

ANALISIS BAHAN AJAR GUBETAN (GUNUNG BERAPI BUATAN) TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SECARA DARING

ANALYSIS OF GUBETAN (GUNUNG BERAPI BUATAN) TEACHING MATERIALS ON ONLINE LISTENING SKILLS

Alika Dwi Septiani¹, Aulia Diva Dry Anindia², Sabila Fitriani³, Yuni Ertinawati⁴

^{1,2,3,4} Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia

¹alikadwiseptiani20@gmail.com, ²auliadiyajully@gmail.com, ³sabilafitriani525@gmail.com,

⁴yuniertinawati@unsil.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menganalisis keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran daring dengan menggunakan bahan ajar GUBETAN (Gunung Berapi Buatan). Tujuannya adalah untuk mengevaluasi efektivitas metode ini dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi, tanya jawab dan analisis data. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui aplikasi Google Meet dan evaluasi menggunakan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan menyimak GUBETAN secara daring ini kurang memungkinkan karena banyak siswa yang mengalami hambatan.

Kata Kunci: Menyimak, Pembelajaran, Online, GUBETAN.

Abstract

This research analyzes students' listening skills in online learning by using GUBETAN (Gunung Berapi Buatan) teaching materials. The aim is to evaluate the effectiveness of this method in improving students' listening skills. The methods used are demonstration, question and answer and data analysis methods. Learning activities are carried out through the Google Meet application and evaluation using Quizizz. The results showed that this online GUBETAN listening activity was less feasible because many students experienced obstacles.

Keywords: Listening, Learning, Online, GUBETAN

PENDAHULUAN

Keterampilan menyimak merupakan bagian dari keterampilan berbahasa, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan bahasa yang wajib dimiliki. Adapun keempat keterampilan bahasa tersebut meliputi: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan yang terakhir yaitu keterampilan membaca. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya hal ini diperlukan untuk menunjang keterampilan bahasa yang lain. Salah satu dari keterampilan bahasa yaitu keterampilan menyimak merupakan pokok atau dasar untuk menguasai bahasa. Sejak manusia dilahirkan menyimak menjadi ketrampilan pertama yang dimiliki dan berkembang secara alami. Hal ini serupa dengan yang dipaparkan oleh Chou (2013) sejak kecil manusia belajar berbahasa dimulai dari melakukan kegiatan menyimak bunyi, menirukan, sampai belajar mencoba sampai menerapkannya menjadi sebuah pembicaraan (Rahman, 2019).

Selain itu, hampir seluruh aktivitas masyarakat melakukan kegiatan menyimak, baik secara sengaja maupun tidak disengaja. Meskipun demikian, tidak semua orang memiliki kemampuan menyimak dengan baik. Khususnya pada lingkungan sekolah dasar yang umumnya menuntut siswa melakukan kegiatan menyimak dalam kegiatan belajar

mengajar (KBM). Walaupun demikian, pada kegiatan pembelajaran sering kali ditemukan siswa yang memiliki kemampuan menyimak yang kurang baik. Memiliki keterampilan menyimak yang baik menjadikan siswa lebih mudah memahami bahan ajar yang diberikan guru. Tetapi jika siswa memiliki keterampilan menyimak yang kurang baik, tentu akan membuat siswa kesulitan memahami materi telah disajikan oleh guru. Artinya dari pemaparan tersebut dapat dipastikan jika seorang siswa tidak memiliki kemampuan menyimak yang baik akan berpengaruh pada hasil belajar yang tidak baik pula. Artinya dari pemaparan tersebut dapat dipastikan keterampilan menyimak sangat penting untuk dikuasai, khususnya bagi siswa bahkan mahasiswa.

Sesuai pendapat Russell & Rusell, Anderson (Susanti, 2020) menjelaskan menyimak memiliki arti mendengarkan dengan penuh perhatian serta pemahaman dan apresiasi. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat tersebut, Rahman (2019) menyebutkan menyimak sebagai kegiatan mendengarkan yang bertujuan memperoleh pesan serta dapat memahami makna dari pesan yang diperdengarkan. Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan menyimak sangat penting terutama jika mengarah pada ilmu pengetahuan, karena dengan memperoleh pesan tersebut siswa dapat menguasai pengetahuan.

Seperti yang sudah dipaparkan di atas, faktanya masih banyak ditemukan siswa maupun mahasiswa yang masih memiliki kesulitan dalam memahami serta memaknai pesan atau gagasan pada proses pembelajaran. Khususnya pada kegiatan menyimak GUBETAN (Gunung Berapi Buatan), terlebih banyak yang beranggapan bahwa menyimak sama dengan kegiatan mendengarkan. Sehingga pembelajaran menyimak masih kurang mendapatkan perhatian.

Pembelajaran online adalah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet. Dalam pembelajaran online tidak hanya sekadar membagikan materi dengan bantuan jaringan internet, Namun, selain materi pembelajaran ada proses belajar mengajar yang terjadi secara online. Hal tersebut memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dan guru (pengajar), peserta didik dengan peserta didik yang lain maupun antara peserta didik dengan materi belajar itu sendiri, ketiga interaksi itulah yang kemudian memunculkan adanya pengalaman belajar.

Penerapan bahan ajar GUBETAN ini kami laksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi google meet. Google meet merupakan salah satu platform video conference atau aplikasi meeting online yang dikembangkan oleh Google. Google meet ini salah satu platform yang banyak dipakai ketika pembelajaran daring. Google meet memungkinkan melakukan komunikasi dengan orang banyak secara audio visual. Aplikasi ini bisa digunakan baik di smartphone ataupun di PC.

Media pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai suatu perangkat yang dapat mendorong kelancaran kegiatan pembelajaran, dalam hal ini media dapat membantu tersampainya pesan kepada siswa. Wati (2016) dalam bukunya menjelaskan media pembelajaran sebagai suatu sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Beragam pilihan yang tersedia media dapat di pilih serta dimanfaatkan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini tentu harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini media GUBETAN (Gunung Berapi Buatan) digunakan sebagai perantara tersampainya pesan pada kegiatan menyimak. Media GUBETAN (Gunung Berapi Buatan) menawarkan beberapa

keuntungan yaitu media yang menggunakan model demonstration yang dapat dilihat secara langsung menawarkan rasa ingin tahu dan visual yang dapat membuat siswa tertarik.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti bermaksud menerapkan bahan ajar GUBETAN (Gunung Berapi Buatan) sebagai salah satu cara mengetahui bagaimana keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Adapun indikator keberhasilan menyimak cerita siswa dijelaskan oleh Nugraheni (2014) indikator keberhasilan menyimak cerita dapat dikatakan tuntas apabila siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan serta mempunyai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) lebih atau sama dengan 70. Berikut merupakan beberapa indikator keterampilan menyimak cerita yang meliputi, kemampuan menyimak (mendengarkan, memperhatikan, memahami serta menanggapi), memahami maksud yang tersirat maupun maksud yang tersurat pada materi, serta mampu menjawab pertanyaan.

Dalam konteks pembelajaran online, evaluasi hasil belajar siswa menjadi hal yang penting guna memastikan efektivitas pembelajaran dengan tetap memperhatikan interaktivitas dan kualitas penilaian. Evaluasi pembelajaran yang demikian harus disesuaikan dengan kebutuhan saat ini dengan melakukan penilaian menggunakan perkembangan zaman sebagai cara memanfaatkan teknologi secara positif. Hal ini dikarenakan, keberhasilan evaluasi pembelajaran secara online tergantung dari penggunaan aplikasi yang mempermudah proses penilaian, memberikan umpan balik, sekaligus meningkatkan keaktifan siswa. Menurut pendapat Gronlund (Aditiyawarman et al., 2022) Evaluasi menjadi proses sistematis dalam menentukan keputusan mengenai sejauh mana tujuan program telah dicapai. Oleh karena itu, aplikasi Quizizz hadir selaku platform yang semakin populer untuk penilaian pembelajaran online.

Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran berbasis game dengan berbagai fitur menarik seperti tema, avatar, musik, dll. Pendidik dapat memasukkan beberapa pertanyaan yang akan digunakan untuk kuis, pretest, posttest, ataupun ujian lainnya. Pendidik dapat memantau proses yang berlangsung dan setelah kegiatan selesai dapat mengunduh laporan mengenai hasil dari kegiatan untuk kemudian dilakukan evaluasi. (Wahyudi et al., 2020).

Evaluasi pembelajaran melalui Quizizz ini dapat mempermudah dan mempercepat guru untuk mengetahui materi mana yang belum dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat melaksanakan remedial. Setiap soal benar dan salah yang dikerjakan oleh peserta didik tersimpan dalam data perolehan skor. Tidak hanya itu, kecepatan peserta didik dalam menjawab pun dapat diketahui dengan mudah dalam papan peringkat perolehan skor. (Nyoman Sukartini, 2022) Dengan memahami penggunaan aplikasi Quizizz dalam mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran online, kita dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyediakan strategi yang lebih efektif untuk mengembangkan pembelajaran berbasis online.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode demonstrasi dan tanya jawab. Metode demonstrasi adalah metode yang dimana guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan teknik demonstrasi, yang melibatkan peragaan atau penguraian secara metodis suatu proses dengan langkah-langkah yang harus dipahami dengan benar disertai dengan penjelasan. Agar lebih profesional dan untuk memastikan keberhasilan proses belajar siswa, guru harus menggunakan teknik demonstrasi dalam

situasi yang nyata di mana siswa dapat melihat dan memperhatikan apa yang mereka lakukan.(Bekti & Herman, 2013).

Sedangkan metode tanya jawab menurut Soetomo (2005:69) adalah suatu metode di mana guru menggunakan/memberikan pertanyaan kepada siswa dan siswa menjawab, atau sebaliknya siswa bertanya pada guru dan guru menjawab pertanyaan siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data. Teknik analisis data adalah cara pemetaan, penguraian, perhitungan, hingga pengkajian data yang telah terkumpul agar dapat menjawab rumusan masalah dan memperoleh kesimpulan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2018, hlm. 285) bahwa teknik analisis data adalah cara yang digunakan berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan secara daring melalui aplikasi google meet dan aplikasi quizizz dengan menganalisis bahan ajar GUBETAN (Gunung Berapi Buatan) terhadap keterampilan menyimak.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Hasil Demonstrasi GUBETAN (Gunung Berapi Buatan)

Tahap pelaksanaan penelitian yaitu dimulai dengan menyapa siswa di aplikasi google meet, mengecek kehadiran siswa, serta menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran akan dilakukan dalam kegiatan menyimak bahan Ajar Gubetan (Gunung Berapi Buatan). Sebelumnya siswa menyimak proses demonstrasi GUBETAN (Gunung Berapi Buatan) yang dilakukan oleh pengajar. Kemudian siswa menyimak materi bahan ajar yang di sampaikan, adapun materi simakannya adalah :

Gunung berapi adalah fenomena geologi yang menakjubkan dan seringkali berbahaya. Proses terjadinya gunung berapi melibatkan aktivitas magma di bawah permukaan bumi yang akhirnya mengalir ke permukaan dalam bentuk lava, gas, dan material lainnya. Namun, proses ini dapat disimulasikan dengan cara yang aman dan menyenangkan menggunakan bahan-bahan sederhana seperti cuka, baking soda, pewarna, dan sabun cair.

1. Pembentukan Magmatis: Di dalam kerak bumi, terdapat lapisan batuan panas yang disebut magma. Ketika tekanan dan panas meningkat di dalam bumi, magma akan naik ke permukaan melalui celah-celah di kerak bumi.
2. Percobaan Gunung Berapi Mini: Dalam percobaan ini, kita menggunakan baking soda dan cuka untuk mensimulasikan reaksi kimia yang terjadi di dalam gunung berapi. Ketika baking soda (natrium bikarbonat) dicampur dengan cuka (asam asetat), reaksi kimia yang terjadi menghasilkan gas karbon dioksida. Gas ini

menciptakan tekanan dalam gelas atau botol dan mendorong campuran untuk keluar melalui permukaan, menyerupai erupsi gunung berapi.

3. Efek Pewarna Makanan: Pewarna makanan ditambahkan ke dalam campuran untuk menambahkan visualitas pada proses ini. Pewarna makanan akan memberikan warna yang menarik kepada "lava" yang dihasilkan, mirip dengan warna sebenarnya dari lava gunung berapi.
4. Peran Sabun Cair: Sabun cair ditambahkan ke campuran untuk membantu membentuk busa yang stabil dan menyerupai aliran lava yang sebenarnya. Sabun cair juga memberikan efek visual yang menarik ketika busa mulai mengalir keluar dari gelas atau botol.
4. Analogi dengan Proses Alami: Meskipun sederhana, percobaan ini memberikan gambaran yang baik tentang apa yang terjadi di dalam gunung berapi selama erupsi. Gas yang dihasilkan oleh reaksi kimia antara baking soda dan cuka mirip dengan gas yang dihasilkan oleh magma di dalam gunung berapi yang mendesak untuk keluar melalui lubang-lubang di kerak bumi.

Setelah menyimak cerita kemudian diberikan soal berupa 15 pertanyaan pilihan ganda melalui aplikasi quizizz. Pertanyaan yang diberikan seputar materi yang sebelumnya telah disampaikan. Adapun bentuk pertanyaan yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Apa tujuan utama praktik membuat gunung berapi buatan?
 - a. Mempelajari reaksi kimia antara cuka dan baking soda
 - b. Menghasilkan hiburan belaka
 - c. Meningkatkan keterampilan menyimak dan mengikuti instruksi
 - d. Menyebarkan aroma menyenangkan di ruangan
2. Bahan apa yang tidak digunakan dalam praktik membuat gunung berapi buatan?
 - a. Cuka
 - b. Baking soda
 - c. Sabun cair
 - d. Air mineral
3. Langkah pertama dalam menyimak instruksi pembuatan gunung berapi buatan adalah?
 - a. Mengambil botol plastik
 - b. Memutar rekaman instruksi
 - c. Mencampurkan semua bahan
 - d. Menyimak dengan baik
4. Mengapa penting untuk mengikuti langkah-langkah praktik membuat gunung berapi buatan dengan teliti?
 - a. Agar tidak membosankan
 - b. Agar mendapat nilai bagus
 - c. Agar menciptakan hasil yang diinginkan
 - d. Agar waktu lebih cepat berakhir
5. Apa fungsi sabun cair dalam praktik membuat gunung berapi buatan?
 - a. Membuat gunung berapi mini beraroma harum
 - b. Membentuk busa yang stabil
 - c. Menggantikan pewarna makanan
 - d. Menambahkan kekerasan pada larutan
6. Apa yang terjadi saat mencampurkan cuka dan baking soda dalam praktik membuat gunung berapi buatan?
 - a. Terbentuklah gas karbon dioksida
 - b. Terjadi reaksi eksplosif
 - c. Terbentuklah es
 - d. Tidak ada reaksi kimia yang terjadi

7. Bagaimana peserta didik dapat memastikan bahwa mereka telah mengikuti instruksi dengan benar selama praktik membuat gunung berapi buatan?
 - a. Dengan bertanya kepada teman
 - b. Dengan melakukan percobaan berulang kali
 - c. Dengan mengikuti langkah-langkah yang ada di buku panduan
 - d. Dengan mengabaikan instruksi yang diberikan
8. Apa manfaat dari praktik menyimak instruksi secara efektif dalam konteks pembelajaran membuat gunung berapi buatan?
 - a. Menciptakan hasil yang lebih baik
 - b. Menghemat waktu dan biaya
 - c. Membuat proses pembelajaran lebih menarik
 - d. Menghindari percobaan gagal
9. Mengapa penting untuk melakukan evaluasi diri setelah menyimak instruksi dan mengikuti langkah-langkah praktik membuat gunung berapi buatan?
 - a. Untuk menemukan siapa yang salah
 - b. Untuk memperbaiki kesalahan di masa depan
 - c. Untuk menyalahkan guru
 - d. Untuk menghindari teman sekelas
10. Bagaimana keterampilan menyimak yang diperoleh dari praktik membuat gunung berapi buatan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari?
 - a. Dengan mengabaikan instruksi
 - b. Dengan mengikuti instruksi yang tidak jelas
 - c. Dengan memperhatikan instruksi dan mengikuti langkah-langkah dengan benar
 - d. Dengan tidak melakukan percobaan
11. Apa yang menjadi fokus utama dalam menyimak instruksi praktik membuat gunung berapi buatan?
 - a. Memikirkan kegiatan lain
 - b. Menggoda teman sekelas
 - c. Memperhatikan instruksi dan mengikuti langkah-langkah dengan teliti
 - d. Menyimak setengah hati
12. Apa fungsi pewarna makanan dalam pembuatan gunung berapi buatan?
 - a. Menambah rasa pada campuran
 - b. Memberikan warna pada "lava" yang dihasilkan
 - c. Mengatur keasaman cuka
 - d. Membuat larutan lebih pekat
13. Mengapa penting untuk memperhatikan proporsi dan cara mencampur bahan saat membuat gunung berapi buatan?
 - a. Agar proses lebih rumit
 - b. Agar tercipta reaksi kimia yang sempurna
 - c. Agar tercipta hasil yang tak terduga
 - d. Agar membuang waktu
14. Bagaimana langkah pertama dalam praktik membuat gunung berapi buatan?
 - a. Mencampurkan semua bahan
 - b. Memutar rekaman instruksi
 - c. Mengambil botol plastik
 - d. Menyimak instruksi dengan baik
15. Apa manfaat dari menyelesaikan praktik membuat gunung berapi buatan dengan baik?
 - a. Meningkatkan keterampilan menyimak dan mengikuti instruksi
 - b. Membuat suasana kelas lebih hingar-bingar
 - c. Menghasilkan percobaan yang tidak memuaskan

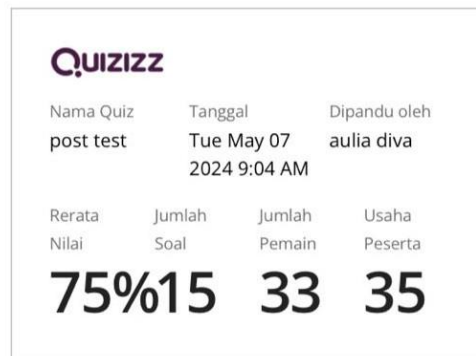
d. Tidak ada manfaat yang diperoleh

Setelah diberikan tes, jawaban siswa kemudian dianalisis berdasarkan indikator kemampuan menjawab pertanyaan dalam aplikasi quizizz. Berikut merupakan hasil tes menyimak siswa.

Tabel 1. Hasil Tes Siswa

Nama	Akurasi	Skor	Jawaban Benar
Wanda	100%	12090	15
Camilaa	93%	11840	14
Aura	93%	12360	14
fanny	93%	12370	14
Sulis	93%	13260	14
Sri	93%	11840	14
Siti	93%	12670	14
Elly	87%	11560	13
Dina	87%	12000	13
Alma	87%	13520	13
Dian	87%	12130	13
Vivia	87%	11490	13
Dilla	87%	11360	13
Ainun	87%	10930	13
Dina	87%	10765	13
Ula	87%	11640	13
Prasetyo	87%	10930	13
Zahra	87%	9630	13
Amelia	80%	10220	12
Syahira	80%	10060	12
Ilham	80%	10450	12
Tiara	80%	10090	12
Nisfi	80%	9390	12
Silvia	80%	9690	12
Elsa	80%	9620	12
Irena	80%	9410	12
Schatzi	80%	9340	12
denia	73%	9410	11

Mela	73%	9280	11
241250	73%	9130	11
rima	53%	6510	8
Denia	13%	1810	2
Aura	0%	0	0
Ilham	0%	0	0
nibia	0%	0	0



Gambar 2. Hasil Rata-rata Tes Siswa

Setelah dianalisis kemudian data disajikan dalam bentuk skor tes siswa. Hasil tes dinilai berdasarkan ketepatan siswa menjawab pertanyaan yang diberikan dan kemudian akan disimpulkan bahwa hasil tes keseluruhan siswa ternyata mendapatkan hasil yang kurang baik, terbukti dari 35 siswa mendapatkan skor rata-rata sebanyak 75% sehingga dapat dikatakan dari hasil tes tersebut kemampuan menyimak siswa masih kurang.

Berbeda halnya jika dihitung berdasarkan perseorangan, 1 siswa mendapatkan nilai sempurna, 6 siswa berhasil menjawab 14 soal, 11 siswa berhasil menjawab 13 soal, 9 siswa menjawab 12 soal, 3 siswa menjawab 11 soal, 1 siswa menjawab 8 soal, 1 siswa menjawab 2 soal, dan 3 lainnya tidak bisa menjawab dikarenakan jaringan yang tidak sesuai.

Pembelajaran menyimak secara daring memiliki banyak manfaat seperti aksesibilitas, fleksibilitas, penggunaan teknologi interaktif, dan peningkatan keterampilan digital. Namun, juga terdapat tantangan seperti keterbatasan interaksi langsung, masalah teknologi, kebutuhan akan disiplin diri yang tinggi, evaluasi yang terbatas serta perbedaan jaringan atau internet dari para siswa menjadi salah satu faktor terhambatnya proses pembelajaran menyimak. Solusi untuk mengatasi tantangan ini termasuk memastikan akses teknologi yang memadai, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, dan memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara guru dan siswa.

KESIMPULAN

Setelah dianalisis dan data disajikan dalam bentuk skor tes siswa, hasil menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa masih kurang baik. Dari 35 siswa, skor rata-rata yang diperoleh adalah 75%, yang menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan. Secara individual, hasilnya bervariasi dengan satu siswa mendapatkan nilai sempurna, sementara sebagian besar siswa hanya mampu menjawab 11 hingga 14 soal dengan benar. Ada juga siswa yang mengalami kesulitan teknis, seperti gangguan jaringan, yang menghambat mereka dalam menyelesaikan tes.

Pembelajaran menyimak secara daring menawarkan banyak manfaat, termasuk aksesibilitas, fleksibilitas, penggunaan teknologi interaktif, dan peningkatan keterampilan digital. Namun, terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan interaksi langsung, masalah teknologi, kebutuhan akan disiplin diri yang tinggi, evaluasi yang terbatas, serta perbedaan kualitas jaringan internet. Untuk mengatasi tantangan ini, penting untuk memastikan akses teknologi yang memadai, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, dan memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara guru dan siswa.

Untuk meningkatkan keterampilan menyimak secara efektif, disarankan agar guru terus mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan interaktif seperti GUBETAN. Selain itu, penggunaan platform digital seperti Google Meet dan Quizizz harus dimaksimalkan untuk mendukung proses pembelajaran daring. Evaluasi secara berkala perlu dilakukan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Bekti, W., & Herman, D. . (2013). Pengetahuan Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC di SMK. *Pendidikan Vokasi*, 3(2).
- Nugraheni, S. F. (2014). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Dalam Peningkatan Teknik Pired Storitelling Dengan Media Audiovisual Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kela V SD Negeri Soka 3 Miri Sragen. (Naskah Pulikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Nyoman Sukartini, N. (2022). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN EVALUASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1).
- Rahman, H. (2019). *Menymak dan Berbicara (Teori dan Praktik)*. Bandung: Alqaprint Jatinangor
- Soetomo (2005:69). *Metode tanya jawab*. Kata Pena.

- Sugiyono (2018, hlm. 285) Teknik Analisis Data : Jurnal Edukasi.
- Susanti, E. (2020). Keterampilan Menyimak. Bogor: Penerbit In Media.
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika, 8(2), 95–108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>
- Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Kata Pena.