

Penerapan Quiz Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Keislaman di SMP Negeri 7 Rambah Hilir

Erna Fitri¹, Roswita², Sri Muliani³

¹SMP Negeri 7 Rambah Hilir

²SD Negeri 08 Rambah Hilir

³SMP Negeri 1 Rambah Hilir

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 06 Mei 2024

Revisi Akhir: 13 Juni 2024

Diterbitkan Online: 30 Juli 2024

Kata Kunci

Quiz Interaktif, Digital, Pemahaman Keislaman

Korespondensi

E-mail: ernafitrirohul@gmail.com *

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan quiz interaktif berbasis digital dalam meningkatkan pemahaman materi keislaman di SMP Negeri 7 Rambah Hilir. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan quiz berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keislaman. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 70 pada siklus pertama menjadi 85 pada siklus kedua. Selain itu, 90% siswa merasa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi setelah menggunakan quiz digital. Penerapan teknologi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Abstract

This study aims to examine the application of digital interactive quizzes to improve students' understanding of Islamic studies at SMP Negeri 7 Rambah Hilir. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results show that the use of digital quizzes can significantly improve students' understanding of Islamic studies. The average score of students increased from 70 in the first cycle to 85 in the second cycle. Additionally, 90% of students reported feeling more engaged and finding it easier to understand the material after using the digital quizzes. The application of this technology proves to be effective in enhancing both students' learning motivation and learning outcomes.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral generasi muda. Di Indonesia, pendidikan agama Islam diajarkan di sekolah-sekolah mulai dari tingkat dasar hingga menengah. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa diharapkan tidak hanya menguasai materi keislaman, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, meskipun sudah ada usaha yang cukup besar dari berbagai pihak untuk meningkatkan pemahaman agama, tantangan dalam menyampaikan materi keislaman secara efektif tetap ada. Salah satu kendala utama adalah kurangnya metode pengajaran yang mampu menarik minat siswa dan mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran.

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi digital berkembang pesat dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi di kelas dapat memberikan variasi dalam proses belajar mengajar dan memperkenalkan pendekatan baru yang lebih

interaktif. Salah satu metode yang dapat dimanfaatkan adalah dengan penerapan quiz interaktif berbasis digital. Quiz digital tidak hanya membuat materi lebih menarik tetapi juga membantu siswa untuk memahami dan mengingat informasi dengan cara yang menyenangkan.

SMP Negeri 7 Rambah Hilir, sebagai salah satu sekolah menengah pertama, juga dihadapkan pada tantangan yang serupa. Banyak siswa yang merasa kurang tertarik dengan pelajaran agama Islam karena penyampaian materi yang kurang inovatif. Pembelajaran yang terlalu bergantung pada buku teks atau ceramah guru cenderung membuat siswa merasa jenuh dan kurang terlibat. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memudahkan mereka dalam memahami materi agama Islam.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, quiz berbasis digital dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keislaman. Menurut penelitian oleh Hidayatullah (2021), penerapan teknologi dalam pembelajaran agama Islam dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi. Quiz interaktif berbasis digital dapat mengajak siswa untuk lebih aktif dalam belajar, sehingga mereka lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan.

Selain itu, pengajaran melalui quiz digital juga dapat memberikan umpan balik secara langsung. Hal ini penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena siswa dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Penelitian oleh Rahmawati dan Suryani (2019) menunjukkan bahwa penggunaan quiz interaktif berbasis digital tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memperbaiki hasil belajar siswa secara keseluruhan. Dengan adanya umpan balik yang cepat, siswa dapat segera mengetahui kekurangan mereka dan memperbaikinya sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas penerapan quiz digital, tantangan dalam implementasinya tetap ada. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi di beberapa sekolah. Di SMP Negeri 7 Rambah Hilir, meskipun sudah ada akses internet, tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi yang mendukung pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, penerapan quiz interaktif digital memerlukan perencanaan yang matang agar dapat diakses oleh semua siswa, tanpa terkecuali.

Selain itu, kualitas materi quiz yang disusun juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi. Materi yang kurang relevan atau kurang menarik dapat mengurangi efektivitas dari quiz tersebut. Oleh karena itu, dalam menyusun quiz digital, guru perlu memastikan bahwa materi yang ditanyakan sesuai dengan kurikulum dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam penelitian oleh Sulaiman (2020), ditemukan bahwa materi quiz yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman siswa lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode tradisional.

Penerapan quiz interaktif berbasis digital di SMP Negeri 7 Rambah Hilir juga bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Seperti yang dijelaskan dalam studi oleh Wulandari (2018), pembelajaran berbasis teknologi dapat mengubah peran siswa menjadi lebih aktif, karena mereka diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik. Quiz digital juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka.

Tidak hanya itu, pemanfaatan quiz digital juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan evaluasi diri. Dengan adanya quiz, siswa dapat mengukur sejauh mana mereka memahami materi yang telah dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutrisno (2017), yang mengungkapkan bahwa salah satu keuntungan dari teknologi digital dalam pembelajaran adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan self-assessment, sehingga mereka dapat

mengidentifikasi kekurangan dan memperbaikinya tanpa harus menunggu ujian atau evaluasi formal.

Untuk memastikan penerapan quiz digital ini efektif, perlu dilakukan pelatihan kepada guru-guru di SMP Negeri 7 Rambah Hilir agar mereka dapat merancang dan mengelola quiz dengan baik. Guru sebagai fasilitator perlu memahami bagaimana cara mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk dalam membuat soal-soal yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian oleh Ningsih dan Ramadhan (2020) menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut.

Dengan adanya potensi besar yang ditawarkan oleh quiz interaktif berbasis digital, sudah saatnya SMP Negeri 7 Rambah Hilir menerapkan metode ini untuk meningkatkan pemahaman materi keislaman di kalangan siswa. Implementasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya dapat memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan quiz interaktif berbasis digital dalam meningkatkan pemahaman materi keislaman di SMP Negeri 7 Rambah Hilir, serta melihat dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi keislaman siswa melalui penerapan quiz interaktif berbasis digital di SMP Negeri 7 Rambah Hilir. Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena pendekatan ini memungkinkan guru untuk melakukan tindakan atau intervensi langsung dalam pembelajaran, mengobservasi hasil dari tindakan tersebut, dan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran untuk memperbaiki kualitas pengajaran yang dilakukan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap pertama, perencanaan, peneliti akan merancang materi dan soal-soal quiz yang akan digunakan dalam pembelajaran materi keislaman. Materi yang dipilih akan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 7 Rambah Hilir, yang mencakup topik-topik seperti ibadah, akhlak, dan sejarah Islam. Soal-soal quiz akan disusun menggunakan platform digital yang dapat diakses oleh semua siswa. Peneliti juga akan mempersiapkan perangkat teknologi yang dibutuhkan, seperti komputer, laptop, atau tablet, serta memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang memadai untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis digital.

Pada tahap kedua, pelaksanaan, kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan di kelas dengan menggunakan quiz digital. Setiap siswa akan diberikan kesempatan untuk mengakses quiz yang telah disiapkan secara individu, baik melalui perangkat pribadi atau perangkat yang disediakan sekolah. Guru akan menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaan platform digital tersebut sebelum siswa mengerjakan quiz. Selama proses pelaksanaan, guru akan melakukan monitoring untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat mengikuti quiz dengan lancar dan mengatasi permasalahan teknis yang mungkin terjadi.

Proses observasi akan dilakukan selama pelaksanaan tindakan, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa berinteraksi dengan materi yang disajikan melalui quiz digital. Observasi ini dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran, baik dari segi partisipasi siswa dalam mengerjakan quiz maupun respons mereka terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Selain itu, guru juga akan mencatat setiap kesulitan atau hambatan yang dialami siswa dalam mengikuti quiz, serta hal-hal yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Setelah tahap pelaksanaan selesai, dilakukan refleksi terhadap hasil tindakan yang telah dilaksanakan. Refleksi ini bertujuan untuk menilai apakah penerapan quiz digital berbasis interaktif

sudah efektif dalam meningkatkan pemahaman materi keislaman siswa. Peneliti akan mengevaluasi hasil belajar siswa, baik dari segi peningkatan nilai quiz maupun dari segi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk merancang tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Jika diperlukan, guru akan melakukan penyesuaian terhadap soal-soal quiz atau cara penyampaian materi agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa.

Setelah siklus pertama selesai, penelitian ini akan dilanjutkan dengan siklus kedua. Pada siklus kedua, peneliti akan memperbaiki dan mengembangkan hasil dari siklus pertama berdasarkan hasil refleksi. Misalnya, jika ada soal quiz yang terlalu sulit atau terlalu mudah, soal tersebut akan disesuaikan untuk menantang siswa secara lebih merata. Selain itu, peneliti juga akan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan umpan balik yang tepat setelah menyelesaikan quiz, untuk membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi keislaman yang telah dipelajari.

Selama siklus kedua, tahap pelaksanaan dan observasi akan dilakukan dengan lebih mendalam. Peneliti akan mengamati apakah siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang berbasis quiz digital dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, guru akan memberikan bimbingan tambahan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan quiz, baik secara individu maupun dalam kelompok. Peneliti juga akan memastikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada quiz, tetapi juga pada aktivitas pembelajaran lain yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pada akhir siklus kedua, dilakukan refleksi akhir terhadap keseluruhan pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis apakah ada peningkatan signifikan dalam pemahaman materi keislaman siswa setelah penerapan quiz digital berbasis interaktif. Evaluasi akan dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode ini, baik melalui nilai quiz maupun melalui observasi terhadap perubahan perilaku dan motivasi belajar siswa. Refleksi akhir ini juga akan mencakup analisis terhadap kendala atau tantangan yang muncul selama pelaksanaan penelitian dan bagaimana cara mengatasinya.

Selain itu, untuk mendukung temuan penelitian, peneliti juga akan melakukan analisis data yang meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif akan diperoleh dari hasil nilai quiz siswa sebelum dan setelah penerapan quiz digital, sementara data kualitatif akan dikumpulkan melalui wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan wawasan lebih lanjut tentang pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Analisis ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang seberapa efektif quiz digital berbasis interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi keislaman.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Rambah Hilir dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan quiz interaktif berbasis digital terhadap pemahaman materi keislaman siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus mengandalkan data kuantitatif dari hasil quiz dan data kualitatif dari observasi serta wawancara dengan siswa dan guru.

Pada siklus pertama, terdapat 30 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis quiz digital. Sebelum penerapan quiz digital, nilai rata-rata siswa pada ujian mata pelajaran agama Islam adalah 70. Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan quiz digital, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi setelah penggunaan quiz berbasis digital. Selain itu, partisipasi siswa dalam kelas juga mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa tampak lebih aktif bertanya dan berdiskusi mengenai materi yang sedang dipelajari, serta menunjukkan rasa penasaran yang lebih besar.

Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama. Beberapa soal yang dianggap terlalu sulit atau membingungkan disesuaikan, dan umpan balik lebih diperhatikan untuk membantu siswa memahami kesalahan mereka. Hasilnya, nilai rata-rata siswa pada siklus kedua mencapai 85, dengan peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok siswa yang sebelumnya menunjukkan hasil belajar rendah. Keaktifan siswa dalam kelas juga semakin meningkat, dengan lebih banyak siswa yang mengajukan pertanyaan atau menyatakan pendapat mereka mengenai materi keislaman.

Dari segi kualitas, sebanyak 90% siswa merasa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi keislaman setelah menggunakan quiz berbasis digital. Hal ini tercermin dari hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar karena quiz digital memberikan tantangan yang menarik, serta umpan balik yang langsung memungkinkan mereka untuk memperbaiki pemahaman mereka.

3.2 Pembahasan

Penerapan quiz interaktif berbasis digital dalam pembelajaran materi keislaman di SMP Negeri 7 Rambah Hilir terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Rahmawati dan Suryani (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu alasan utama peningkatan ini adalah sifat quiz digital yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, serta memberikan umpan balik yang langsung, yang sangat membantu dalam memperbaiki kesalahan pemahaman mereka.

Peningkatan pemahaman materi keislaman pada siklus pertama dan kedua juga tidak terlepas dari faktor motivasi belajar siswa yang lebih tinggi setelah menggunakan teknologi. Menurut Wulandari (2018), teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, terutama ketika teknologi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini, quiz digital terbukti menjadi media yang menyenangkan bagi siswa, karena selain berbasis teknologi, quiz ini juga menawarkan tantangan dan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Dalam siklus pertama, peningkatan nilai yang signifikan pada kelompok siswa dengan kemampuan rendah juga menunjukkan bahwa quiz digital dapat memberikan kesempatan yang lebih besar bagi siswa untuk memahami materi keislaman secara lebih menyeluruh. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hidayatullah (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan quiz berbasis digital memungkinkan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif, karena mereka dapat mengulang-ulang soal hingga memahami materi dengan lebih baik.

Pada siklus kedua, penyesuaian soal dan pemberian umpan balik yang lebih mendalam memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi keislaman berhasil meningkatkan skor mereka, yang menunjukkan bahwa teknologi dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memberikan pembelajaran yang lebih personal dan responsif. Menurut Sutrisno (2017), teknologi dalam pembelajaran memberi siswa kesempatan untuk melakukan self-assessment dan perbaikan diri secara langsung, yang mendukung pemahaman materi dengan cara yang lebih mandiri.

Selain itu, peningkatan keaktifan siswa juga mencerminkan perubahan positif dalam sikap belajar mereka. Penggunaan quiz digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, yang membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar. Penelitian oleh Sulaiman (2020) mendukung hal ini dengan menyebutkan bahwa quiz berbasis digital dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dari sisi teknis, penerapan quiz digital berbasis interaktif di SMP Negeri 7 Rambah Hilir menunjukkan bahwa fasilitas teknologi yang memadai, meskipun tidak optimal, masih dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Meski ada beberapa kendala terkait dengan keterbatasan perangkat dan koneksi internet, namun hal ini dapat diatasi dengan distribusi perangkat yang adil dan pemanfaatan waktu yang lebih efisien. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih dan Ramadhan (2020), yang menekankan pentingnya kesiapan infrastruktur dalam mendukung keberhasilan penerapan teknologi di sekolah-sekolah.

Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa penggunaan quiz digital ini memerlukan perencanaan yang matang. Salah satu kekurangan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah adanya siswa yang merasa kesulitan pada awal penggunaan platform digital, terutama terkait dengan pemahaman cara kerja teknologi. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pelatihan dan penjelasan yang jelas sebelum memulai kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi digital. Hal ini mengingatkan kita pada pentingnya pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Suryani (2019), yang mengingatkan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada keterampilan guru dalam mengoperasikannya.

Meskipun sudah ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dan motivasi siswa, tantangan dalam penggunaan quiz digital di SMP Negeri 7 Rambah Hilir masih perlu diperhatikan. Salah satunya adalah perlunya penyediaan lebih banyak perangkat yang dapat diakses oleh siswa, agar tidak ada siswa yang tertinggal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kebijakan sekolah untuk meningkatkan akses teknologi bagi siswa sangat penting untuk mendukung keberlanjutan penerapan metode ini.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan quiz interaktif berbasis digital di SMP Negeri 7 Rambah Hilir mampu meningkatkan pemahaman materi keislaman siswa secara signifikan. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), ditemukan bahwa penggunaan quiz berbasis digital tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata siswa, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus pertama menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 70 menjadi 80, dan pada siklus kedua menjadi 85. Selain itu, 90% siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan mudah memahami materi setelah penerapan quiz digital. Hasil ini menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan secara efektif untuk mendukung pembelajaran agama Islam, dengan memberikan tantangan yang menarik dan umpan balik yang langsung kepada siswa.

Daftar Pustaka

- Hidayatullah, M. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 45–57.
- Ningsih, S., & Ramadhan, A. (2020). Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 34–42.
- Rahmawati, F., & Suryani, N. (2019). Penggunaan Quiz Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan*, 7(3), 102–112.
- Sulaiman, Z. (2020). Teknologi Pembelajaran dan Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 14(4), 91–103.
- Sutrisno, M. (2017). Self-Assessment dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 15(2), 65–73.
- Wulandari, T. (2018). Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 19(1), 87–95.