



PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF DENGAN CLASSPOINT BERBASIS KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Riska Rahayu^{1a}, Endah Andayani*^{1b}, Riril Mardiana^{1c}

¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. Supriadi No.48, 65148, Malang

e-mail: ^a riskahayu5@gmail.com., ^b endahandayani@unikama.ac.id, ^c ririlmardiana@unikama.ac.id

Received: 18 Februari 2024; Revised: 20 Februari 2024; Accepted: 3 Mei 2024

Abstract:

The aim of this research is to determine the process of developing interactive quizzes with classpoints based on the independent curriculum in class X economics subjects at SMA Negeri 6 Malang and to analyze their feasibility. Research using the ADDIE model research and development (R&D) approach with 5 stages is the focus of the research, namely; (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) Implementation (5) Evaluation. The results of the feasibility validation from the three validators are as follows; (1) material expert validation obtained 92.5% with a very feasible category with the advantage of being able to change the material and add material for example market structure material, (2) media expert validation obtained 95% with a very feasible category with the advantage of classpoint which has many features so that it can making learning interactive and active, (3) language expert validation obtained 90% in the very appropriate category with the advantage that the language used is very easy to understand, (4) and expert student responses received 92.71% in the very appropriate category.

Keywords: Interactive Quiz With Classpoint, Independent Curriculum, Economic Subjects

Abstrak:

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan kuis interaktif dengan classpoint berbasis kurikulum merdeka pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 6 Malang dan menganalisis kelayakannya. Penelitian dengan pendekatan research and developmen (R&D) model ADDIE dengan 5 tahapan menjadi focus penelitian, yaitu ; (1) analisis (analysis), (2) desain (design), (3) pengembangan (development), (4) Implementasi (Implementation) (5) Evaluasi (Evaluate). Hasil validasi kelayakan dari tiga validator sebagai berikut ; (1) validasi ahli materi memperoleh 92,5% dengan kategori sangat layak dengan keunggulan dapat dirubah materinya dan penambahan materi contohnya materi struktur pasar, (2) validasi ahli media memperoleh 95% dengan kategori sangat layak dengan keunggulan classpoint yang memiliki banyak fitur sehingga mampu membuat pembelajaran menjadi interaktif dan aktif, (3) validasi ahli bahasa memperoleh 90% dengan kategori sangat layak dengan keunggulan bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami, (4) serta ahli respon peserta didik mendapatkan 92,71% kategori sangat layak.

Kata Kunci: Kuis Interaktif dengan Classpoint; Kurikulum Merdeka; Mata Pelajaran Ekonomi

How to Cite: Rahayu, R., Andayani, E., & Mardiana, R. (2024). Pengembangan Kuis Interaktif Dengan Classpoint Berbasis Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 18(1), 28-34. <https://doi.org/10.21067/jip.v18i1.9824>

Copyright © 2024 (Riska Rahayu, Endah Andayani, Riril Mardiana)

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak asing dalam kehidupan kita sejak kecil sudah menjalin sebagai proses pendidikan, baik dirumah maupun di sekolah. Pendidikan suatu hal kegiatan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru, peserta didik



dan lingkungan belajar guna memperoleh pemahaman, pengetahuan, perilaku, keterampilan dan sikap baru sesuai dengan target tujuan pembelajaran yang direncanakan (Wahidin, 2018) kegiatan pembelajaran juga dilakukan untuk meningkatkan kepekaan peserta didik terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat melalui proses pembelajaran ekonomi salah satunya pada mata pelajaran ekonomi materi struktur pasar (Rumallang et al., 2020).

Materi struktur pasar merupakan salah satu pelajaran ekonomi yang ada pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yang menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mengutamakan pengembangan karakter melalui konten pada pembelajaran dan profil pelajar pancasila (Maulinda, 2022). Sehingga dengan diterapkannya kurikulum merdeka yang sesuai dengan profil pelajar pancasila secara tidak langsung mampu meningkatkan daya berfikir yang pada dasarnya sesuai dengan nilai-nilai pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada tuhan YME, berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif (Manar Ali Muhammad, 2022). Akan tetapi, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk melakukan proses belajar karena guru memberikan materi pelajaran masih memakai tata cara ceramah serta media yang digunakan terbatas pada media kuis (Centauri, 2019). Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas SMA Negeri 6 Malang. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu kuis yang digunakan sebagai soal evaluasi masih bersifat tradisional yaitu bentuk cetak yang menggunakan kertas koran. Dalam kuis yang bersifat masih tradisional tidak dapat menarik semangat siswa dalam menggunakannya karena tampilan kuis hanya menggunakan kertas saja (Mualimah et al., 2019).

Solusi dalam permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan yakni media kuis interaktif berbasis *classpoint*. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan (Monemi et al., 2017). Oleh karena itu, siswa dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis interaktif, bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien, dan mampu melatih kemampuan siswa (Sari et al., 2018) Kuis interaktif ini merupakan penggabungan dari metode ceramah, tanya jawab dan soal evaluasi yang dikemas dalam suatu permainan kuis (Centauri, 2019). Salah satu komponen yang mendukung kegiatan belajar mengajar adalah kuis pembelajaran yang interaktif berbasis digital teknologi yaitu menggunakan aplikasi *classpoint*.

Classpoint merupakan suatu aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk membuat kuis dalam proses belajar-mengajar, serta siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan adanya soal *multiple choice*, *short answer*, *word cloud*, *Image upload*, mode kompetisi, dan masih banyak lagi. Dengan aplikasi ini, para guru bisa dengan mudah membuat kuis karena sudah terintegrasi dengan *powerpoint* (Kurniawan & Yatri, 2022). *Microsoft powerpoint* sudah biasa digunakan sebab mudah dioperasikan dan mudah diedit oleh semua pengguna. Dengan memanfaatkan *microsoft powerpoint* kuis yang disajikan juga bisa lebih variasi warna, background bervariasi, bisa disertakan gambar, animasi, dan audio. Bentuk aplikasi seperti ini tentu memudahkan guru untuk membuat proses evaluasi lebih menarik dan interaktif (Yosephina, 2022).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa kelayakan produk pengembangan media pembelajaran variasi kuis interaktif dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan angket ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Safira, 2022). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran kuis interaktif termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa (Dina & Syaputra, 2021). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin yang dikembangkan diminati oleh peserta didik (Setiyo et al., 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa dapat dikatakan bahwa media kuis interaktif merupa media yang sangat layak untuk digunakan karena dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian



mengenai kuis interaktif menggunakan aplikasi *classpoint* pada materi struktur pasar pada kelas X SMA Negeri 6 Malang. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk untuk menciptakan kuis interaktif menggunakan aplikasi *classpoint* pada materi struktur pasar pada kelas X SMA Negeri 6 Malang dan menguji kelayakan kuis interaktif dan melihat respon siswa terhadap kuis interaktif.

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluate*). Tahapan dan komponen model pengembangan ADDIE lebih terperinci dan kompleks di dibandingkan dengan model yang lain (Fajrin et al., 2022).

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan kuis interaktif dengan *classpoint* berbasis kurikulum merdeka pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 6 Malang adalah pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yaitu:

1. Analisis (*analysis*)

Tahap awal meliputi menganalisis kebutuhan media pembelajaran sehubungan dengan pengembangan produk yang akan dikembangkan. Langkah yang dilakukan adalah mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan pembelajaran di kelas X SMA Negeri 6 Malang, yang diawali pada tahap observasi secara langsung di kelas. Hasil analisis menunjukkan ada permasalahan terkait dengan media pembelajaran masih belum memanfaatkan teknologi yang ada jadi bisa disimpulkan bahwa media pembelajar masih tradisional. Maka pada tahap ini permasalahan yang terjadi dapat dirubah menjadi media pembelajaran yang hidup dengan membuat media pembelajaran berupa kuis yang berbasis teknologi yaitu kuis interaktif dengan *classpoint* berbasis kurikulum merdeka pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 6 Malang.

2. Desain (*design*)

Merancang gambar dasar dari kuis interaktif dengan *classpoint* berbasis kurikulum merdeka pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 6 Malang. Hal ini dilakukan oleh peneliti untuk menyesuaikan dengan penerapan kurikulum merdeka. Selain pemilihan bahan ajar pada tahap desain ini ada pemilihan gambar, menentukan model kuis, pemilihan format yang ada pada fitur di *classpoint* serta mendesain pada aplikasi *powerpoint*. Media pembelajaran disusun secara bertahap, dimulai dari bagian *background*; bagian menu utama; bagian capaian pembelajaran; bagian materi pembelajaran; bagian peraturan kuis; bagian konten kuis; dan bagian rangkuman materi pembelajaran. Pembuatan desain dan menyusun materi dan kemudian disesuaikan dengan langkah-langkah pembuatan kuis dengan menggunakan *classpoint*. Untuk aplikasi dan website menggunakan Microsoft *powerpoint* merupakan salah satu perangkat lunak dari perangkat microsoft. Program aplikasi microsoft office yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide. Selanjutnya menggunakan *Classpoint* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memperlancar proses belajar mengajar. aplikasi ini akan terintegrasi dengan *powerpoint* sehingga mempermudah untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif. Setelah gambar yang cocok di temukan download dan di upload ke Microsoft Office *Powerpoint* 2019. Setelah itu masuk proses pengeditan dengan menggunakan *background* yang di download serta font dan warna yang telah di sediakan pada Microsoft Office *Powerpoint* 2019. Setelah *background* dibuat maka selanjutnya akan membuat menu utama yaitu terdiri dari materi pembelajaran, kuis dan rangkuman materi.

3. Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan ini di lakukan penyusunan secara menyeluruh sesuai dengan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya produk yang sudah jadi akan uji ahli validasi yaitu



ahli materi, ahli media dan ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran serta menerima saran dan kritik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga produk menjadi lebih baik. Hasil dari validasi media pembelajaran sebagai berikut : 1) Ahli materi memperoleh skor 74 dalam persentase 93,5% dengan kualifikasi “sangat layak”; 2) Ahli media memperoleh skor 76 dalam persentase 95% dengan kualifikasi “sangat layak”; dan Ahli bahasa memperoleh skor 72 dalam persentase 90% dengan kualifikasi “sangat layak. Setelah melakukan uji validasi dan kelayakan produk pada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa tahap selanjutnya akan di lakukan tahap uji coba produk pada kelas X7 SMA Negeri 6 Malang. Untuk melihat respon peserta didik sebagai pengguna produk yang akan dikembangkan, akan menggunakan kisi-kisi aspek perangkat lunak; aspek pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

4. Implementasi (*implementation*)

Implementasi meliputi pada tahap ini media yang sudah divalidasi selanjutnya di uji coba kepada siswa kelas X7 yang bertujuan untuk mengetahui apakah layak media pembelajaran mendapatkan hasil yaitu 92,71% nilai tersebut berada di antara 86% - 100% yang artinya produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “sangat layak”.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap Evaluasi meliputi tahap menganalisis hasil dari media pembelajaran yang dikembangkan berupa hasil dari angket para ahli dan hasil uji coba penggunaan kuis interaktif dengan *classpoint* berbasis kurikulum merdeka pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 6 Malang sebagai media pembelajaran yang diterapkan.

Hasil

Hasil yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran yang layak digunakan serta sebagai peningkatan asesmen siswa yang bertujuan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa dan diharapkan agar pembelajaran menjadi aktif dan tidak lagi monoton dan membosankan.

Instrumen pengumpulan data berasal dari observasi, angket dan uji coba kepada siswa. Angket terdiri dari angket materi, angket media dan angket bahasa. Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angka-angka dari skor penilaian validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta uji coba kepada siswa X7 di SMA Negeri 6 Malang. Ahli materi mencermati, menganalisis, dan memberikan masukan terkait aspek pengorganisasian materi, aspek soal evaluasi/kuis, dan aspek rangkuman materi. Pada ahli media mencermati terkait aspek desain dan media pengembangan media pembelajaran, sedangkan pada ahli bahasa memberikan tanggapan tentang aspek bahasa dan aspek penulisan. Dengan demikian hasil dari skor penilaian validasi dan uji coba digunakan untuk menentukan tingkat persentase kelayakan dari produk yang dikembangkan sedangkan data kualitatif berupa saran, kritikan dan masukan dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Spesifikasi Produk yang diharapkan melalui pengembangan pemanfaatan aplikasi *classpoint* antara lain: 1) Produk yang dihasilkan dari pemanfaatan aplikasi *classpoint* berupa asesmen yaitu mata pelajaran ekonomi kelas X berbasis kurikulum merdeka yang dapat digunakan saat pelajaran offline maupun online; 2) Hasil pemanfaatan melalui aplikasi *classpoint* sebagai bentuk asesmen pembelajaran bagi siswa yang bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan belajar dan pengetahuan siswa; dan 3) Hasil pemanfaatan melalui aplikasi *classpoint* pada materi struktur pasar yang berisikan pemaparan isi materi, kuis dan rangkuman materi.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Fajrin et al., 2022). Setiap tahap dalam penelitian dan



pengembangan ini telah dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan tahap-tahap dalam model ADDIE yaitu :

Tahap pertama adalah analisis. Tahap awal meliputi menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pengembangan produk akan dikembangkan. Hal ini akan melaksanakan atau menganalisis terhadap kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Malang.

Tahap kedua adalah desain. Setelah dilakukan analisis kebutuhan dan pemilihan materi. Maka langkah selanjutnya adalah melakukan merancang gambar dasar dari kuis interaktif dengan *classpoint* berbasis kurikulum merdeka pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 6 Malang. Hal ini dilakukan oleh peneliti untuk menyesuaikan dengan kurikulum merdeka. Selain pemilihan bahan ajar pada tahap desain ini ada pemilihan gambar, menentukan model kuis, pemilihan format.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pengembangan pada tahap ini akan di lakukan penyusunan secara menyeluruh sesuai pada tahap sebelumnya. Selanjutnya produk yang sudah jadi akan uji ahli validasi yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran serta menerima saran dan kritik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 95% dengan kategori "sangat layak". Adapun saran dan masukan dari ahli media memastikan bahwa koneksi internet harus bagus dan tetapkan penyampaian perintah serta tata cara penggunaan media pembelajaran tersampaikan dengan jelas. Adapun kelebihan dari produk ini adalah dengan keunggulan *classpoint* yang memiliki banyak fitur sehingga mampu membuat pembelajaran menjadi interaktif dan aktif. Hasil validasi dari ahli bahasa memperoleh skor 90% dengan kategori "sangat layak". Adapun saran dan masukan dari ahli bahasa yaitu (1) Paragraf diberi alinea menjorok ke dalam. (2) Harus memperhatikan kata-kata yang otomatis di tulus dalam ejaan. Adapun kelebihan dari produk ini adalah bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami. Hasil Terakhir dari respon peserta didik dari total semua hasil peserta didik berjumlah 29 siswa mendapatkan skor 2.151 dari total maksimal 2320 dan mendapatkan persentase 92,71% dalam kategori kualifikasi "sangatlayak".

Tahap keempat adalah implementsi. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh semua validator, diuji coba kepada siswa kelas X7 SMA Negeri 6 Malang bertujuan untuk mengetahui apakah layak media pembelajaran digunakan. Peneliti mengadakan uji coba 29 orang siswa kelas X7 sebagai responden. Setelah penggunaan media pembelajaran, peneliti memperoleh tanggapan positif dari siswa. Persentase dari keseluruhan yang diperoleh adalah 92,71% nilai tersebut pada kualifikasi "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa respon peserta didik yang memberikan tanggapan memiliki pendapat yang baik terhadap materi pembelajaran yang dibuat.

Evaluasi adalah tahap yang kelima. Tahap ini menganalisis hasil dari media pembelajaran yang dikembangkan berupa hasil dari angket para ahli dan hasil uji coba penggunaan kuis interaktif dengan *classpoint* berbasis kurikulum merdeka pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 6 Malang sebagai media pembelajaran yang diterapkan.

Berikut kelebihan dan kelemahan pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *classpoint* sebagai berikut :

1. Kelebihan

- a. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi atau gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi guru antar siswa agar terjalin dengan baik saat prose pembelajaran.
- b. Materi pembelajaran pada produk dengan menggunakan *classpoint* dapat dirubah menyesuaikan dari bahan ajar.
- c. Memungkinkan siswa dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.
- d. Menarik karena dapat menambah gambar yang menarik dan unik sehingga membuat siswa tertarik untuk menggunakannya.
- e. Sangat mudah digunakan dan dioperasikan bagi siswa maupun guru

- f. Didesain dengan warna yang cerah dan bervariasi.
2. Kelemahan
 - a. Membutuhkan waktu lama dalam perencanaan dan pembuatannya.
 - b. Saat pembuatan kuis interaktif membutuhkan situs web yaitu aplikasi Microsoft powerpoint dan aplikasi *classpoint*.
 - c. Mengoperasikan *classpoint* perlu adanya jaringan yang bagus apabila dengan kondisi jaringan yang buruk maka tidak bisa dapat mengoperasikan aplikasi *classpoint*.

Kuis interaktif dengan *classpoint* berbasis kurikulum merdeka pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 6 Malang merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. media pembelajaran ini menggunakan materi struktur pasar pada kelas X kurikulum merdeka. Media pembelajaran ini terdiri dari background, menu utama, indikatorcapaian pembelajaran, materi, kuis/soal evaluasi dan terakhir rangkuman materi. Materi yang terdiri dari penjelasan pasar monopoli, pasar oligopoli, pasar persaingan monopolistik dan pasar persaingan sempurna. Selain itu pada setiap slide pada materi dilengkapi gambar-gambar yang menarik yang sesuai dengan pembahasan materi.

Pada pengoperasian media pembelajaran ini diawali dengan membagikan kode kepada siswa dengan membuka <https://classpoint.app/> dan memasukkan kode selanjutnya membuka *powerpoint* lalu menekan *slideshow* pada tahap ini siswa mampu melihat tampilannya *background* media lalu ada menu utama dalam menu utama ini yaitu melihat pada tampilan pertama adamateri pembelajaran yang kedua tampilan kuis dan yang terakhir tampilan rangkuman materi. Setelah sudah membuka pada tahap menu utama selanjutnyasiswa mampu mengetahui capaian pembelajaran yang akan dilakukan pada proses pembelajaran. Setelah itu, yang pertama materi pembelajaran pada tahapmateri pembelajaran yaitu pada materi struktur pasar pada materi ini ada beberapa sub bab yaitu penjelasan pasar monopoli, pasar oligopoli, pasar persaingan monopolistik dan pasar persaingan sempurna. Apabila materi sudah ditampilkan dan siswa sudah membaca dan memahami tahap kedua kuis/soal evaluasi ada beberapa aturan yang tertera sebelum melakukan kuis. Kuis ini ada 4 soal yaitu pilihan ganda, essay, jawaban cepat dan tepat yang terakhir upload gambar. Setelah menyelesaikan kuis tahap terakhir yaitu rangkuman materi pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan kuis interaktif dengan *classpoint* berbasis kurikulum merdeka pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 6 Malang dinyatakan valid untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa. Hasil ini dapat dilihat dari review ahli materi dan ahli media serta dari tanggapan siswa pada uji produk secara terbatas dan lapangan yang menunjukkan hasil sangat layak.

Referensi

- Centauri, B. (2019). Efektivitas kahoot! sebagai media pembelajaran kuis interaktif di SDN Bukit Tunggal. september, 124-133.
- Dina, R. A., & Syaputra, D. (2021). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur TA. 2021/2022. *Jurnal Istorica*, 5(2), 60–67. <http://istoria.unbari.ac.id/index.php/OJSISTORIA/article/view/124>.
- Fajrin, F. M., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Untuk Metode Drill And Practice Dengan Memanfaatkan Fitur Media Sosial. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 05(03), 295–303. <https://doi.org/10.17977/um038v5i32022p295>
- Hermanu, D. (2020). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Sejak Dini Protret pendidikan usia dini kita (perspektif seni). *Seminar Nasional Seni dan Desain 2020*, 73–78.
- Kurniawan, N. D., & Yatri, I. (2022). *Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi*



- Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 5, 86–95.*
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Manar Ali Muhammad, M. S. F. (2022). implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Jurnal Psikologi Klinis dan Konseling Mesir*, 10(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Monemi, R., Lufri, & Leilani, I. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Disertai Games Kuis Course Maze Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Peserta Didik Kelas Viii Smp Developing Interactive Multimedia Based on Power Point With Course Maze Games Kuis About Excretion Syste. *Journal Biosains*, 1(2), 252–260. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/bio/issue/download/355/56>
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (2019). Pengembangan kuis interaktif bahwu sebagai media pembelajaran drill and practice pada pembelajaran nahwu di pondok pesantren salfiyah putri al-ishlahiyah malang. 2(3), 203-212.
- Rumallang, A., Jumiaty, J., Akbar, A., & Nandir, N. (2020). Analisis Struktur, Perilaku dan Kinerja Pemasaran Kentang di Desa Erelembang Kecamatan Tombolopao Kabupaten Gowa. *Agrikultura*, 30(3), 83. <https://doi.org/10.24198/agrikultura.v30i3.23963>.
- Safira, F. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi Fabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 17(15), 1–6. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/16961>.
- Sari, D. P., Wahyu, R., Putra, Y., & Syazali, M. (2018). *Pengaruh metode kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trigonometri*. 63–72.
- Setiyo, S. A., Anggraeni, A., Supriatnaningsih, R., & Marsuki, R. R. (2021). Media Pembelajaran Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin Sekolah Menengah Pertama (SMP). Longda Xiaokan: *Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.15294/longdaxiaokan.v4i1.32575>.
- Wahidin. (2018). Efektivitas Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 2(2), 111–119.
- Yosephina, P. W. (2022). *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*. 3(September), 76–87.