

Penggunaan Edpuzzle Sebagai Alat Evaluasi Pada Materi Teks Eksplanasi

Aldi Firnanda, Liana Rohmatul Wachidah, Agus Purnomo Ahmad Putikadyanto,
Mochamad Arifin Alatas

Universitas Islam Negeri Madura

firmandaaldi018@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

The use of Edpuzzle as an evaluation tool offers an interactive and enjoyable approach to measuring students' understanding in learning. The purpose of this research is to understand the steps in using and the results of Edpuzzle media as an evaluation tool for learning explanatory text material. This research uses a qualitative descriptive method. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The research results show that Edpuzzle provides a more interactive learning experience for students in understanding explanatory text material. Students appeared more focused and active when answering questions embedded in the instructional video. In conclusion, 8 students scored above the Minimum Completeness Criteria (KKM), indicating better engagement in the evaluation process.

Keywords: Evaluation, Edpuzzle, Explanatory Text

Abstrak

Penggunaan Edpuzzle sebagai alat evaluasi menawarkan pendekatan interaktif dan menyenangkan dalam mengukur pemahaman siswa pada pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan dan hasil media Edpuzzle sebagai alat evaluasi pembelajaran materi teks eksplanasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Edpuzzle memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa dalam memahami materi teks eksplanasi. Siswa tampak lebih fokus dan aktif saat menjawab pertanyaan yang disisipkan dalam video pembelajaran. Kesimpulannya terdapat sebanyak 8 siswa memperoleh nilai di atas KKM, yang mengindikasikan adanya keterlibatan yang lebih baik dalam proses evaluasi.

Kata kunci: Evaluasi, Edpuzzle, Teks Eksplanasi

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Beberapa tahun terakhir, kualitas evaluasi pembelajaran mulai menurun. Revolusi dalam teknologi informasi dan komunikasi telah memengaruhi berbagai perubahan di dunia pendidikan (Caesarani, dkk., 2022). Kegiatan belajar mengajar yang dulunya berlangsung secara konvensional kini telah berubah menjadi lebih dinamis dan berbasis digital (Grodotzki, dkk., 2021). Guru tidak lagi menjadi sumber pengetahuan, tetapi berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri melalui berbagai media pembelajaran (Lutfiana, 2022). Pendidikan Bahasa Indonesia sebagai suatu mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan dasar dan menengah, juga mengalami tuntutan pembaruan dalam metode dan media pembelajarannya. Bahasa Indonesia bukan hanya diajarkan sebagai mata pelajaran yang menekankan keterampilan berbahasa, tetapi juga sebagai wahana penguatan karakter, nalar kritis, dan literasi siswa (Hadi & Nadlifah, 2023). Guru membutuhkan media pembelajaran dan evaluasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mengukur kemampuan siswa secara komprehensif.

Evaluasi pembelajaran adalah salah satu aspek dalam kompetensi profesional yang wajib dimiliki oleh seorang pendidik. Kompetensi ini selaras dengan indikator penilaian kemampuan guru, salah satunya ditunjukkan melalui keterampilan yang dimiliki dalam melaksanakan evaluasi terhadap proses pembelajaran (Anizar & Sardin, 2023). Evaluasi pembelajaran menurut Febriana (2021) merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus dalam mengumpulkan serta menafsirkan informasi guna mengevaluasi setiap keputusan yang diambil dalam perencanaan suatu sistem pembelajaran. Evaluasi pembelajaran mencakup berbagai metode yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas proses belajar dan hasil yang diperoleh. Menurut Stufflebeam (1971) evaluasi adalah kegiatan sistematis untuk menilai desain, pelaksanaan, dan hasil dari program pembelajaran melalui model CIPP (Konteks, Input, Proses, Produk). Pendekatan ini menekankan bahwa evaluasi harus dilakukan tidak hanya pada hasil akhir, namun juga sepanjang seluruh proses pembelajaran. Tyler (1949) dalam teori menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran harus berlandaskan pada tujuan instruksional yang sudah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi Memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian dari tujuan yang telah ditetapkan. Proses evaluasi merupakan bagian penting dari kurikulum, bukan sekadar penilaian di akhir.

Berdasarkan observasi di kelas VII MTs Nurul Ilimi Pamekasan, pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada materi teks eksplanasi sebelumnya masih bersifat konvensional, yakni melalui soal tertulis atau lisan yang cenderung membosankan dan kurang mendorong partisipasi aktif siswa. Banyak siswa menunjukkan ketidaktertarikan terhadap proses evaluasi karena dianggap monoton dan tidak interaktif. Penggunaan Edpuzzle sebagai alat evaluasi memberikan nuansa baru yang lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa. Mereka menjadi lebih fokus menyimak materi karena disisipkan pertanyaan secara langsung di dalam video, serta lebih termotivasi karena merasa seperti sedang belajar sambil bermain.

Sejalan penelitian evaluasi media Edpuzzle yang dilakukan oleh Mardhiyana, dkk., (2022) yang berjudul "Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa pada Era Merdeka Belajar di SMP AI Fusha Kedungwuni" yang diterbitkan pada jurnal *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Hasil pembahasannya menunjukkan bahwa 83% peserta mengetahui video interaktif dan Manfaat dari penggunaan video interaktif cukup terlihat. Sebanyak 67% peserta mampu menjelaskan mengenai Edpuzzle, termasuk fungsi serta fitur-fitur yang dimilikinya. Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta juga telah memiliki keterampilan untuk membuat video interaktif menggunakan platform Edpuzzle. Sehubungan dengan penelitian evaluasi media Edpuzzle yang dilakukan oleh Asroni, dkk., (2024) yang berjudul "Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran SMKN 3 Komodo" yang diterbitkan di jurnal *Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*. Hasil pembahasan menandakan adanya peningkatan wawasan guru mengenai teknologi

dalam dunia pendidikan, yang turut membantu terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Selain itu, literasi digital siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, sehingga mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam kegiatan belajar.

Penelitian evaluasi media Edpuzzle juga pernah dilakukan oleh Kurniasih, dkk., (2023) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” yang diterbitkan di jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa kelayakan media adalah 87.73% (sangat layak), kelayakan materi adalah 90.30% (sangat layak), dan respons peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle adalah 87% (sangat baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar video berbasis Edpuzzle sangat layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media Edpuzzle, Sedangkan perbedaannya terletak pada objek dan materinya. Penelitian terdahulu meneliti pada mata pelajaran matematika, Pendidikan Agama Islam, sedangkan peneliti mengkhususkan pada pembelajaran bahasa Indonesia tepatnya teks eksplanasi. Objek penelitian yang dilakukan peneliti terletak di kabupaten Pamekasan tepatnya di sekolah MTs Nurul Ilmi.

Edpuzzle sebagai media evaluasi berbasis video interaktif telah banyak digunakan dalam konteks pembelajaran sains atau bahasa asing, namun belum banyak dimanfaatkan secara sistematis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada teks eksplanasi yang menuntut pemahaman mendalam terhadap struktur kausalitas dan urutan logis. Penelitian tentang Edpuzzle dalam konteks ini pun masih minim, baik dari segi penerapan teknisnya maupun analisis hasil evaluasi yang dihasilkan. **kurangnya kajian empiris yang secara spesifik mengulas penggunaan Edpuzzle sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi teks eksplanasi di jenjang MTs.** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan, kelebihan dan kekurangan, dan media Edpuzzle sebagai alat evaluasi pembelajaran materi teks eksplanasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan **metode kualitatif deskriptif** untuk menggambarkan secara mendalam proses evaluasi pembelajaran menggunakan Edpuzzle serta bagaimana guru dan siswa memaknainya. Pendekatan ini dipilih karena mampu menangkap dinamika nyata selama pembelajaran teks eksplanasi di kelas VII MTs Nurul Ilmi Pamekasan. Data penelitian berupa deskripsi pelaksanaan evaluasi, hasil evaluasi siswa, serta respons guru dan siswa. Sumber data utama adalah guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII yang terlibat langsung dalam proses evaluasi menggunakan Edpuzzle.

Pengumpulan data dilakukan melalui **observasi, wawancara, dan dokumentasi**. Observasi dilakukan terhadap proses evaluasi di kelas, wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk menggali pengalaman mereka, sedangkan dokumentasi mencakup hasil evaluasi siswa, catatan guru, dan perangkat evaluasi di platform Edpuzzle. Data dianalisis melalui model Huberman (1994) melalui tiga tahap, yaitu **reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan**. Proses ini dilakukan secara sistematis untuk memperoleh hasil yang valid dan mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

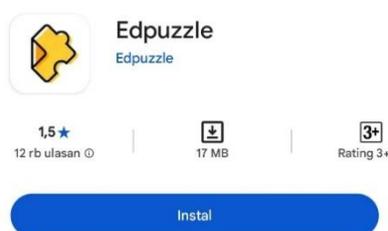
Langkah-langkah penggunaan Edpuzzle sebagai alat evaluasi pembelajaran

Kemajuan teknologi digital dalam bidang pendidikan telah melahirkan berbagai inovasi pembelajaran yang bersifat interaktif dan mendorong partisipasi aktif (Azzahra & Gusmaneli, 2025). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan aplikasi

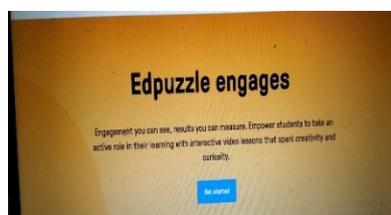
Edpuzzle, yakni sebuah platform pembelajaran berbasis video yang memungkinkan pendidik memodifikasi video menjadi sarana pembelajaran yang interaktif dengan menambahkan pertanyaan, catatan, serta komentar di dalamnya. Kehadiran aplikasi ini tidak hanya memperkaya metode evaluasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Saba, 2024).

Edpuzzle menyediakan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan konten ajar sesuai dengan kebutuhan siswa dan memantau tingkat pemahaman mereka melalui fitur pelacakan kemajuan belajar. Dengan memadukan media visual dan pertanyaan reflektif, pembelajaran menjadi lebih dialogis dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta aktif terlibat dalam memahami materi (Huda & Djono, 2025). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam topik teks eksplanasi di jenjang SMP atau MTs, Edpuzzle bisa dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi yang menyenangkan dan efektif. Melalui platform ini, siswa tidak hanya diajak memahami isi video, tetapi juga menganalisis struktur serta unsur kebahasaan yang terdapat di dalamnya. Oleh karena itu, penggunaan Edpuzzle menjadi salah satu alternatif yang relevan dan selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan individu siswa serta mendorong pembelajaran yang bermakna. Edpuzzle berfungsi pula sebagai sarana pembelajaran aktif yang mampu menyesuaikan dengan beragam gaya belajar siswa. Peserta didik yang lebih responsif terhadap materi visual atau audiovisual akan lebih mudah menyerap informasi karena penyampaian tidak terbatas pada bentuk teks semata. Guru dapat mengevaluasi kembali video serta tanggapan siswa untuk mengenali kesalahan pemahaman atau aspek materi yang masih membutuhkan penjelasan tambahan (Yuliana, dkk., 2025). Hal ini memungkinkan guru memberikan tindak lanjut pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan Edpuzzle mencerminkan integrasi teknologi yang bersifat menyeluruh dalam pendidikan, bukan sekadar alat tambahan, melainkan sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran abad ke-21.

Adapun langkah-langkah penggunaan Edpuzzle sebagai media evaluasi pembelajaran yakni:

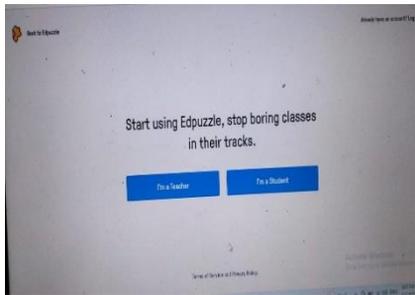


Gambar 1. Tampilan unduh Edpuzzle pada Play Store



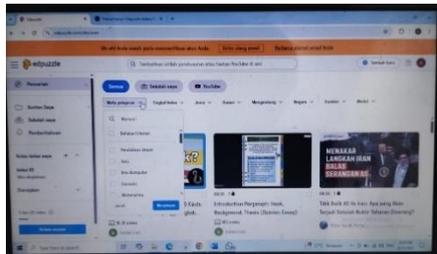
Gambar 2. Tampilan Edpuzzle melalui tautan website

1. Membuat Akun Edpuzzle



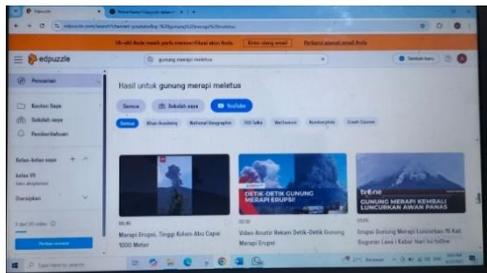
Gambar 3. Tampilan memilih sebagai guru atau siswa

Guru terlebih dahulu mengunjungi situs <https://edpuzzle.com> dan mendaftar sebagai guru menggunakan akun email (disarankan menggunakan akun Google untuk integrasi lebih mudah).



Setelah berhasil masuk, guru dapat memilih mata pelajaran yang diajarkan. Pada pembelajaran ini berupa bahasa Indonesia dalam teks eksplanasi.

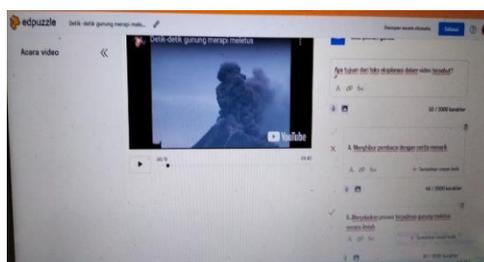
2. Memilih atau Mengunggah Video



Gambar 4. Memilih dan mengunggah video gunung meletus

Guru dapat memilih video dari sumber-sumber yang tersedia di Edpuzzle seperti YouTube, Khan Academy, National Geographic, atau mengunggah video sendiri. Video yang dipilih sebaiknya relevan dengan materi pembelajaran yang ingin dievaluasi.

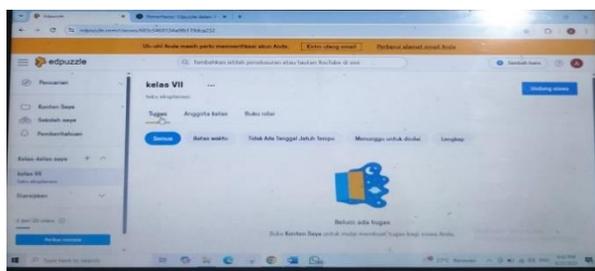
3. Menyisipkan Pertanyaan



Gambar 5. Menyisipkan pertanyaan

Setelah video dipilih, guru dapat menyisipkan pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda, isian singkat, atau catatan untuk menegaskan informasi penting. Pertanyaan diletakkan pada titik-titik tertentu dalam video untuk menguji pemahaman siswa secara bertahap.

4. Menyimpan dan Membagikan Tugas



Gambar 6. Menyimpan dan membagikan tugas

Setelah proses pengeditan selesai, video disimpan dan dibagikan kepada siswa sebagai tugas. Guru dapat membagikan tautan langsung atau mengintegrasikannya dengan Google Classroom, Microsoft Teams, atau platform LMS lainnya.

Berdasarkan penerapan media Edpuzzle, guru melakukan evaluasi melalui *handphone* yang di pakai untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembelajaran teks eksplanasi. Siswa diberi waktu 10 menit menjawab 10 soal yang diberikan.

Edpuzzle menawarkan sejumlah kelebihan yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Salah satu keunggulan utamanya adalah sifatnya yang interaktif dan menarik. Evaluasi tidak lagi dilakukan melalui soal tertulis yang kaku, melainkan melalui video pembelajaran yang disisipkan pertanyaan langsung, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif. Hal ini sangat membantu dalam materi teks eksplanasi, yang membutuhkan pemahaman proses dan hubungan sebab akibat dua aspek yang dapat dijelaskan lebih efektif melalui tayangan visual. Edpuzzle memberikan kemudahan bagi guru dalam memantau kinerja siswa. Fitur pelaporan otomatis memberikan kesempatan kepada guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi bagian mana yang masih membingungkan, serta tingkat partisipasi setiap individu. Kemudahan akses menjadi nilai tambah tersendiri, terlebih dalam konteks pembelajaran daring atau *hybrid learning*. Media ini bisa digunakan di setiap jenjang pendidikan.

Hasil penggunaan media Edpuzzle sebagai alat evaluasi pembelajaran

Pemanfaatan Edpuzzle sebagai sarana evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada topik teks eksplanasi, memberikan hasil yang cukup menggembirakan.

Evaluasi dilakukan melalui video interaktif yang telah disisipkan berbagai pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa terhadap isi, struktur, dan unsur kebahasaan teks eksplanasi. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh melalui Edpuzzle, tercatat bahwa sebanyak 8 siswa berhasil meraih nilai di atas ambang batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi secara mandiri dan menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Capaian tersebut mencerminkan bahwa Edpuzzle sesuai dalam pemahaman siswa sekaligus mendorong partisipasi mereka dalam evaluasi.

Penyajian materi dalam bentuk video yang diselingi pertanyaan terbukti mampu membuat siswa lebih fokus, terarah, dan terdorong untuk berpikir kritis terhadap konten yang ditayangkan. Edpuzzle menjadi salah satu alternatif media evaluasi yang tidak hanya menarik dan praktis, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa di era digital (Adnyani, dkk., 2025). Selain memberikan pengalaman belajar yang interaktif, platform ini juga memudahkan guru dalam memperoleh data konkret mengenai pencapaian belajar siswa, yang selanjutnya dapat aplikasikan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik dan memperbaiki proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Edpuzzle, disimpulkan bahwa aplikasi ini cocok digunakan dalam keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi teks eksplanasi. Melalui video interaktif yang disisipkan pertanyaan, siswa terdorong untuk lebih fokus, aktif, dan berpikir kritis selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi memaparkan bahwa banyak siswa memperoleh nilai yang memuaskan, dengan 8 siswa di antaranya berhasil melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Hal ini membuktikan bahwa Edpuzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, melainkan sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar mandiri berbasis teknologi. Guru pun dimudahkan dalam memantau kemajuan belajar siswa secara akurat dan *real-time* melalui fitur pelacakan yang tersedia. Dengan demikian, Edpuzzle memberikan manfaat ganda, baik bagi peserta didik maupun pendidik.

Penggunaan Edpuzzle sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan, dan berpusat pada kebutuhan siswa. Edpuzzle juga membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan lebih kontekstual dengan dunia digital yang akrab bagi siswa saat ini. Oleh karena itu, Edpuzzle layak dijadikan alternatif inovatif dalam evaluasi dan pengembangan pembelajaran ke depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. K., Mahartini, K. T., & Primayana, K. H. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 15.
- Anizar, & Sardin. (2023). *Evaluasi Pada Kurikulum Merdeka*. Edupedia Publisher.
- Asroni, O., Pratama, I. W. P., Sudarsana, I. P. E., Harjo, K. T., & Peong, H. K. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran SMKN 3 Komodo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*, 5(1), 11–24.
- Azzahra, A. H., & Gusmaneli, G. (2025). Implementasi strategi pembelajaran ekspositori dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(3), 155–169.
- Caesarani, S., Prabawati, A. T., Nuryani, N., Purnamasari, A., Fitri, F., Novianti, N., & Sunarya, M. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Ma Ponpes Al Islam. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of*

- Community Services and School Education*), 2(1), 42–50. <https://doi.org/10.46306/jub.v2i1.60>
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Grodotski, J., Upadhya, S., & Tekkaya, A. E. (2021). Engineering education amid a global pandemic. *Advances in Industrial and Manufacturing Engineering*, 3, 100058. <https://doi.org/10.1016/j.aime.2021.100058>
- Hadi, S., & Nadlifah, R. F. (2023). Realitas Bernalar Kritis Elemen Profil Pelajar Pancasila Wacana Membaca Buku Teks Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(4), 598. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.829
- Huberman, M. B. M. & A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE Publications.
- Huda, K., & Djono, D. (2025). Mengintegrasikan Teori Pembelajaran Bermakna dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sejarah di Era Digital. *Jurnal Artefak*, 12(1), 137–146.
- Kurniasih, S. R., Nugraha. Mulyawan Safwandy, & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 275–294. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Lutfiana, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika Smk Diponegoro Banyuputih. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 310–319. <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i4.1752>
- Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa pada Era Merdeka Belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1671–1679. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6139>
- Saba, S. S. (2024). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Siswa. *JME Jurnal Management Education*, 2(2), 57–63.
- Stufflebeam, D. L. (1971). The Relevance of the CIPP Evaluation Model for Educational Accountability. *Journal of Research and Development in Education*, 5(1), 19–25.
- Tyler, R. W. (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. University of Chicago Press.
- Yuliana, C., Setyaningrum, S., Fauziah, S., Mubarak, M. S., Nelly, & Mintarsih. (2025). *Microteaching: Strategi Microteaching Dalam Pembelajaran Efektif*. Sonpedia Publishing Indonesia.