuis.....	28
Gambar 17 Integrasi Quizizz dengan Google Classroom	29
Gambar 18 Otentikasi akun Google	29
Gambar 19 Otentikasi akun Google	30
Gambar 20 Kelas integrasi Google Classroom dengan Quizizz	30
Gambar 21 Halaman beranda Kahoot!.....	37
Gambar 22 Pilihan tipe akun.....	38
Gambar 23 Pilihan tipe pekerjaan.....	38
Gambar 24 Membuat quis	39
Gambar 25 Pilihan jenis quis.....	39
Gambar 26 Memainkan quis	40
Gambar 27 Tema quiz.....	40
Gambar 28 Join quiz	41
Gambar 29 Menunggu Siswa	41
Gambar 30 Guru memulai permainan	42
Gambar 31 Siswa menjawab pertanyaan	42
Gambar 32 Daftar akun Mentimeter	48
Gambar 33 Membuat new presentation.....	49
Gambar 34 Memilih tipe slide.....	49

Gambar 35 Memilih jenis tampilan.....	49
Gambar 36 Mengatur tanggapan	50
Gambar 37 Tombol membagikan.....	50
Gambar 38 Membagikan kode akses	51
Gambar 39 Tombol menampilkan tanggapan	51
Gambar 40 Daftar di situs Wordwall.....	60
Gambar 41 Buat Aktivitas.....	60
Gambar 42 Macam-macam aktivitas Belajar.....	60
Gambar 43 Membuat kuis pembelajaran	61
Gambar 44 Menyimpan aktivitas.....	61
Gambar 45 Membagikan Aktivitas	62
Gambar 46 Mencetak aktivitas kuis.....	62
Gambar 47 Halaman Utama Quizlet	71
Gambar 48 Membuat Set baru.....	72
Gambar 49 Memilih jenis Set.....	72
Gambar 50 Halaman membuat konten pembelajaran	73
Gambar 51 Tombol Membagikan hasil Set	73

BAB

1

PENGANTAR APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Amutha, 2020; Aman *et al.*, 2022). Pendidikan di era digital saat ini sudah berubah paradigma, dari model pembelajaran tradisional ke model pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi (Saykili, 2019). Hal ini memungkinkan adanya pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan fleksibel, serta mendukung penerapan pembelajaran jarak jauh.

Evaluasi pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran (Simarmata *et al.*, 2022). Evaluasi pembelajaran berguna untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran, dan memberikan umpan balik bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran (Hamdayama, 2022). Namun, evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara manual memerlukan waktu dan tenaga yang besar, serta cenderung kurang akurat dan terkadang kurang objektif.

Dalam era digital saat ini, penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Aplikasi evaluasi merupakan program komputer yang dirancang khusus untuk mengukur pemahaman siswa dan memberikan umpan balik secara *real-time*. Dengan menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran, proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif, cepat, dan akurat.

BAB

2

GOOGLE FORM

A. Pendahuluan

Google Form adalah software atau aplikasi pembuatan dan pengumpulan formulir online yang disediakan oleh Google (Adelia *et al.*, 2021). Ini memungkinkan individu atau organisasi untuk membuat formulir survei, umpan balik, dan lainnya dengan mudah dan efisien. Google Form menjadi populer karena kemudahan penggunaannya dan integrasinya dengan aplikasi Google lain seperti Google Sheet.

Google Form pertama kali diluncurkan pada tahun 2008 sebagai bagian dari Google Docs (La Counte, 2019). Awalnya, software ini hanya memiliki fitur dasar seperti pembuatan formulir dan pengumpulan data. Namun, seiring waktu, Google Form terus mengalami pembangunan dan peningkatan fitur, seperti analisis data, integrasi aplikasi lain, dan banyak lagi.

Menurut (Rebiere and Rebiere, 2019), Google Form digunakan untuk mengumpulkan feedback dari siswa setelah setiap sesi pembelajaran. Formulir survei yang dibuat mencakup pertanyaan tentang kualitas materi pembelajaran, efektivitas pengajar, dan tingkat kepuasan siswa.

Menurut (Joshi, Vinay and Bhaskar, 2021), formulir survei dapat dibuat untuk memantau progres siswa, memahami preferensi mereka terhadap materi pembelajaran, dan mengetahui tingkat keberhasilan program pembelajaran. Formulir dapat diterima dalam waktu *real-time* dan data dapat dianalisis dengan mudah untuk membuat keputusan pembelajaran yang *data-driven*.

BAB 3

QUIZIZZ

A. Pendahuluan

Quizizz adalah sebuah platform online yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat, menjalankan, dan menilai kuis atau tes secara interaktif (Permana and Permatawati, 2020). Platform ini dirancang untuk membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan efektif (Junior, 2020). Quizizz menggunakan teknologi gamifikasi untuk membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dan membantu guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dengan mudah (Pitoyo, 2019; Pitoyo, Asib and others, 2020).

Platform ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2014 oleh sekelompok programmer dan guru yang ingin menciptakan solusi yang lebih efektif dan menyenangkan untuk belajar (Tran *et al.*, 2019). Sejak diluncurkan, Quizizz telah mengalami perkembangan dan peningkatan fitur yang signifikan, dan saat ini telah menjadi salah satu platform kuis/tes online terpopuler di seluruh dunia. Quizizz memiliki banyak fitur yang memudahkan guru dan siswa untuk mengelola dan menjalankan kuis/tes secara efektif dan menyenangkan.

Menurut (Lim and Yunus, 2021), Quizizz telah terbukti efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Dalam penelitian tersebut, guru yang menggunakan Quizizz dalam pembelajaran mereka melaporkan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa juga lebih suka mengikuti tes dan kuis yang dikemas dalam bentuk yang menyenangkan dan interaktif seperti yang ditawarkan oleh Quizizz.

BAB

4

KAHOOT!

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan (Simarmata *et al.*, 2022). Berkat teknologi, pembelajaran sekarang lebih mudah, menyenangkan, dan interaktif (Awaliah *et al.*, 2022; Hutahaean *et al.*, 2022). Penggunaan teknologi seperti komputer, internet, dan ponsel memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan tersedia dimana saja dan kapan saja (Amin *et al.*, 2022). Inovasi teknologi juga memungkinkan pengembangan platform pembelajaran interaktif seperti Kahoot!, yang membantu siswa dan guru dalam memperkuat proses belajar-mengajar (Tan Ai Lin, Ganapathy and Kaur, 2018).

Kahoot! didirikan pada tahun 2012 oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik (Resmayani and Putra, 2020). Awalnya, Kahoot! dibuat sebagai platform pembelajaran interaktif untuk guru dan siswa. Sejak itu, platform ini telah tumbuh dan berkembang menjadi salah satu alat pembelajaran terpopuler di seluruh dunia. Kahoot! kini digunakan oleh lebih dari 50 juta pengguna setiap bulan, termasuk guru, siswa, dan profesional lainnya.

Kahoot! memungkinkan guru dan siswa untuk mengevaluasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Martins *et al.*, 2019). Guru dapat membuat kuis interaktif dengan pertanyaan dan pilihan jawaban, dan siswa dapat menjawab pertanyaan secara real-time melalui perangkat seluler mereka. Hasil dari setiap sesi dapat dianalisis untuk

BAB

5

MENTIMETER

A. Pendahuluan

Teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan kita sehari-hari (Iskandar *et al.*, 2022). Inovasi terus-menerus dilakukan untuk mempermudah dan mempercepat berbagai tugas yang kita lakukan (Aman, Anugraha and Hasni, 2021; Halid *et al.*, 2023). Salah satu teknologi yang saat ini sedang populer digunakan dalam dunia pendidikan dan presentasi adalah Mentimeter.

Mentimeter merupakan platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi interaktif yang lebih menarik dan dinamis (Mayhew *et al.*, 2020). Dengan menggunakan Mentimeter, pengguna dapat membuat pertanyaan dan meminta *audiens* untuk memberikan tanggapan secara *real-time* melalui perangkat mereka sendiri, seperti smartphone atau laptop.

Mentimeter juga memberikan berbagai jenis pertanyaan yang dapat dipilih, seperti pilihan ganda, jangka waktu, dan pertanyaan terbuka (Çekiç and Bakla, 2021; Medellin, Gupta and Acuña, 2021). Pengguna juga dapat menampilkan hasil tanggapan secara visual dalam bentuk diagram atau grafik yang mudah dipahami oleh audiens.

Penggunaan Mentimeter dalam dunia pendidikan telah membawa banyak manfaat, baik bagi pengajar maupun siswa (Parulian, Julaeha and Mufti, 2021). Dengan menggunakan Mentimeter, pengajar dapat lebih memperhatikan kebutuhan dan keinginan siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB

6

WORDWALL

A. Pendahuluan

Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengajar untuk membuat berbagai jenis aktivitas belajar dan kuis online dengan mudah dan cepat (Bueno *et al.*, 2022). Didesain untuk membantu guru dan siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dalam berbagai subjek, Wordwall menawarkan berbagai jenis aktivitas belajar seperti papan kata, kuis, *puzzle*, *game*, *matching*, dan *hangman* (Harwika, 2019; Bohuslavická, 2021). Selain itu, Wordwall juga memiliki fitur yang memungkinkan pengajar membagikan aktivitas belajar secara online dengan mudah melalui tautan atau kode QR, serta menyediakan analisis hasil belajar sehingga pengajar dapat melihat seberapa baik siswa memahami materi dan membuat perbaikan di masa depan (Khotimsky and Leontyeva, 2022). Untuk mengakses Wordwall, pengajar dapat membuat akun gratis di Wordwall.net dan mulai membuat aktivitas belajar. Wordwall juga memiliki versi berbayar yang menawarkan fitur tambahan seperti lebih banyak jenis aktivitas belajar dan analisis hasil belajar yang lebih mendalam (Borowska and Kołodziej, 2022). Sehingga, Wordwall merupakan sebuah platform pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi pengajar dan siswa untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengembangkan keterampilan dalam berbagai subjek.

Dalam era digital saat ini, platform pembelajaran seperti Wordwall menjadi semakin penting karena memungkinkan guru dan siswa untuk belajar secara online dengan lebih mudah

BAB

7

QUIZLET

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Dalam era digital seperti saat ini, teknologi telah memainkan peran penting dalam pembelajaran (Burbules, Fan and Repp, 2020). Ada banyak platform pembelajaran online yang tersedia di internet, salah satunya adalah Quizlet. Platform ini telah banyak digunakan oleh pengajar dan siswa di seluruh dunia untuk membantu mempelajari berbagai macam materi (Solhi Andarab, 2019).

Quizlet adalah sebuah platform pembelajaran online yang berasal dari San Francisco, California (Phuong, 2020). Didirikan pada tahun 2005 oleh seorang siswa SMA bernama Andrew Sutherland, Quizlet awalnya dikenal sebagai sebuah situs web yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi kartu flash untuk belajar secara online (Hikmah and Hannan, 2019). Namun, seiring berjalannya waktu, Quizlet telah berkembang menjadi sebuah platform pembelajaran online yang komprehensif, dengan berbagai fitur dan pilihan konten belajar yang tersedia.

Salah satu kelebihan utama dari Quizlet yaitu menyediakan berbagai macam materi pembelajaran (Reznikova *et al.*, 2023). Konten belajar dapat berupa kartu flash, kuis, permainan, dan banyak lagi. Selain itu, konten belajar yang disediakan oleh pengguna dapat disesuaikan dengan jenis materi yang ingin dipelajari. Platform ini juga menyediakan fitur pencarian, yang memungkinkan pengguna untuk menemukan konten belajar yang dibuat oleh pengguna lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman, A. *et al.* (2022) 'Information System for Monitoring the Development of Children With Special Needs', *Ceddi Journal of Education*, 1(2), pp. 1-7.
- Amutha, D. (2020) 'The Role and Impact of ICT in Improving the Quality of Education', *Available at SSRN 3585228* [Preprint].
- Andryanto, A. *et al.* (2022) *Teknologi Metaverse dan NFT*. Yayasan Kita Menulis.
- Asma, A. *et al.* (2023) 'Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Google Form dan Quizizz', *Ikhlas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), pp. 8-14.
- Cairncross, S. and Mannion, M. (2001) 'Interactive multimedia and learning: Realizing the benefits', *Innovations in education and teaching international*, 38(2), pp. 156-164.
- Hakim, L. (2021) *Pengembangan media interaktif autoplay untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran al qur'an hadits di mts assathi'karas sedan rembang*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Hamdayama, J. (2022) *Metodologi pengajaran*. Bumi Aksara.
- Khairiyah, U. *et al.* (2021) 'Pendampingan Pembuatan Kuis dengan Aplikasi Quizizz bagi Guru Sekolah Dasar di Desa Made Lamongan', *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), pp. 125-131.
- Lee, A.V.Y., Luco, A.C. and Tan, S.C. (2023) 'A Human-centric automated essay scoring and feedback system for the development of ethical reasoning', *Educational Technology \& Society*, 26(1), pp. 147-159.
- Liu, Z.-Y., Lomovtseva, N. and Korobeynikova, E. (2020) 'Online learning platforms: Reconstructing modern higher education', *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 15(13), pp. 4-21.

- Manurung, P. (2020) 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19', *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), pp. 1-12.
- Putri, V.D. (2021) 'Aplikasi Daring QUIZIZZ sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi Covid 19', *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 1(2), pp. 8-22.
- Saykili, A. (2019) 'Higher education in the digital age: The impact of digital connective technologies', *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 2(1), pp. 1-15.
- Simarmata, J. et al. (2022) *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yayasan Kita Menulis.
- Stemler, L.K. (1997) 'Educational characteristics of multimedia: A literature review', *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 6, pp. 339-360.
- Szymkowiak, A. et al. (2021) 'Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people', *Technology in Society*, 65, p. 101565.
- Wannapiroon, P. et al. (2022) 'Digital Competences of Vocational Instructors with Synchronous Online Learning in Next Normal Education.', *International Journal of Instruction*, 15(1), pp. 293-310.
- Wulandari, M. and Pasaribu, T.A. (2022) *Technology for English language learning*. Sanata Dharma University Press.
- Yuliani, M. et al. (2020) *Pembelajaran daring untuk pendidikan: Teori dan penerapan*. Yayasan Kita Menulis.
- Adelia, A. et al. (2021) 'The role of google form as an assessment tool in elt: Critical review of the literature', *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 1(1), pp. 58-66.
- La Counte, S. (2019) *Google Apps for Seniors: A Practical Guide to Google Drive Google Docs, Google Sheets, Google Slides, and Google Forms*. Ridiculously Simple Books.

- Joshi, A., Vinay, M. and Bhaskar, P. (2021) 'Impact of coronavirus pandemic on the Indian education sector: perspectives of teachers on online teaching and assessments', *Interactive technology and smart education*, 18(2), pp. 205–226.
- Radhaswati, I.D.A.A. and Santosa, M.H. (2022) 'Teachers' Perceptions: the Use of Google Form as a Media to Assess Primary School Students', *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 5(4), pp. 910–924.
- Rebriere, O. and Rebriere, C. (2019) *Use Google forms for evaluation: Google forms and quizzes as effective educational tools*. Rebriere.
- Scheef, A.R. and Johnson, C. (2017) 'The power of the cloud: google forms for transition assessment', *Career Development and Transition for Exceptional Individuals*, 40(4), pp. 250–255.
- Junior, J.B.B. (2020) 'Assessment for learning with mobile apps: exploring the potential of quizizz in the educational context', *International Journal of Development Research*, 10(01), pp. 33366–33371.
- Lim, T.M. and Yunus, M.M. (2021) 'Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review', *Sustainability*, 13(11), p. 6436.
- Permana, P. and Permatawati, I. (2020) 'Using Quizizz as a formative assessment tool in German classrooms', in *3rd International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2019)*, pp. 155–159.
- Pitoyo, M.D. (2019) 'Gamification based assessment: A test anxiety reduction through game elements in Quizizz platform', *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*, 4(1), pp. 22–32.
- Pitoyo, M.D., Asib, A. and others (2020) 'Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of Quizizz on Students' Learning in Higher Education.', *International Journal of Language Education*, 4(1), pp. 1–10.
- Tran, T.L.N. *et al.* (2019) 'Bring your own device (BYOD): Technologies for learner engagement and collaboration',

Conference on Tesol [Preprint].

- Zuhriyah, S. and Pratolo, B.W. (2020) 'Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class', *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), pp. 5312-5317.
- Amin, M. et al. (2022) *Teknologi Jaringan Nirkabel*, Yayasan Kita Menulis.
- Awaliah, N. et al. (2022) 'Implementation of Extreme Programming in the Asoka Makassar Integrated Early Childhood Education E-Book Activities', *Ceddi Journal of Education*, 1(1), pp. 28-36.
- Hutahaean, J. et al. (2022) *Pengantar Teknologi Komputer dan Informasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Irwan, I., Luthfi, Z.F. and Waldi, A. (2019) 'Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa', *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), pp. 95-104.
- Martins, E.R. et al. (2019) 'Using Kahoot as a learning tool', in *Information Systems for Industry 4.0: Proceedings of the 18th Conference of the Portuguese Association for Information Systems*, pp. 161-169.
- Rafnis, R. (2019) 'Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif', *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Resmayani, N.P.A. and Putra, I.N.T.D. (2020) 'Gamification: Using Kahoot! to make students love the class from the very Beginning', *Linguistics and ELT Journal*, 7(1), pp. 10-18.
- Simarmata, J. et al. (2022) *Sistem Multimedia*. Yayasan Kita Menulis.
- Sinaga, I.T.D., Rahan, N.W.S. and Azahari, A.R. (2022) 'Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau', *Journal of Environment and Management*, 3(1), pp. 55-61.
- Tan Ai Lin, D., Ganapathy, M. and Kaur, M. (2018) 'Kahoot! It: Gamification in higher education.', *Pertanika Journal of Social*

- Wardana, S. and Sagoro, E.M. (2019) 'Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), pp. 46-57.
- Aman, A., Anugraha, N. and Hasni, H. (2021) 'Aplikasi Pemesanan Air Minum pada Depot Galon Dinda menggunakan Rest API berbasis Android', *PROSIDING SEMANTIK*, 3(1), pp. 47-55.
- Çekiç, A. and Bakla, A. (2021) 'A Review of Digital Formative Assessment Tools: Features and Future Directions.', *International Online Journal of Education and Teaching*, 8(3), pp. 1459-1485.
- Dowling-Hetherington, L. *et al.* (2020) 'Business students' experiences of technology tools and applications in higher education', *International Journal of Training and Development*, 24(1), pp. 22-39.
- Halid, A. *et al.* (2023) 'Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran pada SMA Negeri 10 Maros', *Insan Cita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1).
- Iskandar, A. *et al.* (2022) 'Advanced Health Control Consultation Application at Clinic B White C Based on Android', *Ceddi Journal of Information System and Technology (JST)*, 1(1), pp. 12-19.
- Mayhew, E. *et al.* (2020) 'The impact of audience response platform Mentimeter on the student and staff learning experience', *Research in Learning Technology*, 28.
- Medellin, K., Gupta, D. and Acuña, K. (2021) 'Teaching strategies during a pandemic: Learnings and reflections', in *Handbook of research on transforming teachers' online pedagogical reasoning for engaging K-12 students in virtual learning*. IGI Global, pp. 194-211.

- Parulian, D., Julaeha, S. and Mufti, A. (2021) 'PKM Guru-Guru Bimbel Yayasan FORSIPMA Mawar: PKM Guru-Guru Bimbel Yayasan FORSIPMA Mawar', *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 1(1), pp. 9-14.
- Pichardo, J.I. *et al.* (2021) 'Students and teachers using mentimeter: Technological innovation to face the challenges of the covid-19 pandemic and post-pandemic in higher education', *Education Sciences*, 11(11), p. 667.
- Quiroz Canlas, F., Nair, S. and Nirmal Doss, A. (2020) 'Mentimeter app in computer science courses: Integration model and students' reception', in *2020 12th International Conference on Education Technology and Computers*, pp. 1-5.
- Wong, P.M. and Yunus, M.M. (2020) 'Enhancing writing vocabulary using Mentimeter', *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(3), pp. 106-122.
- Bohuslavická, Z. (2021) *From practising vocabulary through games to using it in context*. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta.
- Borowska, M. and Kołodziej, I. (2022) 'Identification of social innovations in e-learning education of students during the COVID-19 pandemic', *Central European Review of Economics & Finance*, 38(3), pp. 5-41.
- Bueno, M. *et al.* (2022) 'A usability study on Google Site and Wordwall. Net: Online instructional tools for learning basic integration amid pandemic', *Journal of Global Business and Social Entrepreneurship (GBSE)*, 7(23).
- Harwika, H. (2019) *Using Word Wall Media to Improve the Students' Vocabulary Mastery at the Seventh Grade of SMPN 4 Marioriawa Kab. Soppeng*. IAIN Parepare.
- Khotimsky, M. and Leontyeva, A. (2022) 'Lessons of the pandemic: A critical look at digital tools for online and face-to-face instruction of Russian as a foreign language', in *Student-Centered Approaches to Russian Language Teaching*. Routledge,

pp. 135–155.

- Moorhouse, B.L. and Kohnke, L. (2022) 'Creating the Conditions for Vocabulary Learning with Wordwall', *RELC Journal*, p. 00336882221092796.
- Muttaqin, M. *et al.* (2022) *BIG DATA: Informasi Dalam Dunia Digital*. Yayasan Kita Menulis. Available at: <https://books.google.co.id/books?id=zDJtEAAAQBAJ>.
- Rahmi, L. and Angraina, D. (2021) 'Training on Utilization of Wordwall Media os Online-Based Learning Assessment For Elementary School Teachers 08 Supayang', *Sumatra Journal of Disaster, Geography and Geography Education*, 5(2), pp. 144–149.
- Safitri, D. *et al.* (2022) 'Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media.', *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(6).
- Sartika, R. (2017) 'Implementing word wall strategy in teaching writing descriptive text for junior high school students', *Journal of English and Education*, 5(2), pp. 179–186.
- Aprilani, D.N. (2021) 'Students' Perception in Learning English Vocabulary through Quizlet.', *Journal of English Teaching*, 7(3), pp. 343–353.
- Avisteva, R.T. and Halimi, S.S. (2021) 'The Use of Quizlet as a Vocabulary Acquisition Learning Media for Eleventh Grade Students', in *International University Symposium on Humanities and Arts 2020 (INUSHARTS 2020)*, pp. 254–260.
- Burbules, N.C., Fan, G. and Repp, P. (2020) 'Five trends of education and technology in a sustainable future', *Geography and Sustainability*, 1(2), pp. 93–97.
- Chan, L., Hogaboam, L. and Cao, R. (2022) 'Artificial intelligence in education', in *Applied Artificial Intelligence in Business: Concepts and Cases*. Springer, pp. 265–278.
- Comtois, M. (2022) 'CALL-me MT: a Web Application for Reading in a Foreign Language'.

- Hikmah, D. and Hannan, A. (2019) 'Quizlet: A digital media for learning informatics terms', *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, 1(1), pp. 1-9.
- Oksana, H. et al. (2022) 'Problems and Prospects of Formation of Digital Competence of Future Scientific and Pedagogical Workers of Higher Education Institutions through Gamification: Opportunities Kahoot, Quizlet in the European Union.', *Journal of Curriculum and Teaching*, 11(4), pp. 108-119.
- Phuong, H. (2020) 'Gamified Learning: Are Vietnamese EFL Learners Ready Yet?', *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(24), pp. 242-251.
- Prayogi, A.W. and Wulandari, M. (2021) 'Implementing a mobile application Quizlet to help Senior High School students learn vocabulary', in *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, pp. 87-99.
- Reznikova, A. et al. (2023) 'Quizlet Time: Interactive Didactic Platforms as a Part of Digital Educational Space', in *XV International Scientific Conference "INTERAGROMASH 2022" Global Precision Ag Innovation 2022, Volume 2*, pp. 1118-1128.
- Sari, D.E., Ftriani, S.A. and Saputra, R.C. (2020) 'Active and Interactive Learning Through Quizlet and Kahoot', in *International Conference on Online and Blended Learning 2019 (ICOBL 2019)*, pp. 118-120.
- Solhi Andarab, M. (2019) 'Learning Vocabulary through Collocating on Quizlet.', *Online Submission*, 7(4), pp. 980-985.
- Waluyo, B. and Bucol, J.L. (2021) 'The impact of gamified vocabulary learning using Quizlet on low-proficiency students', *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal*, 22(1), pp. 164-185.

TENTANG PENULIS



Aishiyah Saputri Laswi lahir di Palopo, pada 26 Agustus 1988. Tercatat sebagai lulusan STMIK Dipanegara Makassar (S1) dan STMIK Handayani (S2). Wanita yang kerap disapa Aish ini adalah anak pasangan dari Laswi Mattau (Ayah) dan Harisah (Ibu). Aishiyah Saputri Laswi bukanlah orang baru di dunia Pendidikan Tinggi. Awal dedikasi sebagai dosen swasta pada tahun 2011 dan terangkat sebagai dosen PNS sejak tahun 2019 di IAIN Palopo. Saat ini Aish mash menjalani berbagai kegiatan tri dharma terutama penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.



Rohayati Arifin lahir pada tanggal 13 Desember 1967 di Kalosi, Kecamatan Alla, Kabupaten Enrekang Provinsi Sulawesi Selatan dari pasangan suami istri H. Muhammad Arifin dengan Hj. Sitti Zaenab. Anak ke-4 dari 8 bersaudara. Pada tahun 2008 penulis menyelesaikan program pascasarjana pada Program studi Ilmu Komunikasi Pendidikan Universitas Hasanuddin (UNHAS) dan memperoleh gelar Magister Pendidikan Science. Tahun 2011 melanjutnya studi program studi Ilmu Pendidikan Strata Tiga (S3) di Universitas Negeri Makassar. Saat ini penulis tercatat sebagai dosen tetap pada Universitas Teknologi Akba Makassar.



Muhammad Akram Hamzah lahir di Palopo, pada 20 Pebruari 1991. Pria yang kerap disapa Akram ini adalah anak dari pasangan Hamzah (ayah) dan Halijah (ibu). Aktifitas saat ini mengajar dan menulis beberapa buku tentang perkembangan teknologi.



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202327375, 6 April 2023

Pencipta

Nama : **Aishiyah Saputri Laswi, Rohayati Arifin dkk**

Alamat : **Jl. Merpati I No. 502 Perumnas, Kel. Rampoang, Kec. Bara, Kota Palopo, Palopo, Sulawesi Selatan, 91914**

Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Aishiyah Saputri Laswi, Rohayati Arifin dkk**

Alamat : **Jl. Merpati I No. 502 Perumnas, Kel. Rampoang, Kec. Bara, Kota Palopo, Palopo, Sulawesi Selatan, 91914**

Kewarganegaraan : **Indonesia**

Jenis Ciptaan : **Buku**

Judul Ciptaan : **Aplikasi Evaluasi Pembelajaran: Teori Dan Praktik**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **27 Maret 2023, di Purbalingga**

Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selanta hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.**

Nomor pencatatan : **000460296**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.