



Development of Assessment Media Using Wondershare Quiz Creator for Evaluation Effectiveness for Teachers in Dompu Regency

Pengembangan Media Asesmen Menggunakan Wondershare Quiz Creator untuk Efektivitas Evaluasi Bagi Guru di Kabupaten Dompu

Nasruddin^{1),*}, Muhammad Wahyu Setiyadi¹⁾

¹⁾STKIP Al Amin Dompu

*Correspondence: nasbima99@gmail.com

ABSTRACT

The increasingly rapid development of technology has spurred the world of education to adapt to the progress of the digital world. Minister of National Education Regulation number 16 of 2007 mandates that one of the core competencies of teachers is to carry out assessments and evaluations of learning outcomes. Technology integration is one of the main characteristics of education today. The use of computers, the internet, smart devices and educational applications is becoming increasingly common in educational settings. Teachers must be able to integrate media into their daily teaching process. The problems that occur at SDN 32 Woja can be overcome by computerization in making questions. Research and Development (RnD) is the type of research used in this research. RnD is a highly effective research strategy or method for improving practice. The validation results of the computer mathematics learning assessment tool created by quiz maker Wondershare achieved an average percentage of subject matter experts of 90.25%. Based on the results of limited experiments, the average student response rate in the very interesting category was 80.21%. In summary, it can be concluded that based on students' answers, the effectiveness of the mathematics learning assessment tool using Wondershare quiz creation software is considered very effective, with an average assessment percentage of 83.26%, which means this learning assessment tool is suitable for use.

Keywords: Development; Evaluation; Wondershare Quiz Creator

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memacu dunia pendidikan ikut beradaptasi mengikuti kemajuan dunia digital. Permendiknas nomor 16 tahun 2007 mengamanatkan bahwa salah satu kompetensi inti guru adalah menyelenggarakan penilaian dan evaluasi hasil belajar. Integrasi teknologi menjadi salah satu karakteristik utama pendidikan saat ini. Penggunaan komputer, internet, perangkat pintar, dan aplikasi edukatif menjadi semakin umum di lingkungan pendidikan. Guru harus dapat mengintegrasikan media ke dalam proses pengajaran sehari-hari mereka. Permasalahan yang terjadi di SDN 32 Woja dapat diatasi dengan komputerisasi dalam pembuatan soal. Penelitian dan Pengembangan (RnD) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. RnD adalah strategi atau metode penelitian yang sangat efektif untuk meningkatkan praktik. Hasil validasi alat penilaian pembelajaran matematika komputer yang dibuat oleh pembuat kuis Wondershare mencapai rata-rata persentase ahli materi pelajaran sebesar 90,25%. Berdasarkan hasil percobaan terbatas, rata-rata tingkat respon siswa pada kategori sangat menarik sebesar 80,21%. Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan jawaban siswa, keefektifan alat penilaian pembelajaran matematika menggunakan software pembuatan kuis Wondershare dinilai sangat efektif dengan rata-rata persentase penilaian yaitu 83,26% yang berarti alat penilaian pembelajaran ini layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan; Evaluasi; Kuis Wondershare

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini lebih menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan

pemecahan masalah, kreativitas, kritis berpikir, komunikasi, dan kerja tim. Kurikulum dirancang untuk menciptakan siswa yang tidak hanya berpengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan yang relevan untuk memasuki dunia kerja. Perkembangan teknologi yang semakin pesat memacu dunia pendidikan ikut beradaptasi mengikuti kemajuan dunia digital. Permendiknas nomor 16 tahun 2007 mengamanatkan bahwa salah satu kompetensi inti guru adalah menyelenggarakan penilaian dan evaluasi hasil belajar (UU 14-2005 Guru dan Dosen, n.d.). Pemanfaatan teknologi dan media di dalam sebuah pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri (Qumillaila et al., 2017).

Integrasi teknologi menjadi salah satu karakteristik utama pendidikan saat ini. Penggunaan komputer, internet, perangkat pintar, dan aplikasi edukatif menjadi semakin umum di lingkungan pendidikan. Teknologi digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran online, memperluas akses terhadap informasi, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran dalam pendidikan merupakan bagian integral dari pembelajaran di sekolah dan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Rejeki et al., 2020). Pemanfaatan media sebenarnya diciptakan untuk menghindari verbalisme, membebaskan siswa dari tirani dan tren diobjektifikasi oleh guru, serta membuka selubung persepsi guru yang dominatif-eksploitatif (Wahyu et al., 2020).

Multimedia interaktif merujuk pada penggunaan elemen-elemen multimedia, seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan grafik, yang dapat diakses dan dimanipulasi oleh pengguna. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi pengguna dengan konten. Penggunaan multimedia interaktif tidak hanya membuat pengalaman lebih menarik tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan retensi informasi. Dalam berbagai konteks, pengembang dan desainer berusaha menciptakan pengalaman multimedia yang responsif dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

Pengembangan media dalam konteks pendidikan melibatkan penggunaan berbagai alat dan sumber daya media untuk meningkatkan proses pembelajaran. Guru memainkan peran penting dalam mengintegrasikan media ini ke dalam kurikulum dan pengajaran mereka. Pemanfaatan media digital oleh pendidik dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif jika digunakan secara efektif dan relevan (Dwiqi et al., 2020)(Abdurrahman et al., 2020). Guru harus dapat mengintegrasikan media ke dalam proses pengajaran sehari-hari mereka (Mukarromah & Andriana, 2022). Hal ini mencakup penyusunan rencana pembelajaran yang memasukkan elemen-elemen media, seperti gambar, video, simulasi, atau sumber daya daring. Guru perlu mengevaluasi efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran (Sunardi et al., 2021). Ini mencakup memonitor keterlibatan siswa, pemahaman mereka terhadap materi, dan respons umum terhadap pendekatan pengajaran yang melibatkan media (Niland et al., 2020).

Penggunaan multimedia dalam evaluasi hasil belajar dapat meningkatkan proses evaluasi dan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang pencapaian siswa. Menciptakan ujian atau kuis dengan elemen multimedia dapat membantu mengukur pemahaman siswa secara lebih mendalam. Pertanyaan ujian dapat dilengkapi dengan gambar, video, atau audio yang relevan untuk membantu siswa menjawab dengan lebih baik. Penilaian hasil belajar merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran. Sistem penilaian yang baik mendorong dunia pendidikan untuk menentukan strategi pengajaran yang baik dan mendorong siswa untuk belajar lebih baik. Hasil observasi yang peneliti lakukan tergambar bahwa guru-guru di SDN 32 Woja belum maksimal memanfaatkan teknologi untuk pembuatan soal-soal ketika menghadapi ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Akibat dari minimnya pemanfaatan teknologi tersebut, guru-guru terlambat mengumpulkan soal ujian. Pembuatan soal secara konvensional kerap dilakukan oleh guru-guru di SDN 32 Woja. Selain tidak efisien dan efektif terjadi pengeluaran anggaran yang cukup signifikan untuk pengadaan kertas. Penggunaan soal secara manual berdampak pula pada jawaban siswa dan juga penilaian dari guru yang cenderung subyektif.

Permasalahan yang terjadi di SDN 32 Woja dapat diatasi dengan komputerisasi dalam pembuatan soal. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif dalam meningkatkan efektivitas pengajaran di kelas. *Wondershare Quiz Creator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara online (berbasis web). Penelitian terdahulu(Candra Rolisca & Achadiyah, 2014)(Dafitri, 2017)(Maulida et al., 2019), menggambarkan bahwa penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* masih pada tahap level pengembangan universitas, belum sampai pada luaran untuk keseluruhan guru-guru, padahal aplikasi tersebut layak dan efektif untuk digunakan pada kalangan guru.

Tujuan pengembangan media evaluasi adalah meningkatkan validitas (sejauh mana instrumen pengukuran mengukur apa yang seharusnya diukur) dan reliabilitas (sejauh mana instrumen memberikan hasil yang konsisten) dari alat serta mengidentifikasi kebutuhan dan harapan pengguna (guru, siswa, atau pihak terkait lainnya) terhadap media evaluasi dan mengembangkan instrumen yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (RnD). Research and Development (RnD) merupakan strategi atau metode penelitian yang cukup efektif untuk meningkatkan praktik.

Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah proses sistematis untuk menciptakan atau meningkatkan pengetahuan, produk, atau proses melalui kegiatan penelitian dan pengembangan. Pendekatan R&D sering kali melibatkan metode penelitian ilmiah dan penerapan hasil penelitian tersebut ke dalam suatu produk atau layanan yang dapat bermanfaat bagi masyarakat. Dalam konteks penelitian pengembangan (R&D), sering digunakan istilah Research and Development (R&D) Cycle atau Siklus Penelitian dan Pengembangan. (Yunarti et al., 2022)(Edwar et al., 2021). Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikenalkan oleh Borg and Gall sebagaimana yang ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan Borg And Gall

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall yang mengacu pada tujuh tahapan Widyanigrum (2013), yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian yang dibagi menjadi tiga bagian atau analisis kebutuhan, tinjauan literatur dan identifikasi masalah. (2) Perencanaan, pada tahap ini dilakukan perencanaan atau penyusunan perangkat penilaian pembelajaran. (3) Pengembangan desain produk, meliputi pembuatan alat penilaian berbasis Wondershare Quiz Creator di komputer dan validasi oleh ahli materi dan media. (4) Uji lapangan pertama, diujikan kepada 6 responden Setelah pengujian, dibagikan kuesioner terkait (5) Sebagai tambahan, saran dan masukan digunakan pada revisi hasil tes, hasil survei dan alat penilaian yang dikembangkan. Setelah alat penilaian diperbaiki, siap digunakan pada uji lapangan utama (6) Uji lapangan utama dengan 10 responden setelah di uji coba, responden diberikan angket respon (7) revisi produk operasional pada tahap ini akan direvisi alat yang dikembangkan dan hasilnya berupa produk akhir (Al-faruq, 2023).

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu alat evaluasi menggunakan komputer berbasis wondershare quiz creator yang dilihat dari (a) aspek kevalidan dari ahli materi dan media, (b) aspek kepraktisan dari angket respon siswa, (c) keefektifan dari tes hasil belajar siswa, (d) Kualitas butir soal.

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

X : Jumlah skor jawaban seluruh responden dalam satu item

Xi : Jumlah skor ideal dalam satu item

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase (%)

$\sum X$: Jumlah keseluruhan skor jawaban seluruh responden

$\sum Xi$: Jumlah keseluruhan skor ideal dalam keseluruhan item. (Al-faruq, 2023)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan, maka hasil dari data yang telah diolah dikonversikan dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

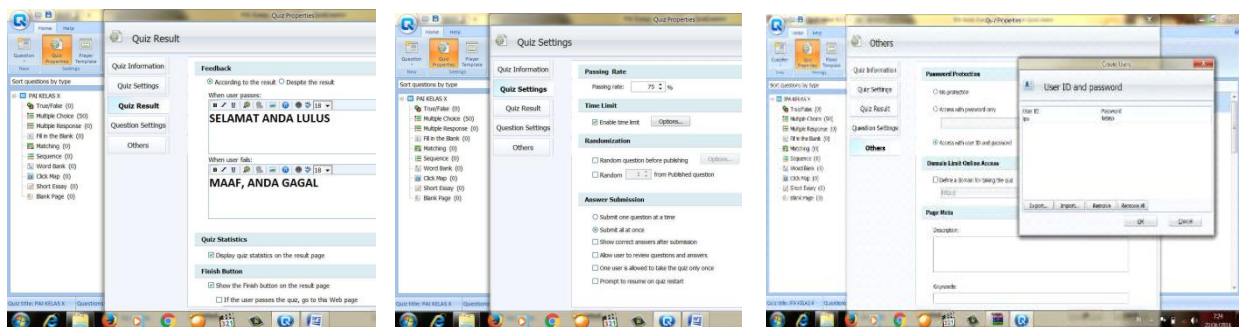
Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian Penilaian Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80 %	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Spesifikasi Media Evaluasi *WQCreator*

Wondershare Quiz Creator adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Wondershare untuk membuat kuis, tes, atau survei. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk merancang dan menyesuaikan pertanyaan serta memberikan opsi untuk mempublikasikan kuis secara online agar mudah dibagikan dan diakses. Alat penilaian berdasarkan pembuat kuis Wondershare memiliki beberapa keunggulan. Alat penilaian berdasarkan pembuat kuis Wondershare memiliki beberapa keunggulan. Efisiensi tinggi, kesalahan manusia diminimalkan, soal dapat diacak dengan cepat untuk mengurangi kecurangan dalam ujian seperti menyalin, waktu direncanakan dan hasil penilaian dapat dinilai secara akurat. Melihat secara langsung memudahkan guru dalam melakukan koreksi, dan karena digunakan komputer untuk koreksi, hasil evaluasinya akurat (Febriani et al., 2021). Wondershare quiz Creator adalah software yang dirancang untuk membuat program penilain hasil belajar. Software ini memberikan kemudahan dalam penggunaannya karena tidak membutuhkan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya (Sagala, 2022). Tampak pada tampilan gambar di bawah ini proses pembuatan media evaluasi berbasis WQC sebagai berikut:



Gambar 2. Tahap Awal Desain Aplikasi WQC

Secara keseluruhan, alat penilaian pembelajaran matematika berbasis komputer dengan menggunakan software pembuatan kuis Wondershare memperoleh rata-rata persentase sebesar 85,47%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pengembangan penilaian pembelajaran matematika berbasis komputer telah diakui sangat layak digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran matematika berbasis komputer. Alat evaluasi pembelajaran dapat dikatakan layak apabila rata-rata persentase dari angket validasi ahli media dan ahli materi diatas 61% [. Hasil validasi ahli materi secara keseluruhan pada alat evaluasi pembelajaran matematika berbasis komputer menggunakan software Wondershare quiz creator ini diperoleh persentase rata-rata sebesar 90,25%.

Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal penilaian yang digunakan dalam pengembangan perangkat asesmen pembelajaran matematika diakui sebagai soal asesmen yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan penilaian para ahli dan praktisi, kualitas perangkat penilaian pembelajaran matematika penelitian ini secara teoritis sangat valid. Setelah divalidasi oleh validator, dilakukan pengujian produk.

Sampel produk terdiri dari pengujian terbatas yang tujuannya untuk mengetahui reaksi utama siswa terhadap perangkat penilaian yang dikembangkan. Berdasarkan hasil percobaan terbatas, rata-rata tingkat respon siswa pada kategori sangat menarik sebesar 80,21%. Disimpulkan bahwa berdasarkan jawaban siswa dengan rata-rata persentase yaitu 83,26%, keefektifan alat penilaian pembelajaran matematika menggunakan software pembuatan kuis Wondershare dinilai sangat efektif yang berarti alat penilaian pembelajaran ini layak digunakan.

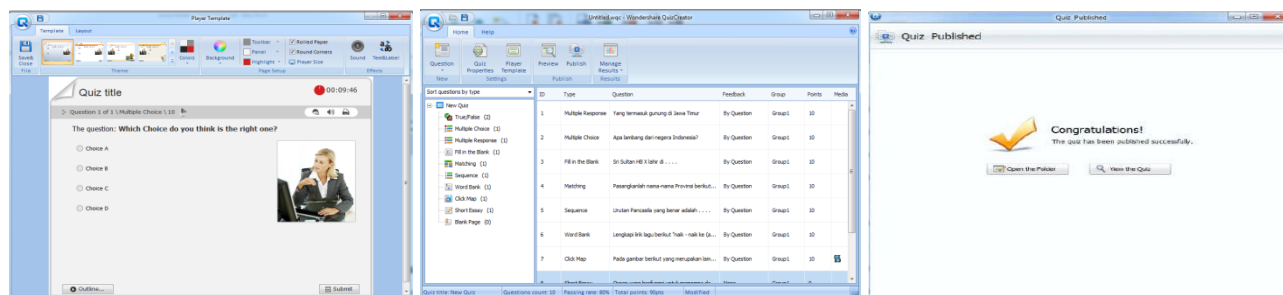
Pada tahap percobaan lapangan ini diperoleh hasil analisis belajar siswa, dengan bantuan kemampuan alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru sekaligus mengukur keberhasilan pembelajaran efisiensi pekerjaan mengajar ditentukan keberhasilan siswa menguasai materi yang diberikan. Dari hasil analisis belajar siswa ini diperoleh persentase kelulusan siswa pada pembelajaran matematika yaitu sebesar 85,43%.

Hasil ini menunjukkan bahwa alat evaluasi efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dikarenakan kriteria kelulusan hasil belajar siswa telah tercapai karena persentasenya sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu sebesar $\geq 70\%$. Maka dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran karena mampu mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika tentang pelaksanaan ulangan harian dengan alat penilaian pembelajaran yang dikembangkan, diketahui bahwa guru merasakan manfaat alat penilaian yang digunakan, karena nilai siswa langsung diketahui sehingga guru tidak perlu melakukan koreksi. Penggunaan alat penilaian ini juga dapat meminimalisir kecurangan pada ulangan harian karena setiap siswa mendapat soal yang berbeda-beda. Alokasi waktu pelaksanaan ulangan harian juga bisa disesuaikan dengan rencana, karena jika waktu pengerjaan sudah habis maka sistem akan mengeluarkan nilai siswa sehingga siswa tidak dapat melanjutkan mengerjakan soal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan ini efektif digunakan dalam pelaksanaan ulangan harian. Hal ini dikarenakan alat evaluasi ini dapat mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus dapat mengukur keberhasilan siswa dalam pemahaman materi yang telah ditentukan. Dari segala kemudahan dan kepraktisan yang diberikan oleh software ini tentu saja terdapat kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dari software ini diantaranya: Produk kuis interaktif berbasis wondershare quiz creator memiliki beberapa keunggulan. Produk ini dapat digunakan secara mudah dan bebas karena produk ini sudah dirancang fleksibel. Produk ini juga dirancang untuk mudah digandakan. Penggandaan produk ini dapat menggunakan CD, flashdisk maupun alat penyimpan lainnya. Fasilitas umpan balik (feed-back) berdasar atas respon/jawaban dari peserta tes, dan fasilitas yang menampilkan hasil tes/score dan langkah-langkah yang akan diikuti peserta tes berdasar respon/ jawaban yang dimasukkan. Disamping itu WQC dapat mengubah teks dan bahasa pada tombol dan label sesuai dengan keinginan pembuat soal sesuai dengan keinginan pembuat soal. Adapun tampilan hasil dari perbaikan dan masukan berbagai ahli sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Akhir Desain Aplikasi WQC

Namun, selain memiliki kelebihan tentunya saja software ini juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari software ini yaitu Program wondershare quiz creator tidak menyediakan pilihan background yang beragam serta tidak adanya animasi dalam program ini.

SIMPULAN

Berdasarkan proses evaluasi dan hasil uji coba media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* pada siswa SD 32 Woja kabupaten Dompu, maka dapat dipaparkan: 1) Proses pengembangan media evaluasi ini telah menyediakan aplikasi berupa media evaluasi yang computer pada pelajaran matematika. Media evaluasi ini telah memenuhi unsur media yang baik dan benar. Hasil pengembangan ini telah mampu menjadikan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai bahan ajar penunjang bagi guru dan siswa SDN 32 Woja kabupaten Dompu; 2) Pengembangan media evaluasi berbasis computer ini mencapai penilaian dari para ahli yang cukup tinggi yaitu dengan rata-rata 85,47%. Adapun uraian hasilnya dapat disimpulkan sebagai berikut: Ahli materi matematika memberikan penilaian terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* persentase kevalidan mencapai 90,25% dengan kategori sangat valid, Subjek uji coba yakni kelas 5 SD 32 Woja memberikan penilaian terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis komputer persentase kevalidan mencapai 80,21% dengan kategori valid, Adapun peningkatan hasil dalam pengerjaan soal ditunjukkan analisis data hasil belajar pre-test dan post-test dari hasil uji-t yang dilakukan dengan taraf kebenaran 85,47%. Kelas 5 SD Thitung > Ttabel adalah 3,23 > 1,68.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 32–45.
- Al-faruq, Z. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158–171. <https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Candra Rolisca, R. U., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v12i2.2706>
- Dafitri, H. (2017). Pemanfaatan wondershare quiz creator dalam tes berbasis komputer. *QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 01(01), 8–18. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/query/article/view/635>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Edwar, Z. S., Ardie, R., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 498–507. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1576>
- Febriani, A., Elvia, R., & Handayani, D. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Berbasis Komputer Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 5(2), 191–197.
- Maulida, M., Gimin, G., & Kartikowati, S. (2019). Powerpoint and Wondershare Quiz Creator Interactive Multimedia Development to Improve Student Learning Motivation. *Journal of Educational Sciences*, 3(3), 390. <https://doi.org/10.31258/jes.3.3.p.390-400>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Niland, N., Pearce, A. P., Naumann, D. N., O'Reilly, D., Series, P. B., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Orsini, R. J., Medicine, T., Kalkman, J. P., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Maiti, Bidinger, Assistance, H., Mitigate, T. O., Eroukhmanoff, C., & Licina, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Ahmad. *Global Health*, 167(1), 1–5. <https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>
- Qumillaila, Q., Susanti, B. H., & Zulfiani, Z. (2017). PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY VERSI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM EKSRESI MANUSIA. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 57–69. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.9786>

- 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>
- Sagala, S. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29–34. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmtt/article/view/340>
- UU 14-2005 Guru dan Dosen. (n.d.). *Undang-Undang-Nomor-14-Tahun-2005.pdf*.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Yunarti, Y., Loviana, S., & Safaatin, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 159. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4459>