

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizalize pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK

Monika Simare Mare^{1*}, Henry Eryanto², Roni Faslah³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email : monikasimaremare25@gmail.com, henryeryanto@unj.ac.id,

ronifaslah@unj.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbasis Quizalize pada mata pelajaran OTKP kepegawaian serta ingin mengetahui kelayakan daripada media pembelajaran interaktif berbasis Quizalize pada mata pelajaran OTKP Kepegawaian pada siswa SMK Karya Teladan. Jenis penelitian menggunakan metode pengembangan ADDIE yaitu analysis, Design, Development, Implementasi dan Evaluation. Penelitian ini bertempat di SMK Karya Teladan yang dilakukan pada bulan Mei 2024. Pengumpulan data dengan cara penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan dikembangkan oleh validasi ahli, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Quizalize pada mata pelajaran OTKP Kepegawaian siswa SMK Karya Teladan sangat layak digunakan. Hasil rata-rata ahli media 90.43% dan ahli materi 95,23 maka dengan itu dikategorikan “sangat layak” sebagai media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizalize, Research and Development

Abstract

The aim of this research is to develop interactive learning media based on Quizalize in civil service OTKP subjects and to find out the feasibility of interactive learning media based on Quizalize in Civil Service OTKP subjects for Karya Teladan Vocational School students. This type of research uses the ADDIE development method, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research took place at Karya Teladan Vocational School and was conducted in May 2024. Data was collected by means of assessments by media experts and material experts. Based on research that has been carried out and developed by validation experts, it is known that Quizalize-based interactive learning media for the OTKP Civil Service subject for Karya Teladan Vocational School students is very suitable for use. The average result for media experts was 90.43% and material experts 95.23, so it was categorized as "very suitable" as an interactive learning media.

Keywords: Learning Media, Quizalize, Research and Development

Pendahuluan

Kemajuan teknologi membawa dampak besar dalam berbagai sektor kehidupan. Dimana kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat yang menjadikan pemanfaatan teknologi saat ini menjadi kebutuhan untuk masyarakat. Peran kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat penting, dimana adanya perkembangan memberikan kemudahan terutama bagi semua kalangan masyarakat. Penggunaan internet yang meningkat telah merubah bergabai aspek kehidupan sehari-hari, Hal ini dapat kita lihat dari data Asosiasi penyelenggara jasa internet (APJII) menyatakan jumlah penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2024 sudah mencapai 79,5 persen dan mengalami peningkatan hingga 1,4 persen dari tahun sebelumnya.

Menurut Putri Maulida (2023) Kemajuan teknologi saat ini yang kita sudah rasakan memaksa kita untuk meningkatkan kemampuan diri dalam menggunakannya. Sehingga sebagai masyarakat yang hidup di era digital akan terasa tertinggal kita tidak mengikut perkembangan teknologi itu sendiri. Kemajuan teknologi mengubah proses pendidikan, dimana proses pendidikan saat ini menjadi lebih dinamis, tidak ketebatasan apapun baik guru atau siswa dapat beradaptasi menggunakan kemajuan teknologi. Sesuai dengan hal yang dikatakan oleh Susanti (2023) sebuah pendidikan adalah proses pengajaran dan sebuah latihan yang merubah sikap dan tingkah laku manusia, sehingga pendidikan berusaha mendwasakan manusia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki peran yang penting dalam pendidikan pada saat ini (Putri Maulida, 2023). Kemudahan dalam belajar siswa adalah tujuan dari perkembangan ilmu pengetahuan itu sendiri. Pemanfaatan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran salah satu cara untuk menciptakan suasana kelas menjadi lebih interaktif (Noperman, 2020). Perkembangan teknologi membantu mengubah sistem tradisional menjadi sistem pola bermedia (Budiman, 2017).

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat salah satunya adalah internet, internet memudahkan segala pengguna dalam mendapatkan segala bentuk informasi baik dalam menerima maupun mengirim dari berbagai perangkat (Romadhoni & Herawati, 2021). Media merupakan subjek yang mencakup berbagai hal seperti individu dan benda atau sebuah tindakan dimana siswa mendapatkan informasi dari sumber (Fadli, 2022). Melalui media siswa dapat memperoleh ilmu yang baik dan efisiensi sehingga media dapat dikaitkan dengan alat yang digunakan untuk menggambarkan pembelajaran (Krisnawati, 2018). Media pembelajaran adalah menjadi sarana untuk meningkatkan kegiatan mengajar yang digunakan dalam rangka komunikasi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran ((Citra & Rosy, 2020);(Fitria et al., 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti yang dilaksanakan pada bulan Mei 2024 di SMK Karya Teladan, dengan Ibu Olivia selaku guru mata pelajaran OTKP Kepegawaian, mengatakan bahwa kesulitan siswa ketika menyelesaikan tugas dari materi mata pelajaran kepegawaian. Kesulitan dalam mengingat dan menganalisis materi administrasi kepegawaian. maka dari hasil observasi ini juga menunjukkan bahwa dalam mata pelajaran OTKP Kepegawaian harus diadakan pembaruan yang bisa menarik

perhatian peserta didik dalam memahami materi administrasi kepegawaian. Pembaharuan metode yang lebih membawa suasana kelas menyenangkan dan terlihat baru.

Pemilihan media pembelajaran juga harus tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dimana media pembelajaran dapat diakses mudah oleh peserta didik (Arsyad, 2010). Guru harus bisa beradaptasi menggunakan kemajuan teknologi saat ini, di karenakan juga guru tetap menggunakan cara mengajar tradisional akan menyebabkan proses pendidikan yang tidak efektif, siswa mudah jenuh, suasana kelas vunderung pasif, siswa tidak aktif dalam mengutakan pendapat pribadi (Yudianto, 2017).

Kemajuan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran di setiap sekolah belum rata, ada beberapa kendala yang ditemukan pada saat ditemukan saat proses pembelajaran berlangsung seperti adanya keterbatasan internet dalam hal pemanfaatan gawai, adanya jaringan internet yang tidak stabil, dan tidak semua siswa memiliki gawai atau smartphone. Menanggapi permasalahan ini pemanfaatan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan motivasi dna keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Putri & Ahmadi, 2023).

Salah satu media yang dapat menunjang proses pembelajaran secaramudah dan menarik menggunakan media Quizalize adalah sebuah platform digital yang memfasilitasi pendidik dalam menciptakan kelas virtual dan materi penilaian bagi peserta didik yang dapat pendiidk akses melalui beragam perangkat seperti komputer, tablet, atas ponsel cerdas (Wahyuni et al., 2022). Dalam quizalize pendidik dapat menyiapkan dan memilih dari beragam kuis dan latihan yang telah ada (Fatoni & Ainiyah, 2024).

Dalam media ini pendidik dapat memilih berbagai bahasa dengan opsi berbagai bahasa. Dengan adanya media quizalize pendidik mendapat umpan balik secara langsung saat siswa mengerjakan kuis (Khofifah & Kamalia, 2022). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mukarromah (2022) penelitian di peroleh bahwa membuat siswa lebih tertarik dan aktif pada media digital berbasis game, dimana dengan media quizalize sangat berpengaruh baik pada proses pembelajaran. Dalam quizalize memberikan sarana games fun untuk siswa yang bisa pendidik jadikan sebagai media pembelajaran (Parnayathi, 2020);(Fadli, 2022);(Citra & Rosy, 2020). Quizalize dapat digunakan pada perangkat iOS dan Andriod atau melalui website, sehingga dalam penggunaan lebih praktis dan tentunya dapat memikat peserta didik (Rahmawati et al., 2022). Quizalize hampir sama dengan aplikasi kahoot, Quizlet, Blooket dan Quizizz (Miladanta & Muharam, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hafizha (2023) penggunaan platfrom quizalize memeberikan guru respon positif dan siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam proses pembelajaran bahasa arab dan dengan media layak untuk digunakan di sekolah dan mampi membantu menciptakan suasana pemeblajaran yang interaktif dan kreatif (Rejeki et al., 2020). Dari penjelasan diatas peneliti dapat mneyimpulkan peneliti ingin mengembangkan dan membantu guru dan peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan memanfaatkan media quizalize. Dimana dengan media ini diharapkan guru dan siswa dapat termotivasi untuk menciptakan suasana kelas yang interktif.

Dari pokok masalah tersebut penulis maka tujuan penelitian ini: 1) untuk mendeskripsikan tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis Quizalize pada mata pelajaran OTKP Kepegawaian; 2) Untuk kelayakan dari media pembelajaran berbasis Quizalize pada mata pelajaran OTKP Kepegawaian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Quizalize untuk mata pelajaran OTKP Kepegawaian. Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk memahami manfaat media Quizalize dan menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya. Secara praktis, penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengembangkan sarana belajar berbasis Quizalize, memberikan guru alternatif metode pengajaran, dan menyediakan sumber belajar baru yang mudah diakses untuk meningkatkan motivasi siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Pada penelitian ini dilakukan di bulan Mei 2024 dan di akhiri pada bulan Juni 2024. Tempat penelitian berlokasi di SMK Karya Teladan yang berlokasi di JL.K.H Guru Amin No. 65, Duren Tiga Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan, Provinsi D.K.I Jakarta.

Dalam pengembangan produk menggunakan model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Namun dengan keterbatasan peneliti hanya sampai dengan tahap pengembangan dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.

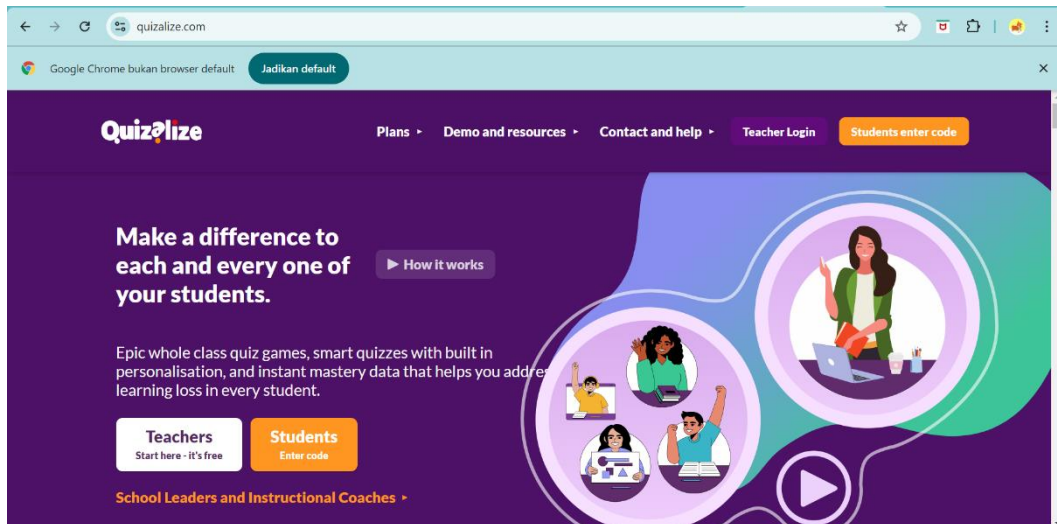
Pemilihan Model ADDIE dikarenakan model ini sesuai dengan produk yang akan dikembangkan dikarenakan model ini memberikan tahapan yang memiliki keterkaitan antara tahap dengan lainnya. Sehingga pada setiap tahapan akan menghasilkan standart yang sesuai dengan tahap lainnya. Model ADDIE menggunakan sistem pendekatan sistematis dan berurutan dimana tujuan utama dari model ini adalah untuk mendesain dan mengembangkan produk agar efektif dan efisien.

Dalam penelitian ini subjek penelitian terdiri dua yaitu ahli media dan satu ahli materi yang dimana masing masing adalah seorang Dosen dan Guru. Dimana dosen ahli materi bernama Bapak Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.Pd dan guru untuk ahli materi yaitu Nurul Isnaeni, S.Pd. Dalam penelitian ini digunakan dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Dimana masing-masing dari jenis data ini akan digunakan untuk membuat produk baru dan menguji kelayakannya.

Data kuantitatif, peneliti memperoleh data berdasarkan hasil angket kuesioner yang bagikan peneliti untuk para ahli media dan ahli materi mengenai kelayakan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Data kualitatif, peneliti memperoleh data berdasarkan hasil saran dan perbaikan dari para ahli materi dan ahli media mengenai kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Angket disebarakan kepada ahli media dan ahli materi guna mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Hasil dan Pembahasan Spesifikasi Produk

Produk media pembelajaran ini dibuat menggunakan website quizalize serta tata cara penggunaannya. Dalam produk pembelajaran ini dibuat menggunakan website berikut tata cara dalam menggunakan quizalize untuk media pembelajaran.



Langkah-langkah untuk guru yaitu: 1) Silahkan untuk login di <https://www.quizalize.com/>. 2) Silahkan Anda klik >Teacher Login. 3) Silahkan daftarkan diri menggunakan Akun Google, Google Classroom, atau Anda dapat login menggunakan Akun microsoft Office anda.

Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki empat tahapan dalam pengembangan produk. Model pengembangan ADDIE merupakan akronim dari Tahapan Analisis (analyze), Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Posedur pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahapan Analisis

Tahapan analisis yaitu kegiatan observasi dan wawancara kepada pengampu mata pelajaran kepegawaian dan beberapa peserta didik yang mengikuti mata pelajaran kepegawaian. Sedangkan wawancara yang akan digunakan untuk menggali permasalahan lebih dalam. Pada tahapan ini akan digunakan untuk memahami kebutuhan apa saja yang di butuhkan guna dalam pengembangan media pembelajaran. Aspek analisa kebutuhan yang peneliti yaitu:

Analisis Media

Analisis media pada penelitian ini digunakan dalam menentukan media yang sesuai dalam kegiatan belajar dalam matapelajaran kepegawaian. Data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti pada analisis media pembelajaran yaitu saat guru menjelaskan materi dikelas dengan cara tradisional menggunakan papan tulis untuk menjadi alat bantu.

Media visual yang guru gunakan dalam menjelaskan materi menggunakan power point yang dijadikan alat bantu untuk menerangkan materi. Namun terkadang jika hanya menggunakan alat bantu seperti itu akan membuat beberapa peserta didik mengalami penurunan motivasi belajar. Dalam menciptakan kelas yang aktif dan lebih interaktif guru dapat menyediakan seperti video pembelajaran dari youtube untuk di berikan kepada peserta didik. Setelah peneliti berhasil melakukan pengamatan terhadap penggunaan media belajar pada mata pelajaran kepegawaian yang kurang adanya variasi dan mengharuskan guru lebih inovasi.

Beberapa kendala yang membuat para guru mengalami keterbatasan membuat media pembelajaran di karenakan kurang ooptimalnya pihak sekolah dalam menyediakan jaringan internet atau berupa wifi disetiap lantai. Namun kemampuan siswa yang tidak asing lagi dalam menggunakan media pembelajaran mellalui website dikareakan pihak sekolah memperbolehkan menggunakan smartphone untuk kegiatan belajar mengajar

Berdasarkan analisis terserbut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan menggunakan quizalize dalam menciptakan kelas yang interaktif. Didalam media tersebut nantinya siswa akan di dihadirkan kemudahan dalam mengakses materi yang berupa teks, video, ppt, link, bahkan ada fun games.

Analisis materi

Analisis materi adalah mengidentifikasi capaian suatu pembelajaran dalam mata pelajaran kepegawaian. Dengan mengidentifikasikan suatu materi akan disusun dalam media quizalize yang akan dikembangkan. Hasil analisis pada penelitian ini ditujukan:

Tahapan Perancangan (Design)

Dalam tahapam perancangan ini mulai dirancang kerangka dari website yang akan dikembangkan. Dalam perencanaan peneliti merancang dan membuat pembelajaran mengguakan komputer dengan membuat soal-soal menarik di setiap pertemuan. Dalam media quizalize peneliti juga mensesipkan game base learning dalam akhir pembelajaran membuat pembelajaran lebih interaktif.

Tahapan Pengembangan (Development)

Dalam tahapan pengembangan produk ini adalag untuk membuat media interaktif berbasis quizalize untuk matapelajaran OTKP Kepegawaian yang mencakup materi administrasi kepegawaian. Dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi peserta didik, media wuizalize menggunakan games menarik, dan materi pembelajaran yang menarik termasuk menambahkan foto, video bahwa mensesipkan permainan permainan kelompok dengan animasi.

Analisis Data Uji Kelayakan Ahli Media

Para ahli media menganalisis hasil uji kelayakan dari tiga perspektif *usability*, *functionality*, dan komunikasi visual. Pengujian dilakukan denganmemberikan kuesioner kepada satu orang penguji yaitu Bapak Muhammad Ikhwan S.Pd, M.Pd. Skor dihitung dengan menggunakan skala Likert dengan rentang 1 sampai 5. Tabel berikut ini menunjukkan bagaimana para ahli media menghitung hasil penilaian:

Tabel 1. Perhitungan Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli Media	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan
		1	5		
		2	5		
		3	4		
		4	4		
		5	5		
	<i>Usability</i>	6	4	36	40
		7	4		
		8	5		
		1	5		
		2	5		
		3	5		
	<i>Functionality</i>	4	4	33	35
		5	4		
		6	5		
		7	5		
		1	4		
		2	4		
		3	4		
		4	5		
	Komunikasi Visual	5	4	35	40
		6	4		
		7	5		

Pada tabel diatas dapat dilihat hasil dari penilaian oleh ahli media didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek Usability sebesar 90%, aspek Functionality sebesar 94,28%, dan aspek Komunikasi Visual sebesar 87,5%, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 90,43%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel maka media pembelajaran berbasis quizalize dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”.

Analisis Data Uji Kelayakan Ahli Media

Para ahli materi menganalisis hasil uji kelayakan dari tiga perspektif desain pembelajaran, isi materi, serta bahasa dan komunikasi. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada satu orang penguji yaitu guru. Skor dihitung dengan menggunakan skala Likert dengan rentang 1 sampai 5. Tabel berikut ini menunjukkan bagaimana para ahli materi menghitung hasil penilaian:

Tabel 2. Perhitungan Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli Materi	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan
		1	5		
		2	5		
		3	5		
	Desain Pembelajaran	4	5	30	30
		5	5		
		6	5		
		1	5		

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizalize dalam Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian pada SMK Karya Teladan

	2	5		
	3	5		
	4	5		
Isi Materi (Content)	5	5		
	6	5	40	40
	7	5		
	8	5		
	1	4		
	2	4		
Bahasa dan Komunikasi	3	4	30	35
	4	4		
	5	4		
	6	5		
	7	5		
	1	5		
Desain Pembelajaran	2	5	30	30
	3	5		
	4	5		
	5	5		
	6	5		
Isi Materi (Content)	1	5	40	40
	2	5		
	3	5		
	4	5		
	5	5		
	6	5		
	7	5		
	8	5		
Bahasa dan Komunikasi	1	4	30	30
	2	4		
	3	4		
	4	4		
	5	4		
	6	5		
	7	5		

Berikut ini adalah analisis penilaian yang dihasilkan oleh peneliti setelah perhitungan hasil evaluasi media pembelajaran oleh ahli materi:

Tabel 3. Analisis Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan	Presentase Kelayakan
	Desain pembelajaran	6	30	30	100%
	Isi Materi (Content)	8	40	40	100%
	Bahasa dan Komunikasi	7	30	35	85,71%
	Jumlah	21	100	105	
	Skor Rata-Rata				95.23%

Pada tabel diatas dapat dilihat hasil dari penilaian oleh ahli materi didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek Desain Pembelajaran 100%, aspek Isi Materi (Content)

100%, dan aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar 85,71%, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 95,23%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel maka media pembelajaran berbasis *Quizalize* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizalize* untuk mata pelajaran OTKP Kepegawaian pada materi Administrasi Kepegawaian, menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Peneliti hanya mencapai tahap pengembangan karena keterbatasan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kelayakan media oleh ahli media mencapai 90,43% dan oleh ahli materi mencapai 95,23%, keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak."

BIBLIOGRAFI

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Fadli, K. I. M. T. A. Z. H. F. M. A. S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Untuk Penilaian Akhir Semester. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(Vol. 1 No. 4 (2022): November 2022), 575–581. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i4.1136>
- Fatoni, A. K., & Ainiyah, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform *Quizalize* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs N 2 Bolaang Mongondow. *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 4(1), 33–47.
- Fitria, E., Rachmi, T., & Widiasih, A. P. (2020). Penerapan Kegiatan Sentra Seni pada Pembelajaran di PAUD. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.31000/Ceria.V12i1.2859>
- Hafizha, F. Z., Febriani, K., Oktaviani, P. S. R., Iskandar, S., Gustavisiana, T. S., & Rosyani, W. A. (2023). Penggunaan *quizalize* sebagai media pembelajaran digital berbasis game dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)*, 4(2), 31–36.
- Khofifah, K., & Kamalia, P. U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips 1 Sman 1 Cerme. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 15(2), 81.
- Krisnawati, D. (2018). Peran perkembangan teknologi digital pada strategi pemasaran dan jalur distribusi UMKM di Indonesia. *Jurnal Manajemen Bisnis Krisnadwipayana*, 6(1), 69–74.
- Miladanta, A. N., & Muharam, A. A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi

- Gerak. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(27), 25–37.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>
- Noperman, F. (2020). *Pendidikan Sains dan Teknologi: Transformasi sepanjang masa untuk kemajuan peradaban*. Unib press.
- Parnayathi, I. G. A. S. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 473–480.
- Putri Maulida. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Pertanian Terhadap Perubahan. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(4).
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3).
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Romadhoni, K., & Herawati, J. (2021). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi, Pengalaman, dan Kemampuan terhadap Prestasi Karyawan: Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 75–86. <https://jurnal.ibik.ac.id/index.php/jimkes/article/view/441%0Ahttps://jurnal.ibik.ac.id/index.php/jimkes/article/download/441/403>
- Susanti, S. N., Hermawan, N. A., & Pattihahuan, A. (2023). Kemajuan teknologi dan pemahaman terhadap minat generasi Z dalam berinvestasi di pasar modal. *Jurnal Pijar*, 1(2), 76–82.
- Wahyuni, N., Djonnaidy, S., Miladiyenti, F., Fitria, N., & Ramadhani, A. P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Educandy sebagai Integrasi Technology-Based Learning Strategies untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMK dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas: Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat*, 4(1), 51–57.
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan video sebagai media pembelajaran*.

Copyright holder:

Monika Simare Mare, Henry Eryanto, Roni Faslah (2024)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

