



Pelatihan Aplikasi Hot Potatoes dalam Pembuatan Instrumen Soal Inovatif bagi Guru Madrasah Aliyah Negeri Fakfak

Riyadh Arridha

Politeknik Negeri Fakfak, Program Studi Manajemen Informatika

Andi Roy

Politeknik Negeri Fakfak, Program Studi Manajemen Informatika

Alamat: Jalan TPA Imam Bonjol Atas, Desa Tanama, Kec. Pariwari, Kab. Fakfak

Korespondensi penulis: riyadh.arridha@gmail.com

Abstract. *Education is one of the basic needs in human life which can be said to be good if it is integrated with the needs and developments of the times. Information and communication technology has an important role in the world of education, especially in the learning process. One part of the learning process is evaluation activities. So far, conventional evaluation activities tend to be boring and not innovative. One of the things that can be done to overcome this problem is the development of innovative questions by utilizing information and communication technology (ICT). Therefore, the aim of this community service activity is to improve the ability of teachers in utilizing ICT at Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Fakfak in making innovative question instruments using the Hot Potatoes application. This training activity uses lecture, discussion, question and answer and practice methods. Through this training, it is hoped that teachers will have the skills to create innovative question instruments using the Hot Potatoes application. This activity is also expected to improve teachers' abilities in the field of ICT in teaching. Apart from that, this activity is also expected to increase students' motivation in participating in learning evaluations due to innovation in the use of ICT in the learning evaluation process. The results of the questionnaire showed that the teachers were very enthusiastic about the activities carried out and helped them in developing a variety of innovative questions using the hot potatoes application with an average score of 89.78.*

Keywords: *Hot Potatoes, instruments, innovative questions, information and communication technology.*

Abstrak. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar dalam kehidupan manusia yang dapat dikatakan baik apabila terintegrasi dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satu bagian dari proses pembelajaran adalah kegiatan evaluasi. Selama ini, kegiatan evaluasi yang sifatnya konvensional cenderung membosankan dan tidak inovatif. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah pengembangan soal inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pemanfaatan TIK di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Fakfak dalam pembuatan instrumen soal inovatif dengan menggunakan aplikasi Hot Potatoes. Kegiatan pelatihan ini menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya-jawab dan praktik. Melalui pelatihan

Revised April 30, 2023; Accepted Oktober 30, 2023

*Corresponding author, e-mail address

ini, diharapkan para guru memiliki keterampilan untuk membuat instrumen soal inovatif menggunakan aplikasi Hot Potatoes. Kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru di bidang TIK dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran dikarenakan adanya inovasi pemanfaatan TIK dalam proses evaluasi pembelajaran. Hasil angket menunjukkan para guru sangat antusias pada kegiatan yang dilaksanakan dan membantu mereka dalam mengembangkan ragam soal inovatif menggunakan aplikasi hot potatoes dengan skor rata-rata 89.78.

Kata kunci: Hot Potatoes, instrumen, soal inovatif, teknologi informasi dan komunikasi..

LATAR BELAKANG

Penggunaan Media pembelajaran berbasis TIK memberikan banyak kemudahan bagi guru dan juga menarik perhatian peserta didik (Akib & Roy, 2023) (Hanannika & Sukartono, 2022). Komputer merupakan salah satu bentuk sarana yang sangat penting dimiliki oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik (Syamsinar et al., 2020). Melalui komputer, kita dapat membuat banyak media pembelajaran menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar (Magfirah & Arridha, 2024) (Krisdianto & Ditama, 2022). Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran adalah salah satu cara meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar (Idris & Daniel Chan, 2020).

Salah satu bagian kegiatan dalam proses pembelajaran baik itu pembelajaran konvensional maupun berbasis komputer adalah kegiatan evaluasi (Samsiadi & Humaidi, 2022). Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan pembelajaran dan capaian hasil pembelajaran (Magdalena, Sulastri, et al., 2024). Kedua hal tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Sukmawati et al., 2021). Biasanya kegiatan evaluasi yang digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran adalah dengan ujian tulis, ujian lisan, portofolio dan kombinasi dari model ujian tersebut (Zainal, 2020). Soal tes tulis dianggap tidak interaktif karena siswa tidak tahu secara langsung jawabannya, sehingga hal ini dapat mempengaruhi tujuan evaluasi pembelajaran (Ramadhanty et al., 2021). Dalam hal ini program evaluasi dapat dikembangkan menjadi program evaluasi berbantuan komputer dengan menggunakan aplikasi Hot Potatoes (Widodo, 2021).

Hot Potatoes adalah aplikasi untuk membuat bank soal secara interaktif dan inovatif berbasis web (Rodliyah & Saraswati, 2020). Aplikasi ini dibuat oleh Universitas Victoria

di Canada (Khaerunnisa et al., 2022). Hot Potatoes terdiri atas 6 program, yaitu: JQuiz (program untuk menyusun latihan pilihan ganda, JMix (program untuk menyusun kalimat), JCross (program untuk menyusun materi dalam bentuk teka teki silang), JMatch (program untuk menyusun latihan dengan model menjodohkan), dan JCloze (program untuk membuat kalimat rumpang atau melengkapi yang tidak lengkap) (Yasa, 2020). Kelebihan media pembelajaran berbasis TIK ini dengan aplikasi lainnya seperti Kahoot, Quizizz dan Quizlet adalah aplikasi ini tidak memerlukan koneksi dengan internet dalam pembuatan dan penggunaannya sehingga tidak mempengaruhi proses pembuatan dan pelaksanaannya jika jaringan tidak stabil (Anggoro & Arif, 2019).

Politeknik Negeri Fakfak (Polinef) merupakan satu-satunya politeknik negeri yang berada di Kabupaten Fakfak Propinsi Papua Barat. Politeknik Negeri Fakfak telah bekerja sama dengan beberapa sekolah yang ada di Kabupaten Fakfak, salah satunya adalah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Fakfak. Salah satu bukti kerja sama adalah pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa Pelatihan Pembuatan Soal Inovatif kepada guru MAN Fakfak. Dengan adanya Pengabdian kepada Masyarakat ini diharapkan guru selain hanya menggunakan aplikasi presentasi dalam mengajar, juga diharapkan dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi lainnya, dalam hal ini membuat instrumen soal inovatif menggunakan Hot Potatoes sehingga guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

KAJIAN TEORITIS

A. Hot Potatoes

Hot Potatoes adalah aplikasi yang terdiri dari enam macam fasilitas yang dapat digunakan untuk membuat soal latihan (quiz) berbasis web interaktif (Rodliyah & Saraswati, 2020). Kuis yang dibuat, menggunakan Javasript untuk interaktivitasnya, dan kuis ini dapat dibuka dengan browser Mozilla Firefox dan Internet Explorer versi 4 ke atas, ataupun jenis browser lain dimana memiliki Javasript sebagai fiturnya (Endaryono et al., 2019).

Program Hot Potatoes menyediakan berbagi fasilitas atau modul pendukung yang menunjang output latihan interaktif. Program yang terdapat dalam software ini, antara lain:

1. JQuiz, program untuk menyusun materi latihan yang terdiri dari empat jenis, antara lain: Pilihan ganda (multiple-choice), short answer, Hybrid (Kombinasi dari pertanyaan multiple-choice dan short-answer) dan MultiSelect.
2. JCross, (crossword puzzles) program untuk menyusun materi dalam bentuk teka-teki silang.
3. JMix, (jumbled-sentence exercises) program untuk membuat latihan menyusun kalimat.
4. JMatch, (matching or ordering exercises) program untuk membuat latihan dengan model menjodohkan.
5. JCloze, (gap-fill exercises) program untuk menyusun latihan dalam bentuk “essai ompong” (fill in the blanks exercise).
6. The Masther, program yang didesain untuk me-manage beberapa isi latihan/soal.

B. Instrumen Soal

Menurut Arikunto instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan ataupun keterampilan siswa yang akan dinilai atau dievaluasi (Arikunto, 2021). Maksudnya instrumen adalah yang dapat digunakan untuk membantu proses evaluasi sehingga hasil yang diperoleh akan lebih baik (Magdalena, Mutia, et al., 2024).

Menurut arikunto (2021) fungsi dari tes 4 yaitu:

1. Buku Tes, yakni lembaran atau buku yang memuat KD, indikator, kisi-kisi soal, ringkasan rumus dan butir-butir soal yang harus dikerjakan oleh siswa.
2. Lembar Jawaban Tes, yakni lembaran yang disediakan oleh penilaian bagi testee untuk mengerjakan tes. Untuk lembaran jawaban pilihan ganda disediakan petunjuk pengerjaan apakah akan dilingkari atau disilang. Sedangkan untuk lembar jawaban essay akan diberikan satu lembar halaman kosong untuk siswa mengerjakan soal yang diberikan.
3. Kunci Jawaban, berisi jawaban-jawaban yang dikehendaki. Kunci jawaban ini dapat berupa huruf-huruf yang dikehendaki atau kata/kalimat. Untuk tes uraian yang dituliskan adalah kata-kata kunci ataupun kalimat singkat untuk memberikan ancar-ancar jawaban. Kunci jawab ini diperlukan agar: 1) Pemeriksaan tes dapat dilakukan oleh orang lain, 2) pemeriksaannya betul, 3) dilakukan dengan mudah, 4) Sedikitnya mungkin masuknya unsur subjektif.

4. Pedoman Penilaian atau pedoman skoring berisi keterangan perincian tentang skor atau angka yang diberikan kepada siswa bagi soal-soal yang telah dikerjakan (Musarwan & Warsah, 2022).

C. Teknologi Informasi Dan Komunikasi

TIK adalah singkatan dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (Akib & Roy, 2023). Pengertian TIK adalah payung besar terminologi yang menjangkau seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi (Huda, 2020). Terdapat dua aspek dalam TIK, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi (Sane et al., 2023).

D. Madrasah Aliyah Negeri

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Fakfak adalah salah satu pendidikan yang setara dengan Sekolah Menengah Atas berbasis keagamaan yang berada di Kabupaten Fakfak. MAN Fakfak merupakan madrasah negeri di bawah naungan dari Kementerian Agama Republik Indonesia. MAN Fakfak memiliki visi Peningkatan IMTAQ, IPTEK terpuji dalam Kepribadian, Peduli Lingkungan dan Unggul dalam berbagai Prestasi. Dalam rangka mencapai visi tersebut pihak MAN Fakfak tentu telah melakukan berbagai upaya, salah satunya adalah peningkatan kualitas atau kemampuan TIK tenaga guru, dikarenakan guru merupakan garda terdepan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Selain itu saat ini, siswa sangat lekat dengan keberadaan teknologi informasi sehingga jika guru tidak mampu mengimbangi maka ketertarikan siswa untuk belajar juga dapat menurun.

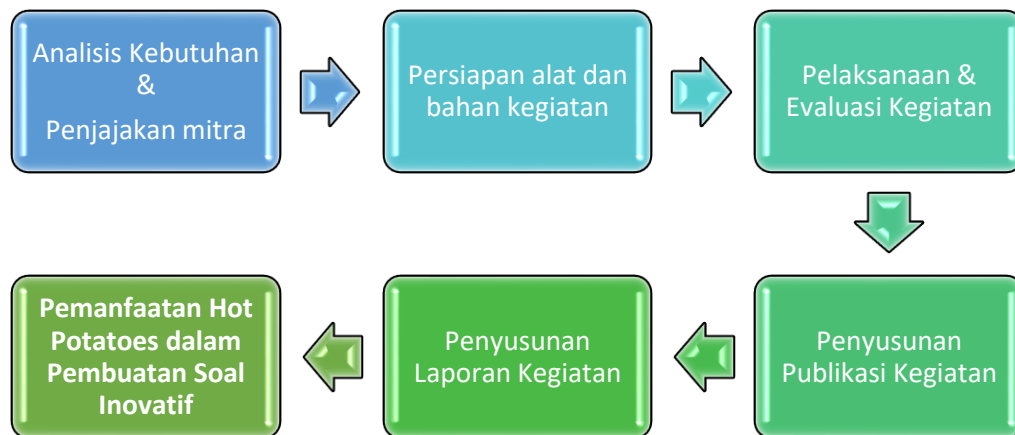


Gambar 1. Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Fakfak

METODE PELAKSANAAN

Bagian ini memuat rancangan penelitian meliputi disain penelitian, populasi/sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan model penelitian yang digunakan. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup merujuk ke referensi acuan (misalnya: rumus uji-F, uji-t, dll). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup dengan mengungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki beberapa tahapan untuk dapat dilaksanakan. Secara garis besar terdapat 5 tahapan utama dalam kegiatan pengabdian ini :



Gambar 2. Roadmap pelaksanaan pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN (tanggal pelaksanaan)

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 7 oktober 2023 yang diikuti oleh sebanyak 31 orang guru di Madrasah Aliyah Negeri Fakfak. Pemaparan materi teknologi pembelajaran dilaksanakan pukul 09.00 – 10.00 WIT yang dibawakan oleh Andi Roy, S.Kom., M.M., selanjutnya pemaparan materi Hot Potatoes dilaksanakan pada pukul 10.00 – 12.00 WIT oleh Riyadh Arridha, S.Kom., M.T. Selanjutnya pada pukul 13.00 – 16.00 WIT merupakan implementasi oleh para guru didampingi oleh pemateri dan juga mahasiswa pendamping pelaksanaan PkM.



Gambar 3. Foto bersama dengan pimpinan pondok dan peserta

A. Pemaparan Materi Teknologi Pembelajaran Berbasis TIK

Pada pemaparan materi ini, materi ajar yang digunakan berupa file presentasi. Narasumber juga melakukan diskusi dengan peserta terkait materi yang dipaparkan. Adapun kegiatan pemaparan materi teknologi pembelajaran sebagaimana terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Suasana Pemaparan Materi Teknologi Pembelajaran

Pada paparan ini dilanjutkan dengan praktik instalasi aplikasi hot potatoes pada komputer yang digunakan oleh peserta. Praktiknya meliputi proses download hingga penginstalan aplikasi. Adapun proses kegiatan ini sebagaimana terlihat pada gambar 5.



Gambar 5. Suasana praktik download dan instalasi hot potatoes

B. Materi Hot Potatoes dan Impelementasi

Narasumber menjelaskan tentang fitur-fitur yang dimiliki oleh hot potatoes dalam pengembangan instrument soal inovatif. Proses kegiatan ini sebagaimana terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. Suasana Pemaparan Materi Pengenalan Fitur Hot Potatoes

Selanjutnya pemaparan dilanjutkan dengan praktik impelementasi oleh peserta yang didemokan oleh narasumber dan diikuti oleh peserta dengan didampingi oleh para narasumber dan mahasiswa pendamping. Adapun kegiatan praktik implementasi hot potatoes ini sebagaimana terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Suasana praktik implementasi hot potatoes

Dalam kegiatan ini, mahasiswa tim PkM juga terlibat aktif dalam mendampingi para guru dalam menggunakan aplikasi hot potatoes.

C. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Adapun hasil dari kegiatan ini adalah bahwa peserta memiliki kemampuan untuk membuat instrument soal inovatif menggunakan aplikasi hot potatoes. Adapun beberapa hasil pengembangan soal inovatif oleh peserta sebagai berikut:

1. Impelementasi JQuiz pada topik Energi baru terbarukan

ENERGI BARU TERBARUKAN INDONESIA
Quiz

POTENSI BESAR ENERGI TERBARUKAN INDONESIA

■ Potensi
 ■ Sudah dimanfaatkan

Energi Baru Terbarukan (EBT) Indonesia 2021

Source	Potensi (GW)	Utilization (%)
Surya (Solar)	17.9	0%
Angin (Wind)	23.9	8.9%
Geothermal	32.6	5.8%
Hydro	60.6	0.3%
Small Hydro	75	8.2%
Wave	207.8	0.07%

POTENSI BESAR PANAS BUMI INDONESIA

Terbesar ke 2 di dunia

Indonesia memiliki sumber daya energi baru terbarukan yang cukup melimpah. Menurut Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral (ESDM), potensi energi baru terbarukan yang dimiliki Indonesia mencapai 471.9 gawat (GW). Potensi terbesar berasal dari energi matahari atau surya sebesar 207.8 GW. Contohnya, Indonesia juga memiliki potensi energi baru terbarukan lain, misalnya angin dari Samudera Hindo, gelombang, hidro, dan panas bumi. Indonesia merupakan negara yang memiliki sumber daya panas bumi terbesar kedua di dunia. Jumlah panas bumi yang potensial di Indonesia mencapai sekitar 1010 tenaga di lapangan. Zona Barat. Selain memiliki proses yang panjang, artinya Pemanfaatan Energi Baru Terbarukan (EBT) pertama yang ada di Indonesia pada tanggal 22 Oktober 1962.

kelastika.co.id

Sumber: https://kelastika.co.id/latihan/infografi/6050b91591242/potensi-energi-baru-terbarukan-indonesia

Show questions only by me

- Berdasarkan data di atas, salah energi yang dihasilkan oleh panas bumi dan hidro adalah....

A. 1

B. 1

C. 1

D. 1

E. 1
- Pemanfaatan Listrik Tenaga Panas Bumi (PLTP) pertama yang ada di Indonesia sudah beroperasi tahun.

Check
- Sumber energi dengan umur daya yang dihasilkan lebih besar dari bioenergi adalah (pilih dua jawaban yang benar)

A. ☐ Bayu

B. ☐ Hidro

C. ☐ Surya

D. ☐ Panas bumi

E. ☐ Panas bumi

Check
- Rata-rata pulk yang belum memiliki PLTP di Indonesia memiliki potensi sebesar 437 MW.

A. 1

B. 1
- Pemanfaatan Listrik Tenaga Panas Bumi (PLTP) pertama yang ada di Indonesia sudah beroperasi tahun.

Check

Gambar 8. Hasil implementasi Jquiz

2. Implementasi JCloze pada topik pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup

Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Gap-fill exercise

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

Pertumbuhan adalah proses penambahan [] yang tidak dapat kembali ke asal ([]), yang meliputi [] volume dan penambahan massa. Sedangkan [] adalah proses menuju tercapainya [], perkembangan dapat berupa [] sel-sel yang baru membelah membentuk [] yang menyusun [] tertentu. Pada tumbuhan, perkembangan ditandai dengan munculnya [?]. Pada [?] perkembangan ditandai dengan kematangan [].

[Check] [Hint]

[Index] ==>

Gambar 9. Hasil implementasi JCloze

3. Implementasi JCross pada topik Kimia Unsur

KIMIA UNSUR
TEKA-TEKI SILANG

Complete the crossword, then click on "Check" to check your answer. If you are stuck, you can click on "Hint" to get a free letter. Click on a number in the grid to see the clue or clues for that number.

Down: 1. Mineral yang terdiri dari silikon, oksigen, serta logam lain [] [Enter] [Hint]

[Check]

[Index] ==>

Gambar 10. Hasil implementasi JCross

4. Implementasi JMatch pada topik kosa kata Bahasa Arab

bahasa arab
Matching exercise

Match the items on the right to the items on the left.

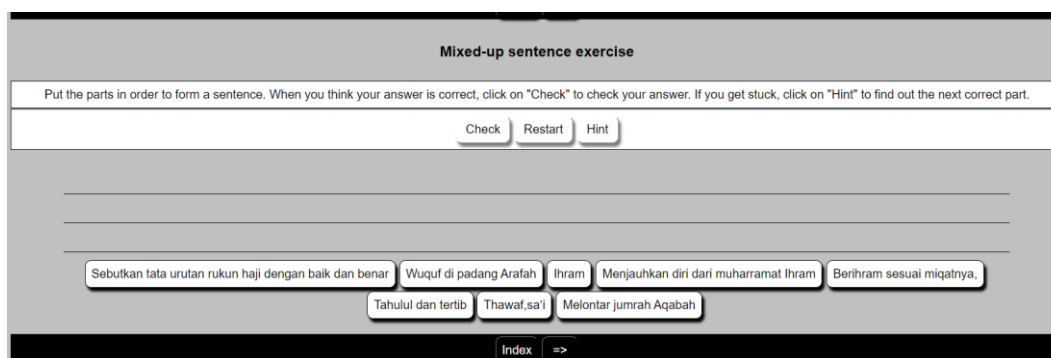
[Check]

Buku	كتاب
Kamar tidur = Ghurfatun naumij = غرفة النوم	غرفة النوم
Dapur	صنبور
Spidol	مطبخ
Sabun	قلم الحبر

[Index] ==>

Gambar 11. Hasil implementasi JMatch

5. Implementasi JMix pada topik Fikih Ibadah Haji



Gambar 12. Hasil implementasi JMix

Hasil Evaluasi Kegiatan

Setelah melaksanakan kegiatan, dilakukan evaluasi menggunakan metode kuesioner untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan yang dilakukan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan

No	Pertanyaan	%	Hasil
1	Dapat memahami materi yang dipaparkan	90	Sangat setuju
2	Pemaparan materi mudah dan jelas	89	Sangat setuju
3	Metode dan alat pembelajaran menarik	92	Sangat setuju
4	Memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dan bertanya	86	Sangat setuju
5	Pemateri menjawab pertanyaan dengan baik	90	Sangat setuju
6	Praktik langsung implementasi aplikasi meningkatkan pemahaman & kemampuan peserta	90	Sangat setuju
7	Peserta dapat membuat soal inovatif menggunakan aplikasi hot potatoes	93	Sangat setuju
8	Materi yang disampaikan bermanfaat dan sesuai kebutuhan	88	Sangat setuju
9	Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan puas mengikuti kegiatan ini.	90	Sangat setuju
Rata-rata		89.78	

Berdasarkan pada skor angket yang diberikan kepada peserta, mendapatkan skor rata-rata 89.78, dimana skor tersebut berada pada range sangat setuju. Dengan demikian, dapat disimpulkan berdasarkan pada penilaian peserta bahwa mereka sangat setuju dengan dilaksanakannya kegiatan ini berdasarkan pada pernyataan-pernyataan yang diberikan dalam angket.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan Aplikasi Hot Potatoes dalam Pembuatan Instrumen Soal Inovatif berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi Guru Madrasah Aliyah Negeri Fakfak pada hari Sabtu tanggal 7 oktober 2023 sangat diapresiasi oleh peserta maupun pimpinan madrasah Aliyah Negeri Fakfak. Hal ini dikarenakan dapat membantu para guru untuk memanfaatkan TIK dalam pembelajaran, utamanya dalam pembuatan soal inovatif menggunakan aplikasi hot potatoes. Dalam pelatihan ini peserta dibekali pengetahuan dan informasi terkait teknologi pembelajaran dalam hal evaluasi pembelajaran, berupa implementasi soal inovatif menggunakan aplikasi hot potatoes. Berdasarkan hasil kuisioner mengenai persepsi peserta setelah mengikuti pelatihan ini menunjukkan rata-rata peserta berpendapat bahwa mereka dapat memahami materi yang dipaparkan (skor 90%), pemaparan materi mudah dan jelas (skor 89%), metode dan alat pembelajaran menarik (skor 92%), memberikan kesempatan untuk berpartisipasi (skor 86%), pemateri menjawab pertanyaan dengan baik (skor 90%), implementasi aplikasi dengan praktik langsung meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta (skor 90%), peserta dapat membuat soal inovatif menggunakan aplikasi hot potatoes (skor 93%), materi yang disampaikan bermanfaat dan sesuai kebutuhan (skor 88%), dan secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan puas mengikuti kegiatan ini (skor 90%).

Adapun saran untuk pelaksanaan pengabdian selanjutnya adalah memberikan pengetahuan dan pengalaman terkait penggunaan aplikasi alternative lainnya selain hot potatoes. Dengan demikian para guru akan memiliki ragam aplikasi TIK yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Fakfak yang telah banyak membantu dalam hal memfasilitasi peserta dan ruang laborotorium komputer untuk pelaksanaan kegiatan, Direktur Politeknik Negeri Fakfak, PPPM Politeknik Negeri Fakfak dan semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam pelaksanaan Kegiatan PkM ini.

DAFTAR REFERENSI

- Akib, H., & Roy, A. (2023). The investigation of EFL teachers' professional and social competence in english online teaching (In Utilizing ICT Media). *Jurnal Mantik*, 7(1), 19–29. <https://doi.org/10.35335/mantik.v7i1.3595>
- Anggoro, S. D., & Arif, M. (2019). THE EFFECT OF USING HOT POTATOES APPLICATION IN TEACHING DESCRIPTIVE TEXT. *MOTORIC*, 2(1). <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v2i1.713>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Endaryono, E., Ristiawan, R., & Dwitianti, N. (2019). Pembuatan Instrumen Soal Inovatif Menggunakan Aplikasi Hot Potatoes bagi Guru SDN Sukarapih 01 dan 02 Kabupaten Bekasi. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02). <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v2i02.3003>
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Idris, A. R., & Daniel Chan. (2020). Penggunaan komputer di kalangan guru dalam pengajaran mata pelajaran matematik di daerah kota star, kedah. *Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia*.
- Khaerunnisa, K., Harmilawati, Yunitasari, Andi Batari Muyassara, & Atmaranie Dewi Purnama. (2022). Penggunaan JQuiz Pada Aplikasi Hot Potatoes Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pelajar Pemula Di Desa Kompang Kecamatan Sinjai Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.828>
- Krisdianto, R., & Ditama, S. (2022). Pemanfaatan Media Blog/Weblog Sebagai Media Pembelajaran Dan Evaluasi Pembelajaran. *Informatika*, 1(1).
- Magdalena, I., Mutia, R., Mahpudloh, S. N., & Witantri, L. (2024). PROSES PENYUSUNAN DESAIN PEMBELAJARAN DAN KONSEP EVALUASI FORMATIF. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(7).
- Magdalena, I., Sulastri, & Ramadhan Bhaskara Widarsana, A. (2024). Implementasi Dasar Pembelajaran Dan Konsep Evaluasi Sumatif. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 2(8).
- Magfirah, T., & Arridha, R. (2024). UPAYA PENINGKATAN TATA BAHASA INGGRIS DASAR MENGGUNAKAN APLIKASI ENGLISH LEARNING GRAMMAR BERBASIS ANDROID. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 643–652.
- Musarwan, M., & Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep. Fungsi dan Tujuan) Sebuah Tinjauan Teoritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.58561/jkpi.v1i2.35>

- Ramadhanty, N., Fajriah, N., & Adini, M. H. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Model Drill And Practice Materi Baris dan Deret Kelas XI. *Computer Science Education Journal (CSEJ)*, 1(1).
- Rodliyah, I., & Saraswati, S. (2020). PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI SOAL PILIHAN GANDA BERBASIS HOT POTATOES PADA MATA KULIAH STATISTIK. *SIGMA*, 6(1). <https://doi.org/10.36513/sigma.v6i2.875>
- Samsiadi, S., & Humaidi, M. N. (2022). EFEKTIVITAS GOOGLE FORM SEBAGAI MEDIA PENILAIAN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI SMK NEGERI 1 BERAU KALTIM. *Research and Development Journal of Education*, 8(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13634>
- Sane, R., Saner-Yiu, L., & Bruelisauer, S. (2023). Information and communication technology (ICT). In *Encyclopedia of the Social and Solidarity Economy: A Collective Work of the United Nations Inter-Agency Task Force on SSE (UNTFSSSE)*. <https://doi.org/10.4337/9781803920924.00047>
- Siregar, S. (2021). *PENYUSUNAN SOAL HOTS MELALUI PLATFORM ASSESMENT ONLINE BERBASIS WEB "HOT POTAOTES": Vol. 1(1)*.
- Sukmawati, R. A., Mahardika, A. I., & Irliyanti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Persamaan Garis Lurus Menggunakan Metode Drill and Practice Untuk Smp Kelas Viii. *Computer Science Education Journal (CSEJ)*, 1(1).
- Syamsinar, S., Marlina, R., Taqlidul, A., Mas'ud, B., & Selvianah, S. (2020). PENGABDIAN PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN HOT POTATOES BAGI GURU DI MADRASAH ALIYAH DDI IHYAUL ULUM BARUGA MAJENE. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.30605/atjpm.v1i2.261>
- Widodo, B. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pemanfaatan media TTS Aplikasi Hot Potatoes di SDN Growong Lor 01. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(1). <https://doi.org/10.22219/jppg.v2i1.14545>
- Yasa, A. D. (2020). Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23987>
- Zainal, N. F. (2020). Pengukuran, Assessment dan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.310>