

## PEMANFAATAN GAME EDUKASI WORDWALL SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SECARA DARING DI PERGURUAN TINGGI

Adelia Savitri dan Kusnarto

Universitas Pembangunan Nasional (UPN) Veteran Jawa Timur, Kota Surabaya  
[adelia.savitri.ih@upnjatim.ac.id](mailto:adelia.savitri.ih@upnjatim.ac.id); [kusnarto.ilkom@upnjatim.ac.id](mailto:kusnarto.ilkom@upnjatim.ac.id)

---

**Abstrak:** Pada era digital, kegiatan pembelajaran harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi. Pengajar terstimulasi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan cara kreatif dan inovatif, termasuk dalam memberikan evaluasi dari materi yang telah diajarkan. Pembelajaran daring memungkinkan pengajar menggunakan berbagai media digital yang memacu ketertarikan mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia dan berinovasi dalam memberikan evaluasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana pemanfaatan *game* edukasi Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring di perguruan tinggi. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Data dalam penelitian ini merupakan hasil kuesioner evaluasi melalui *game* edukasi Wordwall. Sumber data penelitian adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jawa Timur yang sedang menempuh mata kuliah Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa dengan menggunakan WordWall sebesar 96,8%. Melalui pemanfaatan Wordwall, minat mahasiswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia terbukti meningkat. pemanfaatan Wordwall, evaluasi pembelajaran tidak hanya dilakukan monoton melalui latihan soal dan terbukti efektif dalam menekan kejenuhan mahasiswa.

**Kata kunci:** evaluasi pembelajaran, *game* edukasi, pembelajaran daring, *wordwall*

### PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan pengajar untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran. Selain itu, evaluasi dalam pembelajaran juga penting dilakukan sebagai indikator keberhasilan pengajar dalam memberikan materi dan pemahaman kepada anak didiknya. Grondlund & Linn (1990) dalam Ratnawulan & Rusdiana (2014) mengungkapkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses mengumpulkan, menganalisis, serta menginterpretasi informasi secara sistematis demi menetapkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Lebih lanjut, Ratnawulan & Rusdiana (2014) juga menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran dimaksudkan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat perkembangan, pencapaian, dan keefektifan pengajaran.

Dalam realitasnya, umumnya pengajar menggunakan media kuis dan latihan soal berupa esai atau pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman mahasiswanya terhadap materi yang sedang dipelajari. Evaluasi pembelajaran seringkali dimaknai sebagai ujian. Namun demikian, menurut Asrul (2014) dalam Ulya (2021) evaluasi pembelajaran bukan sekadar penilaian hasil belajar, melainkan semua proses yang dijalani dalam pembelajaran. Esai atau latihan soal berupa pilihan ganda yang umumnya digunakan pengajar sebagai evaluasi pembelajaran, berpotensi membuat mahasiswa merasa jenuh. Terlebih lagi dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Oleh karena itu, dosen perlu mengembangkan media

yang kreatif dan inovatif dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Hal ini penting dilakukan agar kelas yang diampu tidak terkesan monoton.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi adalah Wordwall. Sebagai salah satu platform *game* edukasi, Wordwall menyediakan layanan gratis bagi para guru untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran. Pengajar dapat dengan bebas memilih banyak jenis permainan yang sudah disediakan *template*-nya dan tinggal memasukkan soal beserta kunci jawabannya. Untuk dapat menggunakan Wordwall, pengajar harus membuat akun terlebih dahulu baru kemudian dapat mengakses layanan dari Wordwall. Pemanfaatan *game* edukasi seperti Wordwall ini juga dapat memicu ketertarikan mahasiswa dalam materi pembelajaran agar mereka tidak jenuh.

Penelitian yang membahas pemanfaatan *game* edukasi sebagai evaluasi pembelajaran pernah dilakukan oleh Andari (2020). Dalam penelitiannya, Andari (2020) meneliti mengenai bagaimana media pembelajaran dengan Kahoot! dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil studi mahasiswa. Objek penelitiannya adalah mengambil data dari mahasiswa angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Mataram. Hasil penelitian Andari (2020) menyebutkan bahwa hasil studi mahasiswa lebih meningkat ketika pembelajaran memanfaatkan Kahoot! daripada menggunakan media power point.

Selain itu, Dewi, R. M., Ghofur, M. A., & Soejoto, A. (2020) meneliti tentang pelatihan *game* edukasi android berbasis HOTS sebagai media evaluasi pembelajaran. Dari hasil pelatihan *game* edukasi tersebut, diperoleh hasil bahwa dengan memanfaatkan *game* aplikasi berbasis android, guru lebih mudah dalam mengalkulasi skor siswa karena nilai dapat muncul secara otomatis.

Penelitian Mulyati, S., & Evendi, H. (2020) mengenai pembelajaran matematika melalui media game Quizizz untuk peningkatan hasil studi siswa SMP menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) melalui tes, pengamatan, dan hasil angket. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I sebesar 63 menjadi 78 pada siklus II. Sejalan dengan penelitian Mulyati, S., & Evendi, H. (2020) yang memanfaatkan Quizizz, Purba (2019) meneliti tentang bagaimana pengaruh pembelajaran dengan Quizizz terhadap peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Kimia Fisika I. Hasil penelitian tersebut adalah terjadi kenaikan indikator konsentrasi belajar sebanyak 0,53 dari hasil perbandingan pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam konsentrasi mahasiswa dan Quizizz dapat dimanfaatkan oleh pengajar.

Selain itu, penelitian mengenai pemanfaatan Wordwall sebagai penunjang media pembelajaran sudah pernah dilakukan sebelumnya. Azizah (2018) meneliti mengenai peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penggunaan media Wordwall. Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, penelitian Azizah (2018) menyimpulkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas III-A MI Al-Ba'ats. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan kemampuan menulis tegak bersambung dilakukan oleh Bachry, dkk. (2018). Hasil penelitian tersebut adalah penggunaan Wordwall berpengaruh positif pada rata-rata persentase pemahaman siswa dalam menulis tegak bersambung.

Lebih lanjut, Khairunisa (2021) meneliti mengenai pemanfaatan fitur gamifikasi daring *maze chase-wordwall* sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. Hasil penelitian tersebut adalah nilai yang diperoleh mahasiswa setelah memanfaatkan fitur Wordwall lebih besar dibandingkan dengan sebelum menggunakan fitur daring tersebut. Selain itu, penelitian Sari & Yazra (2021) mengenai pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi

menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi tersebut dapat menunjang keterampilan mengajar guru.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, artikel ini membahas bagaimana pemanfaatan *game* edukasi Wordwall sebagai sarana evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap mahasiswa. Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi penelitian kepada pengajar Bahasa Indonesia untuk berinovasi dalam menggunakan *game* edukasi sebagai evaluasi pembelajaran, terutama saat pembelajaran daring.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Data penelitian terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan hasil kuesioner dan observasi kepada mahasiswa. Data sekunder merupakan tulisan ilmiah atau penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan *game* edukasi Wordwall sebagai referensi penelitian ini. Data primer diambil melalui kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jawa Timur yang sedang menempuh mata kuliah Bahasa Indonesia di semester 6. Kuesioner dibagikan melalui google forms, setelah mahasiswa mengerjakan permainan Wordwall. Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan sebagai berikut: (1) melakukan perencanaan mengenai materi kesalahan bentuk kata dan jenis kalimat sesuai RPS Bahasa Indonesia dan menyusun metode pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran; (2) membagikan tautan *game* Wordwall kepada mahasiswa; (3) melakukan observasi atas respons dan minat mahasiswa terkait dengan evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan fitur Wordwall; (4) melakukan refleksi melalui penyebaran kuesioner dengan *google form* yang bertujuan untuk mengetahui persentase minat mahasiswa dan mengetahui efektivitas atas pemanfaatan Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran; (5) menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang didapatkan.

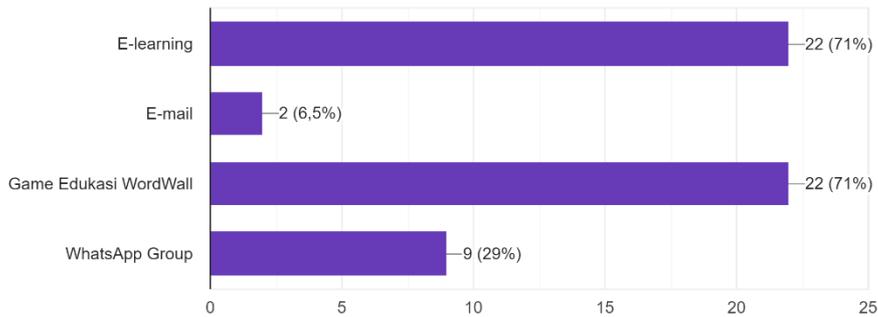
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Selama pembelajaran daring, dosen dituntut untuk dapat beradaptasi dalam menguasai berbagai media pembelajaran yang memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh dosen dan mahasiswa pun harus bersifat fleksibel dan tidak menyulitkan keduanya untuk dapat diakses. Selain itu, besarnya kuota yang dibutuhkan juga menjadi pertimbangan dosen untuk memilih media pembelajaran agar tidak menyulitkan mahasiswa. Dalam pembelajaran daring, tidak sedikit dosen memilih untuk memanfaatkan fitur yang berbasis *video conference*, seperti Zoom, Google Meet, dan fitur Big Blue Boton yang terdapat dalam web e-learning masing-masing kampus. Kelebihan media *video conference* seperti Zoom adalah dosen dapat mendengar secara *real time* respons mahasiswa dan memberikan evaluasi pembelajaran secara langsung karena dapat melihat mahasiswa melalui video. Selain memiliki kelebihan dapat berinteraksi melalui audio dan video dengan mahasiswa, media *video conference* ini juga memerlukan kuota yang lebih besar. Hal ini menjadi alasan bagi sebagian dosen untuk tidak selalu menggunakan media *video conference* dalam melaksanakan perkuliahan. Oleh karena itu, dosen perlu mencari alternatif media lain dalam proses pembelajaran daring dan evaluasi pembelajaran atas materi yang telah diberikan.

Evaluasi pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Arifin (2016) dalam Ariyana (2019) bahwa evaluasi merupakan sebuah proses untuk dapat menentukan bernilai atau tidaknya sesuatu. Selain itu, evaluasi juga dapat didefinisikan sebagai tingkat pemahaman atau keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Dalam prosesnya, dosen dapat menggunakan berbagai media untuk melakukan evaluasi pembelajaran di kelas.

Media apa yang menurut Anda paling efektif sebagai evaluasi pembelajaran ? (Boleh memilih lebih dari satu)

31 jawaban



**Grafik 1. Media yang Digunakan Dosen dalam Evaluasi Pembelajaran**

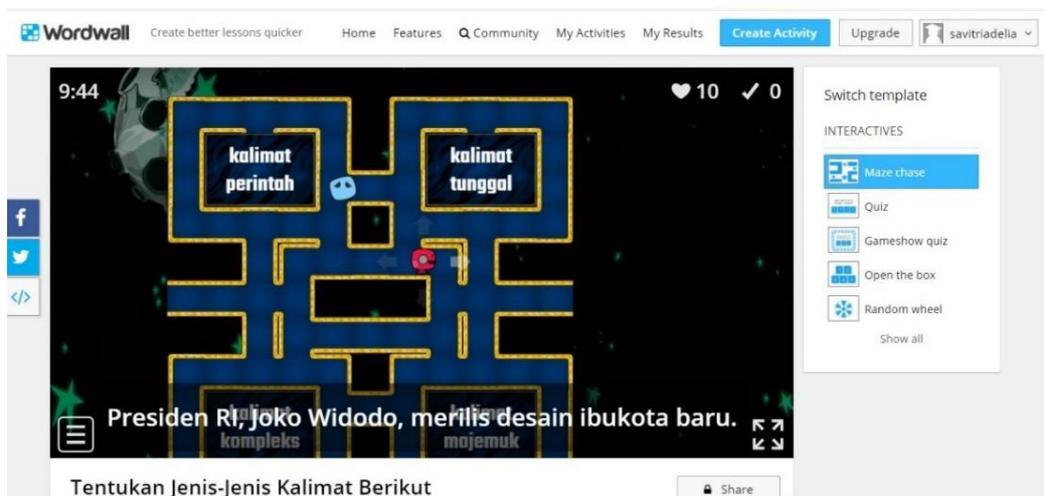
Berdasarkan data pada grafik tersebut, sebanyak 71% (22 mahasiswa) menjawab bahwa media e-learning dan *game* edukasi Wordwall dinilai lebih efektif digunakan sebagai evaluasi pembelajaran dibandingkan dengan email sebesar 6,5% (2 mahasiswa) dan melalui WhatsApp Grup sebanyak 29% (9 mahasiswa). Kesamaan persentase antara media e-learning dan Wordwall dapat dipahami dari kemudahan akses mahasiswa. Selain itu, evaluasi yang dilakukan melalui Wordwall diketahui lebih dapat menimbulkan antusiasme mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal yang dikemas dalam bentuk permainan. Lebih lanjut, permainan yang ditawarkan Wordwall cukup beragam, mulai dari permainan Benar/Salah, memilih kata, puzzle, labirin, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan Wordwall, ada dua jenis. Pertama, memberikan permainan “*True/False* (Benar/Salah)” dalam menentukan kesalahan bentukan kata. Materi kesalahan bentukan kata masih penting untuk diberikan karena berdasarkan evaluasi dari tulisan mahasiswa, masih banyak ditemukan kesalahan-kesalahan penulisan bentukan kata. Begitu juga dalam praktiknya di masyarakat, masih ditemukan kesalahan bentukan kata yang dianggap lumrah. Oleh karena itu, evaluasi dari materi ini diberikan melalui permainan “Benar/Salah” seperti yang nampak pada gambar berikut ini.



**Gambar 1. Contoh Wordwall Permainan Benar / Salah**

Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa, dalam Bahasa Indonesia juga diajarkan mengidentifikasi jenis-jenis kalimat. Hal ini bertujuan untuk meminimalisasi kesalahan penggunaan kalimat dalam menulis karya ilmiah. Materi mengenai identifikasi jenis-jenis kalimat ini dapat dikemas menggunakan permainan Wordwall agar mahasiswa tidak merasakan kejenuhan, mengingat materi ini sebenarnya sudah pernah diajarkan sejak mereka duduk di bangku sekolah dasar sampai menengah atas. Selain itu, melalui pemanfaatan permainan Wordwall, mahasiswa dapat dengan cepat mengingat jenis-jenis kalimat sehingga tidak mengalami kesalahan, baik dalam menempatkan subjek dan predikat, maupun meletakkan tanda baca sebagai pemisah klausa atas dan klausa bawah. Kesalahan ini merupakan kesalahan penulisan yang sering ditemukan dalam karya ilmiah mahasiswa. Berikut ini adalah contoh tampilan permainan Wordwall mengenai jenis-jenis kalimat.



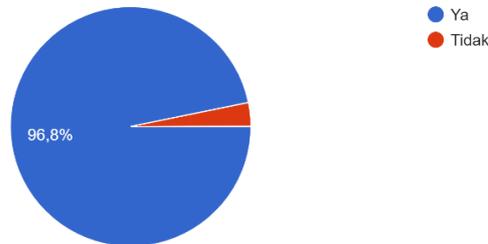
Gambar 2. Contoh Permainan Wordwall Jenis-Jenis Kalimat

Permainan jenis ini mirip dengan permainan *Pacman*. Mahasiswa harus mengarahkan “Si Merah” dengan kursor melewati labirin, menuju kotak yang berisi jawaban yang benar. Pada bagian bawah layar terdapat kalimat soal, kemudian mahasiswa harus mengidentifikasi jenis kalimatnya. Dalam mengarahkan “Si Merah” melalui labirin menuju kotak yang berisi jawaban benar, mahasiswa harus menghindarkan “Si Merah” dari berpapasan dengan monster-monster yang berkeliaran di sepanjang jalan labirin. Permainan menggunakan Wordwall ini juga dapat diatur waktu pengerjaannya dan batas kesempatan untuk mengerjakan: apakah mahasiswa dapat kesempatan kedua untuk mengerjakan kembali atau cukup mengerjakan satu kali saja. Saat mahasiswa mengakhiri permainan, nilai akan muncul dan kunci jawaban yang benar juga dapat dilihat.

Setelah melakukan evaluasi pembelajaran melalui Wordwall, dosen melakukan refleksi serta observasi dengan cara mengumpulkan respons mahasiswa. Observasi dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner melalui *google form*. Langkah ini penting dilakukan agar dosen mengetahui apakah media *game* edukasi yang dimanfaatkan dapat efektif untuk evaluasi pembelajaran dan mengukur tingkat pemahaman mahasiswa atas materi yang diberikan. Berikut merupakan hasil kuesioner yang berisi respons 31 mahasiswa Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jatim.

Apakah pemanfaatan game edukasi seperti WordWall dapat membantu mengingat materi pembelajaran yang diberikan dosen?

31 jawaban

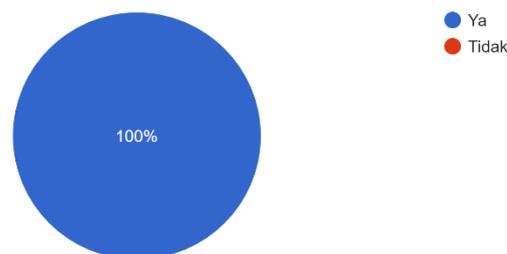


**Grafik 2. Dampak Pemanfaatan Wordwall bagi Mahasiswa atas Materi yang Diberikan**

Berdasarkan kuesioner tersebut, sebanyak 96,8% menjawab bahwa pemanfaatan *game* edukasi Wordwall dapat membantu mengingat materi pembelajaran yang diberikan dosen. Hal ini karena mahasiswa mengerjakan soal-soal evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga tidak merasa seperti sedang ujian. Dengan mengerjakan soal melalui permainan Wordwall, mahasiswa lebih mudah mengingat materi yang diberikan, dalam hal ini mengenai kesalahan bentuk kata dan jenis-jenis kalimat. Lebih lanjut, respons mahasiswa mengenai Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran juga dikatakan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dalam grafik berikut.

Apakah pemanfaatan game edukasi seperti WordWall dapat memberikan kesan menyenangkan dalam mengerjakan kuis/latihan soal?

31 jawaban

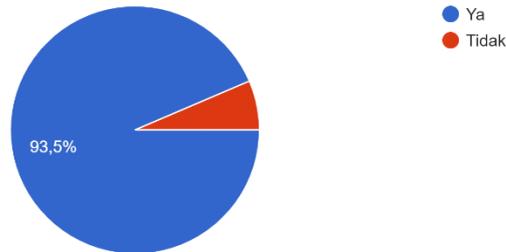


**Grafik 3. Kesan Mahasiswa dalam Evaluasi Pembelajaran dengan Wordwall**

Dari 31 mahasiswa Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jatim yang mengisi kuesioner ini, semuanya (100%) menyatakan bahwa pemanfaatan *game* edukasi seperti Wordwall memberikan kesan menyenangkan bagi mereka dalam mengerjakan soal. Hal ini penting diketahui karena dapat menjadi *role model* sistem evaluasi pembelajaran ke depannya. Apabila evaluasi pembelajaran menggunakan *edugame* terbukti efektif dan kesan mahasiswa positif, pemanfaatan Wordwall dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran selanjutnya.

Apakah pemanfaatan game edukasi seperti WordWall mampu menarik minat Anda dalam mempelajari Bahasa Indonesia?

31 jawaban



**Grafik 4. Hubungan Pemanfaatan Wordwall dengan Minat Mahasiswa atas Bahasa Indonesia**

Pembelajaran mata kuliah Bahasa Indonesia umumnya dipandang sebelah mata oleh mahasiswa. Hal ini karena Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah wajib universitas (MKWU) yang tidak secara langsung berkaitan dengan luaran prodi mahasiswa. Meskipun demikian, Bahasa Indonesia memiliki peranan penting untuk menunjang keterampilan menulis karya ilmiah mahasiswa. Oleh karena itu, perkuliahan Bahasa Indonesia harus dikreasikan supaya mahasiswa memiliki minat terhadap mata kuliah ini. Oleh karena itu, pemanfaatan Wordwall sebagai salah satu media dalam evaluasi pembelajaran ini merupakan upaya untuk menumbuhkan minat tersebut. Hasil yang didapatkan dari respons mahasiswa menunjukkan bahwa 93,5% dari 31 mahasiswa menjawab apabila pemanfaatan Wordwall dapat meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan *game* edukasi Wordwall dapat digunakan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran mahasiswa. Hal ini penting karena untuk menghindari kebosanan mahasiswa dalam mengerjakan latihan soal. Inovasi dosen dalam menggunakan media pembelajaran yang baru seperti *game* edukasi semacam Wordwall penting diketahui agar dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah yang diampu. Selain itu, pemanfaatan Wordwall juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan. Lebih lanjut, banyaknya varian *game* yang ditawarkan oleh Wordwall dapat memudahkan dosen untuk berkreasi membuat kuis sebagai evaluasi pembelajaran kepada mahasiswa. Namun demikian, Wordwall memiliki kelemahan dalam pembatasan panjang karakter soal sehingga soal dalam bentuk bacaan cukup sulit untuk diterapkan dengan *game* edukasi ini.

Penelitian mengenai pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran di perguruan tinggi belum banyak dilakukan. Wordwall bukan sekadar *game* edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk usia anak-anak saja. Dari hasil penelitian ini, peserta didik sekelas mahasiswa yang usianya sudah bukan anak-anak pun membutuhkan inovasi terkait penggunaan media dalam evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, ke depannya pemanfaatan Wordwall bagi pembelajaran daring di perguruan tinggi dapat dikembangkan lebih lanjut.

## REFERENSI

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137. doi: <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Ariyana, A. (2019). Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 55-63. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/10276/5154>.
- Azizah, H. N. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 1(1), 1-16. <https://ejournal.upi.edu/index.php/alsuniyat/article/view/24212/11704>.
- Bachry, H., Yuwono, J., & Utami, Y. T. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung (Studi Single Subject Research Pada Siswa Tunarungu Kelas III Di SKh Negeri 02 Kota Serang Banten). *UNIK (Jurnal Ilmiah Pendidikan Luar Biasa)*, 3(1). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UNIK/article/view/5301/3793>.
- Dewi, R. M., Ghofur, M. A., & Soejoto, A. (2020). Pelatihan Game Edukasi Android Berbasis HOTS Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Abimanyu: Journal of Community Engagement*, 1(1), 59-67. <https://doi.org/10.26740/abi.v1i1.6791>.
- Khairunisa, Y. (2021). PEMANFAATAN FITUR GAMIFIKASI DARING MAZE CHASE–WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MATA KULIAH STATISTIKA DAN PROBABILITAS. *MEDIASI*, 2(1), 41-47. doi: <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>.
- 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. doi: <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. <http://repository.uki.ac.id/2628/>
- Ratnawulan, E. & Rusdiana, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI SELAPARANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima*, 10(1), 55–63. doi: <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>