

## **EVALUASI SUMATIF PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ**

**Rini Selviani**

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

[12310124152@student.uin-suka.ac.id](mailto:12310124152@student.uin-suka.ac.id)

**Hartono**

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

[hartono@uin-suka.ac.id](mailto:hartono@uin-suka.ac.id)

### **Abstract**

Assessment is a crucial element of education, particularly summative evaluation which aims to measure students' learning outcomes at the end of instruction. Along with the development of educational technology, digital-based evaluation has become an alternative to conventional assessment methods. The present research is conducted to explore the idea of summative evaluation use is Quizizz application as a digital-based summative evaluation tool in learning. This investigation adopts a literature-based method implemented, conducted by reviewing and analyzing textbooks and scholarly journals, articles, relevant education literature, summative evaluation and the use of Quizizz in education. The results of the study indicate that Quizizz, characteristics that support the implementation of summative evaluation, such as interactive features, automatic scoring, time efficiency, and increased student engagement through gamification elements. However, the use of Quizizz also has limitations, particularly its dependence on internet access and its limited ability to assess affective and psychomotor aspects. Therefore, Quizizz can serve as an educational instrument effective alternative summative assesment tool when adjusted to learning objectives and combined with other assessment instruments.

Keywords: Religious Education, SMP, Time Limitations, Learning Effectiveness

### **Abstrak**

Evaluasi memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar, khususnya evaluasi sumatif yang ditujukan guna mengevaluasi pencapaian belajar peserta didik pada tahap terakhir belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, evaluasi berbasis digital menjadi alternatif dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konsep evaluasi sumatif serta implementasi aplikasi Quizizz sebagai media penilaian sumatif berbasis digital dalam pendidikan. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kajian literatur dengan menelaah dan menganalisis ebook, jurnal akademik, artikel akademik, literatur relevan yang berkaitan dengan evaluasi sumatif dan penggunaan Quizizz. Hasil kajian menunjukkan bahwa Quizizz memiliki karakteristik yang mendukung pelaksanaan evaluasi sumatif, seperti fitur interaktif, penilaian otomatis, efisiensi waktu, serta peningkatan keterlibatan peserta didik

melalui unsur gimifikasi. Namun demikian, penggunaan Quizizz juga memiliki keterbatasan, terutama ketergantungan pada jaringan internet serta keterbatasannya dalam mengukur aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi sumatif yang efektif apabila disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan dipadukan dengan instrumen penilaian lainnya.

Kata Kunci: Evaluasi Sumatif, Aplikasi Quizizz, Asesmen Digital, Evaluasi Pembelajaran

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses terencana agar meningkatkan potensi murid secara mencakup dimensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara utuh (Ananda and Fadieny 2023). Keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh tahap persiapan serta penerapan pembelajaran, namun di bantu oleh proses evaluasi yang dijalankan dengan konsisten serta berkelanjutan. Evaluasi pembelajaran menjadi instrumen penting untuk mengetahui capaian pembelajaran dan sebagai pijakan dalam pengambilan keputusan guna perbaikan mutu pendidikan.

Evaluasi memiliki peran strategis di pembelajaran yakni penilaian sumatif. Penilaian sumatif dilakukan di akhir satuan pembelajaran, akhir semester, atau akhir tahun untuk mengukur capaian belajar peserta didik secara keseluruhan. Melalui evaluasi sumatif, pendidik dapat mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik sekaligus menilai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan demikian, pelaksanaan evaluasi sumatif perlu dirancang secara objektif, sistematis, dan relevan dengan karakteristik peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, praktik evaluasi pembelajaran mengalami transformasi dari bentuk konvensional menuju evaluasi berbasis digital. Pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran dinilai mampu meningkatkan efisiensi, akurasi, serta minat belajar murid. Aplikasi digital yang banyak digunakan dalam evaluasi pembelajaran yakni quizizz (Pajar, Isnaini, and Aruan 2024). Platform ini membantu pendidik dalam merancang soal evaluasi secara pakem dengan tampilan unik, sistem penilaian otomatis, serta umpan balik hasil belajar yang dapat diakses secara langsung.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi sumatif menjadi alternatif solusi atas berbagai kendala yang sering ditemui dalam evaluasi konvensional, seperti keterbatasan waktu, proses koreksi yang memakan waktu, serta rendahnya motivasi peserta didik saat mengerjakan evaluasi (Khoiriyah et al. 2024). Melalui Quizizz, evaluasi sumatif bukan hanya digunakan sebagai sarana penilaian capaian, agar pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi peserta didik.

Namun demikian, penerapan evaluasi sumatif berbasis aplikasi digital juga memerlukan kajian yang mendalam, baik dari sisi konsep, kelebihan, keterbatasan, maupun kesesuaiannya

dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pembahasan mengenai evaluasi sumatif pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz menjadi penting untuk dikaji, guna memberikan gambaran komprehensif tentang peran dan kontribusinya untuk memperbaiki mutu evaluasi Pendidikan di madrasah

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan studi literatur, yakni suatu jenis penelitian yang dilaksanakan melalui penelaahan serta penafsiran terhadap beragam sumber tertulis yang berkaitan dengan fokus kajian. Data penelitian ini diperoleh dari berbagai publikasi ilmiah, termasuk jurnal dan tulisan akademik, prosiding seminar, serta berkas pendukung untuk membahas evaluasi pembelajaran dan pemanfaatan teknologi digital dalam asesmen ( Hilmiyatul Aliyah et al., 2024). Penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data lapangan, sehingga tidak menggunakan observasi, wawancara, angket, maupun eksperimen secara langsung, melainkan berfokus pada penelaahan literatur yang telah dipublikasikan dan memiliki validitas dan dapat dibenarkan secara akademis.

Riset ini dirancang agar memperoleh pemahaman konseptual dan teoretis mengenai evaluasi sumatif (Ananda and Fadieny 2023) pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz berdasarkan pandangan para ahli dan hasil penelitian sebelumnya. Melalui kajian terhadap teori evaluasi sumatif, konsep asesmen berbasis digital, serta temuan penelitian terkait penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, riset tersebut diharapkan bisa menghasilkan gambaran sistematis mengenai fungsi serta potensi aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi sumatif, serta menjadi rujukan bagi pendidik dan peneliti dalam mengembangkan praktik evaluasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Konsep Evaluasi Sumatif dalam Pembelajaran**

Berdasarkan hasil kajian pustaka, penilaian akhir pembelajaran berfungsi untuk menilai capaian peserta didik. Hasil capaian pembelajaran yang sudah direncanakan. Penilaian tersebut berorientasi pada capaian belajar siswa setelah menyelesaikan materi tertentu, kompetensi, atau tahap belajar tertentu (Sulkifli et al. 2024). Hasil evaluasi sumatif biasanya digunakan sebagai dasar penentuan nilai akhir, ketuntasan belajar, serta pengambilan keputusan akademik.

Evaluasi sumatif berfungsi sebagai unsur krusial di sistem tempat belajar agar mempunyai tujuan tentang alat ukur keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh. Melalui evaluasi sumatif, pendidik dapat mengetahui tingkat penguasaan kemampuan oleh murid yang ditargetkan di program pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi sumatif sering dijadikan tolok ukur utama dalam menilai pencapaian belajar peserta didik.

Dalam literatur pendidikan, evaluasi sumatif menuntut instrumen yang valid, reliabel, dan objektif agar hasil penilaian yang mencerminkan pengetahuan murid. Perangkat penilaian yang akurat memastikan bahwa apa yang diukur cocok dengan tujuan belajar, sedangkan reliabilitas menjaga ketepatan hasil penilaian. Objektivitas diperlukan agar penilaian tidak dipengaruhi oleh subjektivitas penilai. Pelaksanaan evaluasi sumatif juga harus memperhatikan prinsip keadilan dan transparansi. Peserta didik perlu memahami bentuk, kriteria, dan mekanisme penilaian yang akan digunakan sehingga evaluasi dapat diterima secara adil (Felix and Pinem 2025). Dengan demikian, evaluasi sumatif tujuannya sebagai alat ukur, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang memberikan nilai edukatif.

## **B. Perkembangan Evaluasi Sumatif Berbasis Digital**

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi evaluasi sumatif dari bentuk konvensional menuju evaluasi berbasis digital (Cumhur 2021). Perubahan ini ditandai dengan pemanfaatan perangkat teknologi, aplikasi, dan platform daring dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Evaluasi sumatif berbasis digital menawarkan berbagai kemudahan dibandingkan evaluasi konvensional, seperti efisiensi waktu, kemudahan distribusi soal, serta pengolahan nilai secara otomatis (Cendekiawan, Riset, and Akademik 2025). Dengan bantuan teknologi, pendidik meminimalkan pemeriksaan jawaban manual, sehingga waktu dan usaha dapat dihemat sehingga digunakan untuk kegiatan pembelajaran lainnya.

Selain itu, evaluasi berbasis digital memberikan fleksibilitas dalam pelaksanaan, baik dari segi waktu maupun tempat. Peserta didik dapat mengerjakan evaluasi menggunakan perangkat digital selama terhubung dengan sistem yang disediakan (Issue et al. 2024). Hal ini menjadi solusi dalam menghadapi tantangan pembelajaran modern yang menuntut adaptasi terhadap perkembangan teknologi.

### **C. Karakteristik Aplikasi Quizizz sebagai Alat Evaluasi**

Berdasarkan berbagai sumber pustaka, Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis kuis daring, disiapkan agar mendukung pelaksanaan evaluasi dan pembelajaran secara interaktif (Darmawan, Daeni, and Listiaji 2020). Platform ini dapat di gunakan oleh guru untuk menyusun soal evaluasi dengan mudah dan praktis.

Quizizz memiliki karakteristik utama berupa tampilan yang menarik dan berbasis gimifikasi. Unsur permainan seperti skor, peringkat, dan animasi membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam proses evaluasi (Ananda and Fadieny 2023). Hal ini membedakan Quizizz dari instrumen evaluasi konvensional yang cenderung monoton.

Selain itu, Quizizz menyediakan fitur pengaturan waktu pengerjaan, pengacakan soal, serta penilaian otomatis (Khoiriyah et al. 2024). Fitur-fitur ini membantu pendidik dalam menjaga objektivitas dan efisiensi pelaksanaan evaluasi sumatif. Hasil evaluasi juga dapat langsung diakses dalam bentuk laporan nilai.

Karakteristik lain dari Quizizz adalah kemudahan akses dan penggunaan. Platform tersebut bisa dioperasikan melalui beragam alat digital, seperti komputer, maupun telepon pintar (Sudrajad et al. 2025). Kemudahan ini menjadikan Quizizz fleksibel untuk digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, Quizizz dinilai sesuai digunakan sebagai alat evaluasi sumatif, khususnya untuk mengukur aspek kognitif peserta didik secara efektif dan menarik.

### **D. Kelebihan Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Sumatif**

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam evaluasi sumatif memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan (Razilu 2025). Salah satu kelebihan utama adalah kemudahan bagi pendidik dalam menyusun, melaksanakan, dan mengelola evaluasi pembelajaran. Quizizz juga mampu meningkatkan efisiensi waktu karena sistem penilaian dilakukan secara otomatis. Pendidik dapat langsung memperoleh hasil evaluasi tanpa harus melakukan koreksi tidak otomatis, sehingga proses evaluasi mempercepat sekaligus mempermudah.

Selain itu, Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Unsur gimifikasi yang terdapat dalam aplikasi ini mampu mengurangi rasa cemas dan tegang yang sering muncul saat evaluasi sumatif dilaksanakan. Kelebihan lainnya adalah tersedianya data hasil evaluasi yang lengkap dan sistematis (Pajar et al.

2024). Data tersebut dapat digunakan pendidik untuk menganalisis tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran serta menentukan tindak lanjut pembelajaran.

Dengan berbagai kelebihan tersebut, Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pelaksanaan evaluasi sumatif di era digital, khususnya dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

#### **E. Tantangan dan Keterbatasan Penggunaan Quizizz**

Meskipun memiliki banyak kelebihan, hasil kajian pustaka juga menunjukkan adanya tantangan dalam penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi sumatif (Salma et al. 2025). Salah satu tantangan utama adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil selama pelaksanaan evaluasi. Keterbatasan perangkat digital yang dimiliki peserta didik juga menjadi kendala dalam penerapan Quizizz. Hanya sebagian murid mempunyai akses sebanding dengan perangkat dan jaringan internet, sehingga berpotensi menimbulkan ketimpangan dalam pelaksanaan evaluasi.

Selain itu, Quizizz memiliki keterbatasan dalam mengukur aspek afektif dan psikomotorik peserta didik secara langsung. Aplikasi ini lebih dominan digunakan untuk mengukur aspek kognitif, terutama dalam bentuk soal objektif (In et al. 2023). Tantangan lainnya adalah potensi terjadinya kecurangan apabila pengawasan tidak dilakukan dengan baik, terutama ketika evaluasi dilakukan secara daring dan tidak terkontrol secara langsung.

Oleh karena itu, penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi sumatif perlu dirancang secara bijaksana dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan Quizizz sebaiknya dipadukan dengan instrumen evaluasi lain agar hasil penilaian peserta didik lebih komprehensif dan akurat.

#### **KESIMPULAN**

Evaluasi sumatif merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menilai pencapaian sasaran pembelajaran setelah suatu materi atau periode pembelajaran selesai dilaksanakan. Evaluasi sumatif berorientasi pada hasil belajar peserta didik dalam pengambilan keputusan akademik, seperti penentuan nilai akhir dan ketuntasan belajar. Oleh karena itu, evaluasi sumatif harus dirancang secara sistematis serta menggunakan instrumen yang valid, reliabel, dan objektif agar hasil penilaian benar-benar mencerminkan kemampuan peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pelaksanaan evaluasi sumatif berbasis digital yang lebih efisien dan fleksibel. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam evaluasi sumatif yaitu Quizizz. Berdasarkan kajian literatur, Quizizz memiliki karakteristik interaktif, berbasis gimifikasi, serta dilengkapi dengan fitur penilaian otomatis dan laporan hasil evaluasi yang memudahkan pendidik dalam melaksanakan penilaian. Penggunaan Quizizz dalam evaluasi sumatif dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik serta memberikan kemudahan bagi pendidik dalam pengelolaan hasil evaluasi.

Meskipun demikian, penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi sumatif juga memiliki keterbatasan, terutama dalam hal ketergantungan pada jaringan internet, ketersediaan perangkat digital, serta keterbatasannya dalam mengukur aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz perlu dirancang selaras dengan capaian belajar serta kondisi murid. Quizizz sebaiknya digunakan sebagai bagian dari strategi evaluasi yang lebih komprehensif dengan mengombinasikannya bersama instrumen evaluasi lain agar penilaian hasil belajar dapat dilakukan secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Intan, and Nurul Fadieny. 2023. "PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA." 264–70.
- Cendekiawan, Jurnal, D. A. N. Riset, and Multidisiplin Akademik. 2025. "Implementasi Asessmen Sumatif Berbasis CBT Dalam Kerangka Peningkatan Hasil Dan Literasi Digital Siswa Di SMA Negeri 8 Mataram." 4366:140–44.
- Cumhur, Fatma. 2021. "Digital Transformation in Assessment and Evaluation Course : The Effects of Web 2 . 0 Tools." 5(3):15–39.
- Darmawan, M. S., F. Daeni, and P. Listiaji. 2020. "THE USE OF QUIZIZZ AS AN ONLINE ASSESSMENT APPLICATION FOR." 9(3):144–50.
- Felix, Fuan, and Irmina Pinem. 2025. "Peran Evaluasi Formatif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Evaluasi Pendidikan* 9(2024):20995–99. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/5478>.
- In, Challenges, Utilizing Quizizz, A. S. A. Formative, Assessment Media, I. N. English, F. O. R. Tour, and Operations Class. 2023. "CHALLENGES IN UTILIZING QUIZIZZ AS A FORMATIVE E-." 12:971–85. doi:10.24127/pj.v12i3.8001.
- Issue, Volume, T. Rahmilia Agraini, Adisty Akhoma Ummah, and Putri Mayang Sari. 2024. "JUTIN : Jurnal Teknik Industri Terintegrasi Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Media Digital Sebagai Instrumen Evaluasi Dalam Pembelajaran Kejuruan Di SMK." 7(4):2467–74.

- Khoiriyah, Binti, Santi Widyawati, Wiwin Rita Sari, Pendidikan Matematika, Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. 2024. "Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran." 4(3):522–28.
- Pajar, Jurnal, Nurul Isnaini, and Rumiri Rotua Aruan. 2024. "Students ' Perception of Using Quizizz as an Assessment Tool by the Third Year English Department Students of Universitas Riau." 8(September):460–67.
- Razilu, Zila. 2025. INOVASI PEMBELAJARAN Integrasi Artificial Intelligence Dalam Teknologi Pendidikan. Jawa Barat: Widina Media Utama.
- Salma, Nasywa Dinda, Imas Mastroah, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Negeri, and Sultan Maulana. 2025. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif." 9:9898–9901.
- Sudrajad, Bangkit, Noper Tulak, Daniel Napitupulu, Program Studi, Fisika Fisika, and Universitas Cenderawasih. 2025. "Pengenalan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi." 2(2):190–95.
- Sulkifli, Erwing Nade, Eka Silfiah Khumairah, and Riska. 2024. "Pendekatan CIPP Dalam Evaluasi Program Pendidikan: Tinjauan Literatur Pada Program Pendidikan Di Indonesia." JMPI: Jurnal Manajemen, Pendidikan Dan Pemikiran Islam 2(2):136–43. doi:10.71305/jmpi.v2i2.90.
- Teknologi, Jurnal, Pendidikan Dan, Pembelajaran Jtpp, Vol No, Edisi April, Juni Hal, Hilmiyatul Aliyah, Siti Masyithoh, Vol No, Edisi April, and Juni Hal. 2024. "Tinjauan Literatur : Peran Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran ( JTPP )." 01(04):681–87.
- Ananda, Intan, and Nurul Fadieny. 2023. "PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA." 264–70.
- Cendekiawan, Jurnal, D. A. N. Riset, and Multidisiplin Akademik. 2025. "Implementasi Asessmen Sumatif Berbasis CBT Dalam Kerangka Peningkatan Hasil Dan Literasi Digital Siswa Di SMA Negeri 8 Mataram." 4366:140–44.
- Cumhur, Fatma. 2021. "Digital Transformation in Assessment and Evaluation Course : The Effects of Web 2 . 0 Tools." 5(3):15–39.
- Darmawan, M. S., F. Daeni, and P. Listiaji. 2020. "THE USE OF QUIZIZZ AS AN ONLINE ASSESSMENT APPLICATION FOR." 9(3):144–50.
- Felix, Fuan, and Irmina Pinem. 2025. "Peran Evaluasi Formatif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar." Jurnal Evaluasi Pendidikan 9(2024):20995–99. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/5478>.
- In, Challenges, Utilizing Quizizz, A. S. A. Formative, Assessment Media, I. N. English, F. O. R. Tour, and Operations Class. 2023. "CHALLENGES IN UTILIZING QUIZIZZ AS A FORMATIVE E-." 12:971–85. doi:10.24127/pj.v12i3.8001.
- Issue, Volume, T. Rahmilia Agraini, Adisty Akhoma Ummah, and Putri Mayang Sari. 2024. "JUTIN : Jurnal Teknik Industri Terintegrasi Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Media Digital Sebagai Instrumen Evaluasi Dalam Pembelajaran Kejuruan Di SMK." 7(4):2467–74.
- Khoiriyah, Binti, Santi Widyawati, Wiwin Rita Sari, Pendidikan Matematika, Pendidikan Guru,

- and Sekolah Dasar. 2024. "Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran." 4(3):522–28.
- Pajar, Jurnal, Nurul Isnaini, and Rumiri Rotua Aruan. 2024. "Students ' Perception of Using Quizizz as an Assessment Tool by the Third Year English Department Students of Universitas Riau." 8(September):460–67.
- Razilu, Zila. 2025. INOVASI PEMBELAJARAN Integrasi Artificial Intelligence Dalam Teknologi Pendidikan. Jawa Barat: Widina Media Utama.
- Salma, Nasywa Dinda, Imas Mastoah, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Negri, and Sultan Maulana. 2025. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif." 9:9898–9901.
- Sudrajad, Bangkit, Noper Tulak, Daniel Napitupulu, Program Studi, Fisika Fisika, and Universitas Cenderawasih. 2025. "Pengenalan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi." 2(2):190–95.
- Sulkifli, Erwing Nade, Eka Silfiah Khumairah, and Riska. 2024. "Pendekatan CIPP Dalam Evaluasi Program Pendidikan: Tinjauan Literatur Pada Program Pendidikan Di Indonesia." JMPI: Jurnal Manajemen, Pendidikan Dan Pemikiran Islam 2(2):136–43. doi:10.71305/jmpi.v2i2.90.
- Teknologi, Jurnal, Pendidikan Dan, Pembelajaran Jtpp, Vol No, Edisi April, Juni Hal, Hilmiyatul Aliyah, Siti Masyithoh, Vol No, Edisi April, and Juni Hal. 2024. "Tinjauan Literatur : Peran Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran ( JTPP )." 01(04):681–87.