

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR DAN *SELF-EFFICACY* PADA SISWA  
YANG DIBERIKAN *FEEDBACK* SETELAH PENGGUNAAN *QUIZIZZ*  
DENGAN *PLICKERS***

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Pendidikan Biologi*



Oleh:

Fitria Oktafianti

1603548

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN BIOLOGI  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2020**

Fitria Oktafianti, 2020

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR DAN *SELF-EFFICACY* PADA SISWA YANG DIBERIKAN *FEEDBACK*  
SETELAH PENGGUNAAN *QUIZIZZ* DENGAN *PLICKERS***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR DAN *SELF-EFFICACY* PADA SISWA  
YANG DIBERIKAN *FEEDBACK* SETELAH PENGGUNAAN *QUIZIZZ*  
DENGAN *PLICKERS***

oleh  
Fitria Oktafianti  
1603548

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu  
Pengetahuan Alam

©Fitria Oktafianti  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR DAN *SELF-EFFICACY* PADA SISWA  
YANG DIBERIKAN *FEEDBACK* SETELAH PENGGUNAAN *QUIZIZZ*  
DENGAN *PLICKERS***

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

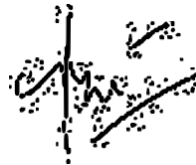
**Pembimbing I**



**Drs. H. Dadang Machmudin, M. Si.**

NIP. 196205051987031003

**Pembimbing II**



**Dr. Kusnadi S. Pd, M. Si.**

NIP. 196805091994031001

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Biologi**



**Dr. Amprasto, M.Si.**

NIP. 196607161991011001

## PERBEDAAN HASIL BELAJAR DAN *SELF-EFFICACY* PADA SISWA YANG DIBERIKAN *FEEDBACK* SETELAH PENGGUNAAN *QUIZIZZ* DENGAN *PLICKERS*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan *self-efficacy* pada siswa yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Quizizz* dengan *Plickers*. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasy eksperimental* dengan desain penelitian *nonequivalent control group*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 10 Bandung. Kelas XI IPA 6 sebagai kelas eksperimen 1 diberi perlakuan dengan memberikan *feedback* setelah menggunakan *Quizizz*, kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen 2 diberi perlakuan dengan memberikan *feedback* setelah menggunakan *Plickers*, dan kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan yaitu soal pilihan ganda *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif dan pertanyaan angket untuk mengukur *self-efficacy* dan melihat respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan alat evaluasi yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan hasil belajar dan *self-efficacy* pada siswa yang diberikan *feedback* setelah penggunaan *Quizizz* dan *Plickers*. Kelas yang yang diberikan *feedback* setelah menggunakan *Quizizz* menunjukkan rata-rata hasil belajar dan rata-rata persentase *self-efficacy* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas lainnya. Selain itu, respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan alat evaluasi yang digunakan pun lebih positif pada kelas yang yang diberikan *feedback* setelah menggunakan *Quizizz* dibandingkan dengan kelas lain.

**Kata Kunci:** *Feedback*, *Quizizz*, *Plickers*, Hasil Belajar, *Self-efficacy*

**THE DIFFERENCE OF LEARNING OUTCOME AND SELF-EFFICACY  
IN STUDENTS ARE GIVEN FEEDBACK AFTER THE USE OF QUIZIZZ WITH  
PLICKERS**

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the differences learning outcomes and self-efficacy in students are given feedback after the use of Quizizz with Plickers. This research used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group research design. Subjects in this research are the students of eleven grade of SMAN 10 Bandung. XI IPA 6 as an experimental class 1 was treated by giving feedback after using Quizizz, XI IPA 5 as an experimental class 2 was treated by giving feedback after using Plickers, and XI IPA 1 as a control class. The instrument in this research uses multiple-choice pre-test and post-test questions to measure cognitive learning outcomes and questionnaire statements to measure self-efficacy and saw students' responses to learning activities and evaluation tools used. The result of this research showed that there were differences learning outcomes and self-efficacy in students are given feedback after the use of Quizizz with Plickers. The class that were given feedback after using Quizizz showed higher average learning outcomes and higher percentage of self-efficacy compared to other classes. In addition, students' responses to learning activities and evaluation tools used were more positive in the class given feedback after using Quizizz compared to other classes.*

**Keywords:** *Feedback, Quizizz, Plickers, Learning Outcomes, Self-efficacy*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMAKASIH .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
ABSTRAK.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Batasan Masalah Penelitian.....	6
1.6 Asumsi Penelitian.....	7
1.7 Hipotesis Penelitian.....	8
1.8 Struktur Organisasi Skripsi .....	8
BAB II PEMBERIAN <i>FEEDBACK</i> SETELAH PENGGUNAAN <i>QUIZIZZ</i> ATAU <i>PLICKERS</i> DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN <i>SELF-EFFICACY</i> SISWA .....	9
2.1 <i>Feedback</i> .....	9
2.2 Evaluasi Formatif.....	10
2.3 Kuis Interaktif .....	11
2.4 <i>Quizizz</i> .....	12
2.5 <i>Plickers</i> .....	13
2.6 Hasil Belajar.....	14
2.7 <i>Self-Efficacy</i> .....	16
2.8 Respon Siswa .....	19
2.9 Model Pembelajaran TGT ( <i>Team Games Tournament</i> ).....	20
2.10 Materi Sistem Pernapasan .....	21
BAB III METODE PENELITIAN .....	26

3.1 Metode Penelitian.....	26
3.2 Desain Penelitian.....	26
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	27
3.4 Definisi Operasional Penelitian.....	28
3.5 Instrumen Penelitian.....	29
3.6 Validasi Instrumen Penelitian .....	34
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.8 Teknik Analisis Data.....	45
3.9 Prosedur Penelitian.....	49
3.10 Alur Penelitian .....	51
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
4.1 Temuan.....	52
4.1.1 Perbedaan Hasil Belajar pada Siswa yang Diberikan <i>Feedback</i> setelah Penggunaan <i>Quizizz</i> dengan <i>Plickers</i> .....	52
4.1.2 Perbedaan <i>Self-Efficacy</i> pada Siswa yang Diberikan <i>Feedback</i> setelah Penggunaan <i>Quizizz</i> dengan <i>Plickers</i> .....	58
4.1.3 Perbedaan Respon Siswa yang Diberikan <i>Feedback</i> setelah Penggunaan <i>Quizizz</i> dengan <i>Plickers</i> .....	62
4.2 Pembahasan.....	65
4.2.1 Perbedaan Hasil Belajar pada Siswa yang Diberikan <i>Feedback</i> setelah Penggunaan <i>Quizizz</i> dengan <i>Plickers</i> .....	65
4.2.2 Perbedaan <i>Self-Efficacy</i> pada Siswa yang Diberikan <i>Feedback</i> setelah Penggunaan <i>Quizizz</i> dengan <i>Plickers</i> .....	70
4.2.3 Perbedaan Respon Siswa yang Diberikan <i>Feedback</i> setelah Penggunaan <i>Quizizz</i> dengan <i>Plickers</i> .....	74
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>78</b>
5.1 Simpulan .....	78
5.2 Implikasi.....	78
5.3 Rekomendasi .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>187</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	27
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	30
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen <i>Self-Efficacy</i> .....	32
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa.....	33
Tabel 3.5. Kriteria Indeks Reliabilitas.....	35
Tabel 3.6. Kategori Validitas.....	36
Tabel 3.7. Hasil Uji Validasi Instrumen Penelitian Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	36
Tabel 3.8. Hasil Uji Validasi Instrumen Penelitian <i>Self-Efficacy</i> .....	37
Tabel 3.9. Hasil Uji Validasi Instrumen Penelitian Respon Siswa.....	37
Tabel 3.10. Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir Soal.....	38
Tabel 3.11. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Penelitian Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	38
Tabel 3.12. Interpretasi Taraf Kesukaran Butir Soal.....	39
Tabel 3.13. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian Hasil Belajar ...	39
Tabel 3.14. Interpretasi Daya Pengecoh/Distraktor.....	40
Tabel 3.15. Kriteria Soal yang Baik untuk Digunakan.....	41
Tabel 3.16. Rekapitulasi Analisis Uji Instrumen Hasil Belajar.....	42
Tabel 3.17. Teknik Pengumpulan Data.....	45
Tabel 3.18. Kategori Nilai Hasil Belajar Kognitif.....	46
Tabel 3.19. Kriteria nilai <i>N-gain</i> .....	47
Tabel 3.20. Penskoran Angket dalam Pertanyaan Positif dan Pertanyaan Negatif.....	48
Tabel 3.21. Kategori Presentase Jawaban Angket.....	48
Tabel 4.1. Rekapitulasi Data Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2 dan Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4.2. Rekapitulasi Data Penilaian <i>Self-Efficacy</i> Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2 dan Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.3. Perbandingan Hasil <i>Self-Efficacy</i> .....	61
Tabel 4.4. Perbandingan Hasil Respon Siswa.....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Mekanisme Pernapasan Pada Manusia .....	22
Gambar 2.2. Pertukaran Oksigen dan Karbondioksida.....	24
Gambar 3.1. Alur Penelitian .....	51
Gambar 4.1. Pebandingan Rata-Rata Nilai Kognitif Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2, dan Kelas Kontrol.....	65
Gambar 4.2. Tampilan hasil koreksi jawaban siswa dan analisis butir soal dengan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> .....	67
Gambar 4.3. Tampilan hasil koreksi jawaban siswa dan analisis butir soal dengan menggunakan aplikasi <i>Plickers</i> .....	67
Gambar 4.4. Pebandingan Kemenarikan Tampilan dan Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2, dan Kelas Kontrol.....	69
Gambar 4.5. Pebandingan Rata-Rata Persentase <i>Self-Efficacy</i> Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2, dan Kelas Kontrol .....	70
Gambar 4.6. Perbandingan Rata-Rata Persentase <i>Self-Efficacy</i> Tiap Indikator Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2, dan Kelas Kontrol .....	72
Gambar 4.7. Pebandingan Rata-Rata Persentase Respon Siswa Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2, dan Kelas Kontrol .....	74
Gambar 4.8. Perbandingan Rata-Rata Persentase Respon Siswa Tiap Indikator Kelas Eksperimen 1, Kelas Eksperimen 2, dan Kelas Kontrol.....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran .....	88
1.1. RPP Kelas Eksperimen .....	89
1.2. RPP Kelas Kontrol.....	99
1.3. Soal yang digunakan pada Tahap Permainan .....	109
Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....	117
2.1. Instrumen Hasil Belajar Ranah Kognitif .....	118
2.2. Angket <i>Self-efficacy</i> .....	126
2.3. Angket Respon Siswa.....	129
Lampiran 3 SOP Aplikasi .....	133
3.1. SOP Aplikasi <i>Quizizz</i> .....	134
3.2. SOP Aplikasi <i>Plickers</i> .....	142
Lampiran 4 Hasil Penelitian.....	151
4.1. Data Hasil Uji Coba Soal Pilihan Ganda Hasil Belajar Ranah Kognitif .....	152
4.2. Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen 1.....	155
4.3. Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen 2.....	157
4.4. Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Kontrol .....	159
4.5 Data Hasil Uji Coba Angket <i>Self-efficacy</i> .....	161
4.6. Data Hasil <i>Self-efficacy</i> Siswa Kelas Eksperimen 1.....	162
4.7. Data Hasil <i>Self-efficacy</i> Siswa Kelas Eksperimen 2.....	164
4.8. Data Hasil <i>Self-efficacy</i> Siswa Kelas Kontrol .....	166
4.9. Data Hasil Uji Coba Angket Respon Siswa .....	168
4.10. Data Hasil Respon Siswa Kelas Eksperimen 1 .....	169
4.11. Data Hasil Respon Siswa Kelas Eksperimen 2 .....	171
4.12. Data Hasil Respon Siswa Kelas Kontrol .....	173
Lampiran 5 Analisis Uji Statistik Hasil Penelitian .....	175
5.1. Analisis Uji Statistik Pre-test Hasil Belajar Siswa .....	176
5.2. Analisis Uji Statistik Post-test Hasil Belajar Siswa.....	177
5.3. Analisis Uji Statistika <i>Self-efficacy</i> Siswa.....	178

Lampiran 6 Surat Perizinan .....	179
6.1. Surat Keterangan Judgement .....	180
6.2 Surat Izin Uji Coba Instrumen Penelitian.....	181
6.3 Surat Keterangan Kegiatan Uji Coba Instrumen .....	182
6.4 Surat Izin Penelitian.....	183
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	184
7.1 Dokumentasi Penelitian.....	185

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (1999). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adiwisastra, M. F. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211. <https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.67>
- Ahmadi, A. (1999). *Psikologi Sosial*. Semarang: Rineka Cipta.
- Ahriana, Yani, A., & Maruf, U. M. M. (2016). Studi Analisis Hubungan Antara Self Efficacy dengan Hasil. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(2), 223–238. Retrieved from <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/viewFile/312/293>.
- Amaliyah & Lismawati. (2020). Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 32 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Riset dan Luarannya sebagai Budaya Akademik di Perguruan Tinggi Memasuki Era 5.0.*, 842-848.
- Anggraini, W., Hudiono, B., & Hamdani. (2015). Pemberian umpan balik (feedback) terhadap hasil belajar dan self-efficacy matematis siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(9), 1-13.
- Arda, Hasbi, & Rahmawati, N. A. (2017). Kuis Interaktif Tipe Pilihan Ganda Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer FTKOM UNCP*, 35–40.
- Ardiansyah & Diella. (2019). Implementasi E-learning Berbasis Assessment For Learning Untuk Meningkatkan Performa Belajar Mahasiswa. *BIOSFER, J.Bio. & Pend.Bio.*, 3(1), 6-13.
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif pada Mata Kuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Aunurrahman, A. (2014). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bandura, A. (1994). *Self-efficacy*. In V. S. Ramachaudran (Ed.), *Encyclopedia of human behavior* (Vol. 4, pp. 71-81). New York: Academic Press. (Reprinted in H. Friedman [Ed.], *Encyclopedia of mental health*. San Diego: Academic Press, 1998).
- Bandura. (1997). *Self-Efficacy (The Excercise of Control)*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Bandura, A. (2006). Guide for Constructing (self efficacy Scales. *dallam (self efficac) beliefs of Adolescents* (pp. 307–337).
- Baron & Byrne. (1991). *Social Psychology. sixth edition: Understanding human interaction*. United States of America: Allyn and Bacon.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. In *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>.
- Borst, M. (2017). *Student Perceptions of Plickers as an In - Class Learning Tool Methods Results*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.36753.74083/1>.
- Campbell, dkk. (2012). *Biologi Edisi Kedelapan Jilid 3*. (Alih bahasa: Damarling Tyas Wulandari). Jakarta: Erlangga.
- Chng, L., & Gurvitch, R. (2018). Using Plickers as an Assessment Tool in Health and Physical Education Settings. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 89(2), 19–25. <https://doi.org/10.1080/07303084.2017.1404510>.
- Chularut, P., & Debacker, T. K. (2004). The influence of concept mapping on achievement , self-regulation , and self-efficacy in students of English as a second language. *Contemporary Educational Psychology*, 29, 248–263. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2003.09.001>.
- Darojati, F. P. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Adobe Flash CS5 dengan Tema “Gendang yang Bergetar” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP*. (Universitas Negeri Yogyakarta). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional*.

- Djauhari, D., & Wardani, S. I. (2016). Pengaruh Self-Efficacy dan Harapan Orang Tua terhadap Prestasi Terhadap Perilaku Menyontek pada Siswa. *PSIKOSAINS (Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Psikologi)*, 11(1), 17–29. Retrieved from <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/viewFile/312/293>.
- Ekawati, A. (2015). Pengaruh Kecemasan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 13 Banjarmasin. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 164–169. <https://doi.org/10.33654/math.v1i3.16>.
- Elmahdi, I., Al-Hattami, A., & Fawzi, H. (2018). Using Technology for Formative Assessment to Improve Students ' Learning. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(2), 182–188.
- Ferris, D. (2002). *Treatment of Error in Second Language Student Writing*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Ghufron, M. & Risnawati, N.R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education. Research Association's Devison.D, Measurement and Reasearch Methodology.
- Hariadi. (2017). Pengembangan Instrumen untuk Mengukur *Self-Efficacy* Siswa dalam Pembelajaran Kimia. *Research Artikel*, 9 (1), 53-59.
- Irianto, K. (2008). Struktur dan Fungsi Tubuh Manusia untuk Paramedis. Bandung: Yrama Widya.
- Irmanila, E. (2017). *Kredibilitas penyelenggaraan ujian nasional Paper Based Test dan ujian nasional Computer Based Test pada mata pelajaran Matematika tingkat SMA dan MA: studi kasus di Kabupaten Pasuruan*. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Irnaningtyas. (2013). *Biologi untuk SMA/ MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, M. A. A., Ahmad, A., Mohammad, J. A. M., Fakri, N. M. R. M., Nor, M. Z. M., & Pa, M. N. M. (2019). Using Kahoot! as a formative assessment tool in medical education: A phenomenological study. *BMC Medical Education*, 19(230), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1658-z>.

- Kannapan, A. dkk. (2012). The Effect of Positive and Negative Verbal Feedback on Surgical Skill Performance and Motivation. *Jurnal of Surgical Education*, 69(6).
- Kurniyawati, R. (2012). Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Naskah Publikasi*. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. [http://eprints.ums.ac.id/21434/11/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/21434/11/NASKAH_PUBLIKASI.pdf).
- Lee, I. (2005). *Enhancing the Effectiveness of Teacher Feedback in the Secondary Writing Classroom*. Chinese University of Hongkong. [http://sba.edu.hku.hk/new\\_sba?doc?conference\\_ppt/Dr%Ic.ppt](http://sba.edu.hku.hk/new_sba?doc?conference_ppt/Dr%Ic.ppt).
- Maharani, A., & Widhiasih, L. (2016). Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar. *Jurnal Bakti Saraswati*, 5(2), 88-92.
- Mahyuddin, R., Elias, H., Loh, S., Muhamad, M., Noordin, N., & Chong Abdullah, M. (2006). The Relationship Between Students' Self Efficacy And Their English Language Achievement. *Jurnal Pendidikan Dan Pedndidikan*, 21(1), 61–71.
- Masraroh, L. (2012). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Self Efficacy Akademik Siswa (Studi Kuasi di Kelas X Sekolah Menengah Atas Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia Bandung)*. (Tesis). Sekolah Pasca Sarjana, Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- McCargo, M. G. (2017). *The Effects of Plickers As Response Cards On Academic Engagement Behavior In High School Students (Master's Theses)*. Retrieved from [http://aquila.usm.edu/masters\\_theses%0Ahttp://aquila.usm.edu/masters\\_theses/300](http://aquila.usm.edu/masters_theses%0Ahttp://aquila.usm.edu/masters_theses/300).
- Medvedovska, D., Skarlupina, Y., & Turchyna, T. (2016). Integrating online educational applications in the classroom. *European Humanities Studies: State and Society*, (4), 145–156. Retrieved from <https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream/123456789/51797/1/D.%2C%20Skarlupina%20Y.%20online.pdf>.

- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, *12*(1), 208–212. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>.
- Meryansumayeka, Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning. *Journal Pendidikan Matematika*, *12*(1), 29–42.
- Michael, E. A., Ejeng, I. E. A., Udit, M. A., & Yunus, M. M. (2019). The Use of Plickers for Language Assessment of Reading Comprehension. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, *9*(1), 637–645. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v9-i1/5464>.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *9*(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayat*, *1*(1), 1–7.
- Nugraha, I. S. (2017). *Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Self-Efficacy Siswa SMK* (Universitas Pasundan). Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/38014/>.
- Nugroho, D. Y., Situmorang, K., Tahulending, P. S., A, M. M. Y., & Rumerung, C. L. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di YPK Penabur Bandar Lampung. *Prosiding PKM-CSR*, *2*, 1–9.
- Nurhayati, N. & Resty W.. (2017). *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI Kelompok Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Pratama, K. R. (2019). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Plickers dalam Penilaian Hasil Belajar Kimia di Era Digital. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, *17*(03), 205–216. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia%0APersepsi>.



- Pratiwi, V. (2017). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap*. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10698>.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pusat Penilaian Pendidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Laporan Hasil Ujian Nasional*. [Online]. Diakses dari: [https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2019!smp!capaian\\_nasional!99&99&999!T&T&T&T&1&1!&](https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2019!smp!capaian_nasional!99&99&999!T&T&T&T&1&1!&). (15 November 2019).
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*.
- Ricardo, & Meilani, R. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-201.
- Riduwan. (2012). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Roifah, K. (2017). *Pengaruh Pemanfaatan Plickers dalam Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 9 Semarang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Rolisca, R. U. C., & 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(1), 41–48. <https://doi.org/10.21831/jpai.v12i2.2706>.
- Rosyida, F., Utaya, S., & Budijanto, B. (2016). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Self-Efficacy terhadap Hasil Belajar Geografi Di SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 21(2), 17–28. <https://doi.org/10.17977/um017v21i22016p017>.
- Rusman. (2012). *Model – Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sardiman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.

- Schunk, DH & Zimmerman. BJ. (1998). *Self Regulated and Performance: Issues and Educational Application*. Hillsdale, NJ.: Lawrence L-Erlbaum Association, Inc.
- Sihaloho, L., Rahayu, A., & Wibowo, L. A. (2018). Pengaruh Efikasi Diri (Self Efficacy) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri Se-Kota Bandung. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 62–70.
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Slameto. (2001). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, R, E. (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice* (N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon.
- Soekanto, S. (1993). *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Solehah, L. F. N. (2012). Faktor-Faktor Penyebab Kecemasan Siswa dalam Menghadapi Ujian Nasional. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 25(April), 16–32.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suke, S. (1991). *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik. Cetakan Ke-1*. Jakarta: PT Grasindo.
- Syaifuddin. (1997). *Anatomi Fisiologi Keperawatan, Edisi 2, Buku Kedokteran*. Jakarta: EGC.
- Thomas, J. R. De, López-Fernández, V., Llamas-Salguero, F., Martín-Lobo, P., & Pradas, S. (2016). Participation and knowledge through Plickers in high school students and its relationship to creativity. *UNESCO-UNIR ICT & Education Latam Congress*, 1(1), 113–123.
- Watty, K., McKay, J., & Ngo, L. (2016). Innovators or inhibitors? Accounting faculty resistance to new educational technologies in higher education. *Journal of Accounting Education*, 36, 1-15. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2016.03.003>.
- Widodo, A. (2006). Revisi Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal. *Buletin Puspendik*, 3(2), 18–26.

- Wulandari, S. (2012). *Pengaruh Pemberian Feedback terhadap Self-Efficacy Peserta dalam Suatu Pelatihan*. (Skripsi). Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wuttiptom, S., Toeddhanya, K., Buachoom, A., & Wuttisela, K. (2017). Using Plickers Cooperate with Peer Instruction to Promote Students' Discussion in Introductory Physics Course. *Universal Journal of Educational Research*, 5(11), 1955–1961. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.051111>.
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>.
- Yilmaz, A. (2016). Devising A Structural Equation Model of Relationships between Preservice Teachers' Time and Study Environment Management, Effort Regulation, Self-efficacy, Control of Learning Beliefs, and Metacognitive Self-Regulation. *Science Education International*, 27(2), 301–316.
- Yuliani, N. (2020). *Penerapan Formative Assessment dengan Aplikasi Plickers pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengawetan Bahan Pangan*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Zainul, A., & Nasoetion, N. (2008). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>.