

## Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Matematika

Tifani Arum Azzahro<sup>1</sup>, Fitrianto Eko Subekti<sup>2</sup>

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto<sup>1,2</sup>

tifaniazzahro12@gmail.com<sup>1</sup>, efitrians@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstrak

Suatu proses pembelajaran yang menjenuhkan dikarenakan kurangnya media dan fasilitas pembelajaran serta cara mengajar yang terlalu monoton akan mempengaruhi tingkat berpikir serta hasil belajar siswa. Bagian dalam proses tersebut adalah evaluasi yang digunakan sebagai tolak ukur guru dalam memberikan nilai maupun predikat ketuntasan bagi siswa. Pengembangan evaluasi tentunya berperan penting dan harus diinovasikan bersamaan dengan pengembangan – pengembangan faktor lainnya. Salah satunya yaitu dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital yang sedang mengalami kemajuan pesat. Akan bagus jika dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Ketika proses pembelajaran dinilai sudah menemukan cara yang efektif, bisa diterima, dan membuat peserta didik antusias, maka dalam penugasan yang kemudian akan diberikan harus mampu membuat siswa lebih tertarik. Hal tersebut bisa dilakukan dengan menerapkan teknologi sebagai bahan media evaluasi pembelajaran yang baru. Peneliti melakukan penelitian dengan metode *Systematic Literature Review*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas media evaluasi pembelajaran digital dalam berbagai jurnal – jurnal penelitian yang bertema evaluasi pembelajaran dalam sekolah. Sebanyak 25 literatur dari berbagai database kemudian diinterpretasi dan menghasilkan *review* tentang penggunaan dan efektivitas bagi siswa dan guru dari sebuah media evaluasi digital dalam pembelajaran matematika yang berbasis web ataupun aplikasi khusus pembelajaran. Demikian hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta dalam penggunaannya sangat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan interaktif.

**Kata Kunci:** Digital; Efektivitas; Media Evaluasi

### Abstract

*A boring learning process due to the lack of media and learning facilities, as well as monotonous teaching methods will affect the level of thinking and learning outcomes of students. Part of the process, one of which is evaluation as a benchmark for teachers in providing grades and predicates for completeness for students. Evaluation development is of course a package and must be innovated along with the development of other factors. One of them is with the development of information and communication technology in the digital era which is experiencing rapid progress, it will be very good if it is used in the field of education. When the learning process is judged to have found an effective, acceptable and enthusiastic way of making students, then the assignments that will then be given should be able to make students more interested. This can be done by applying technology as a new learning evaluation media material. Researchers conducted research using the Systematic Literature Review method, this study aims to identify the effectiveness of learning evaluation media in various research journals with the topic of learning evaluation in schools. A total of 25 literatures from various databases were interpreted and resulted in a review of the use and effectiveness for students and teachers of a digital evaluation media in web-based mathematics learning or special learning applications. Thus, the results of the study show that digital evaluation media can increase students' interest and motivation in learning and their use is very helpful for teachers to deliver learning materials.*

**Keywords:** Digital; Effectiveness; Evaluation Media

Diterima (17 Juni 2022)

Disetujui (14 September 2022)

Dipublikasikan (22 September 2022)

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin cepat menyebabkan administrasi tenaga pendidik dan kinerja guru yang diharapkan lebih maksimal dalam mendidik dan membimbing peserta didik. Guru dituntut untuk mampu kreatif dan berinovasi merancang instrumen atau program – program pendidikan yang akan digunakan proses pembelajaran.

Trend pembelajaran di era revolusi industri 4.0 merujuk pada suatu kerampilan praktik, serta bersifat fleksibel yang mana bisa dilaksanakan kapan saja dan di mana saja, tidak terpancang pada dimensi waktu dan tempat (SEMOLEC, 2019). Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dengan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan keseluruh dunia yang menembus batas jarak, tempat, ruang hingga waktu. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi selalu menjadi bagian yang digunakan sebagai suatu perangkat dalam mencari materi, mengolah bahan ajar, menampilkan, serta menyampaikan pembelajaran secara efektif dan inovatif. Perkembangan teknologi yang pesat tentunya menjadi suatu alat yang memudahkan baik untuk tenaga pendidik ataupun peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bukan serta merta sebagai media penyampai bahan ajar saja, teknologi informasi juga bisa dimaksimalkan sebagai suatu alat dalam pemberian evaluasi kepada peserta didik yang dilakukan dengan pemberian assesement melalui banyak pilihan kemudahan teknologi baik aplikasi maupun internet dengan soal-soal serta panduan yang lebih menyenangkan. Ketika dunia memasuki perubahan era maka ada banyak hal yang juga mengikutinya. Dengan kata lain, perubahan terjadi pada beberapa sektor kehidupan yang tidak hanya sekedar perubahan tetapi juga tantangan demi tantangan ikut menghiasinya.

Di era digital, internet merupakan suatu hal yang dirasa sangat penting, memiliki banyak pengaruh, dan ikut menjadikan dunia pendidikan semakin berkembang. Perubahan teknologi menuju kemajuan zaman dimana diciptakannya teknologi yang memudahkan kegiatan manusia dalam bidang pendidikan seperti membuat media pembelajaran yang semakin menarik (Rahmatia et al., 2017). Beberapa studi mencoba memberikan evaluasi terkait sumber-sumber pembelajaran yang tersedia di internet dan melakukan analisis hubungan antara pemahaman, kepercayaan, serta perilaku seorang tenaga pendidik terhadap tugasnya sebagai seorang pengajar dengan menggunakan internet dalam proses mengajarnya. Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan akan membantu meningkatkan kualitas siswa dan membuat siswa semangat belajar serta terdorong untuk mendapatkan hasil belajar terbaik (Artuti et al., 2022). Di antara beberapa manfaat internet, salah satunya dapat digunakan sebagai media kuis interaktif.

Media pembelajaran terbaru melibatkan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dimana kreativitas dan inovasi diharapkan terus berkembang. Salah satu ciri media pembelajaran yang menarik yaitu memiliki sifat interaktif yang mengutamakan komunikasi, kerja sama, menimbulkan interaksi antar peserta didik yang bisa dilakukan melalui sebuah permainan, serta dapat menciptakan motivasi belajar peserta didik terutama tantangan dan keingintahuan dalam diri mereka. Dalam menghadapi tantangan tersebut, pembelajaran berbasis digital dapat menjadi solusi dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga mendorong terciptanya media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, diperlukan media berbasis digital untuk dimanfaatkan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik disekolah.

Pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu perancangan teknik pengajaran kreatif dan inovatif yang diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Namun terkadang perancangan pembelajaran belum dipersiapkan dengan maksimal sehingga pemanfaatan media berbasis komputer belum optimal. Akibatnya hasil yang diharapkan belum tercapai. Maka, sangatlah penting kompetensi dan kinerja guru untuk ditingkatkan sehingga peranannya yang strategis dan determinan itu benar – benar dapat menyukseskan pendidikan (Pauji et al., 2016).

## METODE

Penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR). Adapun tahapan-tahapannya adalah dengan memulai identifikasi, mengkaji, kemudian mengevaluasi, serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia. Peneliti melakukan review dan mengidentifikasi kajian pustaka dan referensi berbagai jurnal yang dilakukan terstruktur dan berurutan di setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah dan panduan yang telah menjadi ketetapan (Triandini et al, 2019). Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti telah mengumpulkan artikel jurnal pada database Google Scholar yang dalam penyusunannya dibantu dengan aplikasi Mendeley. Kata kunci yang digunakan adalah media evaluasi pembelajaran. Artikel yang digunakan peneliti adalah artikel-artikel yang telah dipublikasikan pada tahun 2016 sampai dengan tahun 2022. Peneliti telah menemukan 27 artikel terkait dengan kata kunci yang telah digunakan. Kemudian, peneliti mengelompokkan kumpulan artikel itu, terutama dipilah yang berhubungan dan berkaitan dengan media evaluasi pembelajaran matematika. Setelah terpilih maka kemudian artikel tersebut ditabulasi ke dalam table-tabel dengan kolom-kolom pengelompokan meliputi nama penulis, tahun terbit, judul jurnal atau artikel serta hasil penelitian. Tahapan terakhir, peneliti mereview dan menganalisa artikel-artikel tersebut lebih spesifik terutama mengenai hasil penelitian yang tersaji pada sub pembahasan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil dari penelitian yang berupa kajian literature, analisis dan rangkuman dari berbagai artikel terkait dengan media evaluasi pembelajaran dan disajikan dalam Tabel 1 berikut ini :

**Tabel 1. Perangkat Media Evaluasi Pembelajaran**

Peneliti	Hasil Penelitian
(Rahman & Priatna, 2021)	Evaluasi berbasis web memudahkan guru dalam menganalisis soal.
(Salsabila et al., 2020)	Quizizz dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami soal secara mandiri, keaktifan bertanya, serta ketelitian.
(Amany, 2020)	Quizizz memudahkan guru melakukan penilaian secara objektif.
(Nizaruddin et al., 2021)	Pelatihan quizizz membuat guru mampu memahami dan menerapkannya sebagai evaluasi daring.
(Astriyani et al., 2021)	Proses pelatihan quizizz membuat siswa antusias dalam belajar.
(Nurbani et al., 2021)	Siswa mampu membuat media evaluasi pembelajaran daring menggunakan Kahoot
(Parinata & Puspaningtyas, 2021)	Optimalisasi media evaluasi dengan Google Form sangat efektif.
(Heriawan & Dewi, 2021)	Media evaluasi berbasis Quizizz membantu mahasiswa mengerjakan tes secara mandiri.
(Prayitno & Mardianto, 2020)	Media evaluasi interaktif berbasis PowerPoint membuat siswa aktif dalam belajar.
(Arifah et al., 2019)	Evaluasi berbasis aplikasi game edukasi Bilomatika layak dan efektif.
(Maryana et al., 2019)	Media evaluasi pembelajaran berbantuan ispring quizzmaker memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis.
(Setiani & Firmansyah, 2021)	Media evaluasi berbasis Kahoot membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.
(Putri & Indrawati, 2021)	Media evaluasi berbasis website wizer.me dinyatakan valid, praktis, dan efektif.
(Setiawan et al., 2019)	Media game edukasi quizizz terbukti meningkatkan keterampilan proses, respon positif, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian seperti yang tercantum dalam Tabel 1 ditemukan terdapat berbagai jenis media evaluasi pembelajaran. Salah satu contoh aplikasi yang dapat diterapkan dalam kegiatan

pembelajaran adalah Kahoot!. Kahoot! merupakan aplikasi kuis atau permainan interaktif berbasis digital yang digunakan pada android ataupun laptop. Selain itu, terdapat aplikasi berbasis digital lainnya yang hampir sama yaitu aplikasi Quizizz. Aplikasi ini memiliki kegunaan yang sama yaitu membuat kuis interaktif. Aplikasi Quizizz akan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam metode belajar dalam jaringan (daring). Platform lain seperti Google Form yang sangat sesuai digunakan untuk mengumpulkan berbagai pendapat dari banyak orang yang sedang berjauhan, mengelola pendaftaran acara atau sekolah, mengumpulkan data, membuat kuis, mengulas soal menjadi lebih sederhana, dan lain sebagainya.

**Tabel 2. Hasil Belajar Media Evaluasi Pembelajaran**

Peneliti	Hasil Penelitian
(Setiari, 2021)	Media evaluasi berbasis quizizz terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.
(Mulyati & Evendi, 2020)	Evaluasi berbasis game quizizz dapat meningkatkan hasil belajar.
(Wijayanti et al., 2021)	Media evaluasi berbasis aplikasi quizizz efektif digunakan pada pembelajaran matematika.
(Hartanti, 2019)	Evaluasi berbasis game kahoot dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
(Lestari et al., 2021)	Media evaluasi berbasis Kahoot meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan.
(Longa, 2021)	Media Google Classroom terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Beberapa hasil dari penelitian diatas pada Tabel 2 menyebutkan bahwa penggunaan media atau aplikasi sebagai sarana evaluasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dilihat dari kenaikan ketuntasan dan peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang signifikan. Hasil belajar memiliki arti sebagai kesimpulan yang mengartikan berhasil dan tidaknya keberhasilan peserta didik di dalam memahami materi-materi pelajaran di sekolah, yang mana biasanya akan dinyatakan melalui bentuk numerik angka dan penskoran dari hasil tes pelajaran-pelajaran tertentu.

**Tabel 3. Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran dengan Model dan Metode Tertentu**

Peneliti	Hasil Penelitian
(Kristanto & Yunianta, 2021)	Evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dengan tipe soal PISA matematika konten Quantity dikatakan valid dan praktis.
(Yasa et al., 2020)	Media evaluasi berbasis Hot Potatoes layak, praktis, dan efektif.
(Rois, 2019)	Evaluasi pembelajaran dengan model discovery learning sangat baik untuk diterapkan pada siswa.
(Pratiwi et al., 2020)	Instrumen evaluasi pembelajaran dengan tipe PISA dengan konteks kebudayaan lokal di Kota Batu yang valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 3 mengenai pengembangan media evaluasi pembelajaran bahwa evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi atau web dapat dikatakan valid, praktis, efisien, dan efektif untuk digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa serta memudahkan guru mengetahui nilai ujian disertai dengan sistem analisis skor. Selain itu, dengan memberikan pertanyaan yang matematis dapat membantu siswa memahami masalah matematika dalam konteks kehidupan sehari – hari.

## Pembahasan

Matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga dalam prosesnya diperlukan strategi yang sesuai untuk memecahkan setiap permasalahan dengan tingkat kesulitan soal yang berbeda. Pemahaman terkait materi pembelajaran sangat ditekankan supaya peserta didik mampu memahami konsep matematika dan bagaimana solusinya. Di dalam proses pembelajaran, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan belajar matematika. Ada juga yang merasa bahwa dengan adanya pandemi mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif (Lestari & Putra, 2020). Guru

sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran pasti akan selalu berhubungan dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan kebijakan pemerintah yang menganjurkan pembelajaran dilakukan secara online selama pandemi covid – 19, tenaga pendidik diharuskan mahir menggunakan teknologi guna melaksanakan pembelajaran dan evaluasi untuk memperoleh informasi yang valid terkait proses pembelajaran serta ketercapaian peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar jarak jauh. Aplikasi pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif yang menjadikan suasana belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Terutama dalam penggunaan model pembelajaran, metode belajar, strategi yang tepat dan didukung oleh media interaktif yang telah dikembangkan untuk meningkatkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, kreatifitas, serta hasil belajar peserta didik.

Kemajuan ilmu pengetahuan tentunya harus diimbangi dengan teknologi informasi dan komunikasi karena hal tersebut merupakan salah satu dampak positif dari globalisasi bagi dunia pendidikan. Oleh karena itu, banyak aplikasi pembelajaran digital yang bisa digunakan sebagai instrument evaluasi dalam pembelajaran agar peserta didik memiliki ketertarikan pada saat proses belajar mengajar baik secara langsung (tatap muka) maupun daring (pembelajaran online). Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik mulai dari jenjang Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi dikarenakan ilmu matematika sangat berperan penting dalam kehidupan sehari – hari. Namun, banyak peserta didik yang menganggap bahwa matematika sangat sulit dipahami bahkan ketika pembelajaran sedang berlangsung di kelas. Ada yang berpandangan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang rumit sehingga tidak perlu dipelajari. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung monoton atau peserta didik yang tidak suka belajar matematika. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif pembelajaran lain yang interaktif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik untuk lebih senang belajar matematika. Salah satunya yaitu melaksanakan pembelajaran menggunakan media aplikasi sebagai instrument belajar dalam prosesnya. Contoh media aplikasi evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan yaitu seperti Kahoot, Quizizz, ataupun web yang dibuat khusus sebagai alat penunjang penilaian peserta didik.

Penggunaan aplikasi berbasis digital dapat memudahkan guru dan peserta didik untuk melaksanakan evaluasi di akhir pembelajaran. Namun, masih banyak tenaga pendidik yang belum mampu untuk membuat media evaluasi pembelajaran daring yang dimana hal tersebut merupakan hambatan sekaligus tantangan. Hambatan lainnya antara lain minimnya informasi terkait aplikasi pembelajaran, jaringan internet yang tidak memadai pada semua daerah, sejumlah guru yang masih terkendala dalam pengelolaan pembelajaran, penilaian serta pengawasan. Dengan demikian, media evaluasi berbasis digital yang bersifat interaktif berupa aplikasi atau web dapat menjadi acuan yang cukup tinggi dalam menangani permasalahan belajar secara online.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Evaluasi pembelajaran merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Dengan adanya suatu evaluasi, guru akan mengetahui tingkat keberhasilannya sendiri dalam menyampaikan materi serta mengetahui juga tingkat keberhasilan peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan. Kegiatan evaluasi dimulai dari penilaian, dan kegiatan penilaian merupakan suatu pengukuran. Kegiatan penilaian akan dilakukan ketika semua materi sudah tersampaikan yang biasanya dihadirkan dalam bentuk Ulangan Harian (UH). Bentuk lain penilaian dilakukan pada setiap waktu pertengahan semester dan di akhir semester untuk mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis digital terbukti efektif untuk mengatasi permasalahan peserta didik terhadap pembelajaran di sekolah, membantu guru dalam proses evaluasi, dan meningkatkan antusias peserta didik untuk belajar menggunakan aplikasi atau web guna menghilangkan rasa bosan terhadap pembelajaran yang terkesan sangat monoton.

Saran yang dapat diberikan yakni dengan mengetahui banyaknya media evaluasi berupa aplikasi atau web yang bisa digunakan hendaknya sebagai pelajar, pengajar atau pekerjaan lainnya

yang memiliki hubungan dengan kegiatan yang bersifat online maka harus sebaik mungkin dalam memanfaatkannya dalam bidang apapun secara maksimal sehingga tujuan dan cita – cita pendidikan dapat terwujud sebagaimana mestinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.
- Arifah, R. E. N., Sukirman, & Sujalwo. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(6), 617–624.
- Artuti, E., Pandiangan, P., & Suparman, H. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 4 Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 21(2), 1–7.
- Astriyani, A., Widiyarsari, R., Eminita, V., & Ramadhan, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Daring thatquiz.org Untuk Mengembangkan Tes Berbasis Online pada Pembelajaran Matematika. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 9–17.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 78–85.
- Heriawan, I. G. T., & Dewi, P. I. A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Media Pembelajaran Quizizz Di Kaum Pelajar Masa Kini. *PINTU: Pusat Penjamin Mutu*, 2(2).
- Kristanto, B. P., & Yuniarta, T. N. H. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz dengan Soal PISA Konten Quantity. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11, 65–72.
- Lestari, M., Darminto, B. P., & Wibowo, T. (2021). Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika (Masa Pandemi Covid - 19) Terhadap Hasil Belajar. *EKSAKTA : Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 6, 51–56.
- Longa, A. E. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Maumere. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 49–57.
- Maryana, Suaedi, & Nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint dan Ispring Quizzmaker pada Materi Teorema Pythagoras. *PROXIMAL: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 53–61.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Nizaruddin, Muhtarom, & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296.
- Nurbani, Lestari, I., & Santoso, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Daring Menggunakan Kahoot. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 460–467.
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *Mathema Journal*, 3(1), 56–65.
- Pauji, R., Trisna, B. N., & Atsnan, M. F. (2016). Pemanfaatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Matematika SMA. *Math Didaactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 164–170.
- Pratiwi, A. A., Effendi, M. M., & Ummah, S. K. (2020). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Tipe PISA Berkarakteristik Kebudayaan Lokal. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 39–53.
- Prayitno, & Mardianto, M. F. F. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring Saat

- Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Power Point Interaktif. *MUST : Journal of Mathematics Education, Science, and Technology*, 5(2), 171–181.
- Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer . me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9, 3542–3550.
- Rahman, I. H., & Priatna, N. (2021). Website jeruq . com Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Analisa*, 7(1), 23–32.
- Rahmatia, M., Monawati, & Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 212–227.
- Rois, M. N. (2019). Evaluasi Pembelajaran Matematika Model Discovery Learning dengan Pendekatan Konstruktivisme di Bimbel Rumah Pintar Kelas V SD. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 30–32.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4, 163–172.
- Setiani, R. N., & Firmansyah, D. (2021). Kahoot! sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math: Aritgeo saat Pandemi Covid-19. *Pythagoras*, 10(1), 13–28.
- Setiari, L. (2021). Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Matematika Pada Siswa Sdn Simokerto VI/139 Surabaya. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 73–76.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas x IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusaintek*, 167–173.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356.
- Yasa, A. D., Suastika, K., & Zubaidah, R. S. A. N. (2020). Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 30–37.