

PEMANFAATAN H5P DALAM PEMBUATAN TES BAHASA INDONESIA

Randi Ramliyana¹, Vickry Ramdhan²

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka Raya, Tj. Barat, Jagakarsa, Jakarta
¹randi.ramliyana@gmail.com
²vickry.ramdhan@gmail.com

ABSTRAK

Berkembangannya teknologi informasi membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan di Indonesia, terutama pada siswa generasi Z. Mereka yang disebut generasi Z lahir dan tumbuh bersama dengan pesatnya perkembangan teknologi di Indonesia. Mereka bahkan tidak dapat lepas dari teknologi dalam segala hal, termasuk dalam hal belajar. Para peserta didik yang merupakan generasi Z ini, memiliki gaya belajar yang unik berbeda dari generasi sebelumnya. Dunia pendidikan harus menyesuaikan diri dan melibatkan teknologi di dalam pembelajaran di kelas saat ini, salah satunya di kelas bahasa Indonesia. Ketidakpedulian generasi Z terhadap bahasa Indonesia saat ini dapat terlihat dari rendahnya nilai bahasa Indonesia daripada bahasa Inggris di kelas. Ditambah lagi generasi Z pandai berbahasa Inggris karena sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* yang menuntut mereka harus bisa berbahasa Inggris. Namun, berbanding terbalik dengan penguasaan bahasa Indonesia mereka. Oleh karena itu dengan memanfaatkan perangkat lunak H5P, peserta didik dapat mengerjakan tes bahasa Indonesia dari *smartphone* mereka layaknya bermain *game*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjabarkan pemanfaatan *software* H5P dalam pembuatan tes bahasa Indonesia. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, hasil penelitian berfokus pada pendeskripsian pemanfaatan H5P dalam membuat tes bahasa Indonesia.

Kata Kunci: H5P, Perangkat lunak, Bahasa Indonesia, Generasi Z

ABSTRACT

The development of information technology has a positive impact on the progress of the world of education in Indonesia, especially in generation Z students. Those who are called Generation Z are born and grow together with the rapid development of technology in Indonesia. They cannot even be separated from technology in everything, including in terms of learning. The students who are the generation Z, have a unique learning style different from the previous generation. The world of education must adapt and involve technology in learning in the classroom today, one of which is in the Indonesian language class. The ignorance of generation Z towards Indonesian at this time can be seen from the lower value of Indonesian than English in class. Plus generation Z is good at English because they often use smartphones to play games that require them to be able to speak English. However, it is inversely proportional to their mastery of their Indonesian language. Therefore by utilizing the H5P software, students can work on the Indonesian language test from their smartphone like playing a game. This research is a descriptive qualitative research which aims to describe or describe the use of H5P software in making Indonesian tests. Based on these research objectives, the results of the study focused on describing the use of H5P in making Indonesian language tests.

Keywords: H5P, Software, Indonesian Language, Generation Z

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi informasi membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan di Indonesia. Perkembangan tersebut terjadi sangat pesat. Pesatnya laju perkembangan teknologi ini berdampak pada perubahan gaya hidup, pola pikir, cara belajar, dan aspek-aspek kehidupan lainnya. Dampak terbesar

dirasakan oleh generasi yang lahir dan tumbuh pada masa terjadinya ledakan teknologi ini; generasi ini dikenal dengan sebutan “generasi Z”.

Generasi merupakan kelompok yang terdiri dari individu yang memiliki kesamaan dalam rentang usia dan mengalami peristiwa sejarah penting dalam suatu periode waktu

yang sama (Mannheim dalam Faqihuddin, 2017). Generasi adalah satu kelompok orang yang usianya dalam rentang siklus kehidupan yang sama dan dicirikan sifat-sifat kelompok usia, atau dalam kata lain agregat dari semua orang yang lahir selama rentang waktu sekitar 20 tahun (Strauss & Howe dalam Faqihuddin, 2017). Ada lima nama generasi, *pertama*, *Baby Boomer* lahir antara tahun 1946-1964. *Kedua*, Generasi X lahir antara tahun 1965-1976. *Ketiga*, Generasi Y lahir antara tahun 1977-1997. *Keempat*, Generasi Z yang lahir antara tahun (1998-2012) (Tapscott, 2013). Selain keempat generasi tersebut, ada satu lagi, yaitu generasi *Alpha* (2013-2025). Komposisi penduduk Indonesia hari ini diisi oleh kelima generasi tersebut tentunya dengan ciri dan karakter yang berbeda.

Baby Boomer (1946–1964), generasi yang lahir setelah Perang Dunia II yang dampaknya masih terasa dalam beberapa tahun di setiap negara terutama yang terlibat langsung. Era ini merupakan masa awal pertumbuhan politik, ditandai masih adanya gejolak pertentangan ideologi yang ingin dipakai di negara yang baru saja lahir, seperti adanya pemberontakan Darul Islam (DI/TII) tahun 1949, Pemerintahan Revolusioner Republik Indonesia (PRRI)/Permesta tahun 1958, Partai Komunis Indonesia (PKI) tahun 1965. Pernah berbentuk Negara Federal terdiri dari beberapa Negara bagian, yaitu Republik Indonesia Serikat (RIS). Beberapa kali berubah kabinet pada saat masa pemerintahan parlementer. Generasi yang adaptif, mudah menerima dan menyesuaikan diri. Dianggap sebagai generasi yang mempunyai pengalaman hidup dalam dinamika perubahan politik yang cepat.

Generasi X (1965-1976), generasi yang lahir pada era ini terjadi peralihan kekuasaan dari Orde Lama ke Orde Baru. Ditandai dengan munculnya gerakan G-30 S PKI, lalu terjadi serah terima kekuasaan yang ditandai dengan penyerahan Surat Perintah Sebelas Maret (Supersemar) dari presiden Sukarno ke Letjen. Suharto. Pemerintahan Orde Baru menekankan stabilitas nasional demi lancarnya pembangunan. Pemerintahan yang konstan dengan gaya otoriter militer. Hal ini ditandai dengan adanya Garis-Garis Besar

Haluan Negara (GBHN) dan Rencana Pembangunan Lima Belas Tahun (REPELITA) sebagai rujukan kerja Pemerintah. Kebebasan pers dan kebebasan berpendapat sangat terkekang, adanya Pemilu dengan hanya diperbolehkan diikuti oleh dua partai politik dan satu golongan karya. Terlaksananya Pemilu pada masa ini hanya mengesankan seolah-olah menerapkan sistem demokrasi yang faktanya selama Orde Baru berkuasa hanya Golongan Karya yang boleh menang Pemilu, sehingga seluruh jabatan strategis politik hanya didominasi kekuatan penguasa pemenang Pemilu. Seluruh pegawai negeri sipil (PNS) wajib berbaju kuning dan berlambang pohon beringin.

Generasi Y (1977-1997), Era ini adalah kelanjutan kekuasaan Orde Baru. Namun, akumulasi dari tekanan sistem otoriter akhirnya membuat suatu perlawanan mulai dari protes-protes per orangan. sampai dengan gerakan masal yang dipelopori mahasiswa dampak dari peristiwa penembakan mahasiswa Trisakti tahun 1998. Mahasiswa dan beberapa unsur masyarakat bersama-sama berdemostrasi menuntut mundurnya Presiden Suharto sebagai simbol atau representasi kekuatan Orde lama. Generasi yang lahir pada era ini dikenal dengan sebutan generasi *millennial* atau *milenium*. Ungkapan generasi Y mulai dipakai pada editorial koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, *instan messaging* dan lahirnya media sosial dimulai dengan munculnya *Bulletin Board System* (BBS) pada tahun 1978.

Generasi Z (1999-2012), ini disebut era Reformasi, setelah penggulingan kekuasaan Orde Baru. Era ini ditandai dengan kebebasan berpendapat dan pers. Partai baru bermunculan dan berjumlah sampai puluhan. Media massa mulai dari cetak, radio, hingga stasiun televisi bermunculan. Setiap orang diberikan ruang untuk mengkritisi pemerintah. Banyak undang-undang atau peraturan pemerintah yang bersifat otoriter diubah menjadi lebih demokratis. Generasi yang lahir pada era ini disebut juga *i Generation*, generasi *net* atau generasi internet. Mereka memiliki kesamaan dengan

generasi Y, tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti *men-tweet* menggunakan *smartphone*, *browsing* dengan *Personal Computer* (PC), dan mendengarkan musik menggunakan *headset* sambil sibuk sendiri dengan *gadget*-nya sendiri. Apa pun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan *gadget* canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka.

Generasi Alpha (2013-2025), pada era ini ada fenomena baru yang muncul dengan munculnya tokoh-tokoh yang berbeda dan baru. Seperti suatu produk, konsumen pasti akan sangat penasaran dengan sesuatu yang baru, unik dan berbeda dari yang ada. Kekuatan media semakin nyata dalam pembentukan citra (*image*) tokoh politik dan menggiring opini publik. Opini publik bisa sangat ditakuti oleh penguasa. Setelah sekian lama dalam kekuasaan otoriter dan banyak pemimpin, birokrat yang terkena kasus hukum menjadikan dinamika politik lebih cair. Transparansi, kredibilitas, integritas, dan kompetensi menjadi tuntutan masyarakat dalam memilih pemimpinnya baik legislatif dan eksekutif. Generasi yang lahir sesudah generasi Z, lahir dari generasi X akhir dan Y. Generasi yang sangat terdidik karena masuk sekolah lebih awal dan banyak belajar, rata-rata miliki orang tua yang dengan tingkat perekonomian yang sudah mapan, terdidik, dan menguasai berbagai teknologi elektronik dan komunikasi.

Generasi Z

Generasi Z dikenal sebagai generasi *mobile*, sebagian besar lahir setelah tahun 2000. Penggunaan *smartphone* secara aktif menjadikan generasi Z berbeda dengan generasi lainnya. Penggunaan *smartphone* secara aktif oleh Generasi Z bukan termasuk perilaku adiktif, akan tetapi mereka menggunakan *smartphone* karena sudah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan mereka (Ozkan, M., & Solmaz, 2015). Apabila dibandingkan tingkat kecanduan penggunaan *smartphone* antara generasi X, Y, dan Z, hasil riset menunjukkan bahwa generasi Y lebih kecanduan *smartphone* secara signifikan dibanding Generasi Z

(Zhitomirsky-Geffet, M., & Blau, 2016). Namun, tidak menuntun kemungkinan juga penggunaan *smartphone* oleh Generasi Z mengarah kepada perilaku adiktif apabila mengarah kepada ketergantungan yang berlebihan pada *smartphone*.

Generasi Z ini memiliki karakter yang unik dan sangat berbeda dengan karakter yang dimiliki oleh generasi-generasi sebelumnya. Pengaruh teknologi yang sangat kuat ini tercermin pada, misalnya, ketergantungan generasi Z dengan *gadget* dan durasi konsentrasi yang singkat (Ozkan, M., & Solmaz, 2015). Saat ini populasi generasi Z yang berada pada usia aktif sekolah baik pada tingkat sekolah dasar maupun pada tingkat pendidikan tinggi sangat besar (Statistik, 2015). Menghadapi generasi Z yang sangat dekat dengan teknologi, memiliki kecenderungan hiperaktif, penuh percaya diri, dan mudah bosan, inovasi dan terobosan dalam metode pengajaran sangat diperlukan, di mana guru berperan sebagai fasilitator (Kelly dalam Yusuf, 2016). Guru memerlukan strategi yang jitu yang memberikan kesempatan untuk siswa eksperimen dan eksplorasi pada sebuah topik, salah satunya dengan memanfaatkan keunggulan teknologi informasi.

Keunggulan teknologi informasi terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi pembelajaran yang menarik, visual, dan interaktif. Banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet (Rolisca, R.U.C. & Achadiyah, 2014). Perkembangan teknologi dan informasi telah menyediakan berbagai macam perangkat lunak komputer (*software*) untuk mempermudah dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik seperti Microsoft Power Point, Adobe Flash, dan *software* lainnya, salah satunya kerangka kerja kolaborasi konten bebas dan sumber terbuka berbasis JavaScript, H5P.

H5P

H5P telah didirikan enam tahun lalu pada 25 Januari 2013. H5P sendiri adalah singkatan untuk Paket HTML 5, dan bertujuan untuk memudahkan semua orang untuk membuat, membagikan, dan menggunakan kembali konten HTML 5 interaktif. Video interaktif,

presentasi interaktif, kuis, garis waktu interaktif, dan banyak lagi yang telah dibagikan dan dikembangkan oleh H5P di H5P.org. H5P telah digunakan oleh 17.000 situs web. Pada Juni 2018, H5P telah didukung secara finansial oleh Mozilla Foundation dalam program MOSS (Pettersen, F., Marstrander, T., Jorgensen, P. dan Griff, 2019).

H5P.org adalah situs web komunitas tempat perpustakaan, aplikasi, dan tipe konten H5P dapat dibagikan. Aplikasi dan konten H5P bekerja dengan cara yang sama di semua situs web yang kompatibel dengan H5P. Saat ini ada empat *platform* integrasi, satu untuk Drupal, WordPress, Tiki, dan satu untuk Moodle. Integrasi *platform* mencakup kode H5P umum serta implementasi antarmuka dan kode spesifik *platform* yang diperlukan untuk mengintegrasikan H5P dengan *platform*. Sebagian besar kodenya adalah JavaScript. Tujuannya adalah untuk mempermudah mengintegrasikan H5P dengan *platform* baru. Format *file* terdiri dari metadata dalam format JSON, sejumlah *file* perpustakaan yang menyediakan fitur dan desain untuk konten dan *folder* konten tempat konten teks disimpan dalam format JSON dan multimedia disimpan sebagai *file* atau tautan ke *file* di situs eksternal.

Kerangka kerja ini terdiri dari editor konten berbasis web, situs web untuk berbagi jenis konten, *plugin* untuk sistem manajemen konten yang ada, dan format *file* untuk menggabungkan sumber daya HTML 5. Editor berbasis web secara *default* dapat menambahkan dan mengganti *file* multimedia dan konten tekstual di semua jenis tipe dan aplikasi konten H5P. Selain itu, jenis konten dapat menyediakan *widget* khusus untuk editor yang memungkinkan segala jenis kemampuan dan pengalaman pengeditan termasuk pengeditan seluruh jenis konten (Pettersen, F., Marstrander, T., Jorgensen, P. dan Griff, 2019).

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjabarkan bagaimana cara memanfaatkan *software* H5P untuk membuat tes bahasa Indonesia. Tes bahasa Indonesia akan dibuat lebih menarik layaknya *game* di *smartphone*. Tes

bahasa Indonesia yang dibuat berbentuk *single choice question*. Artinya, hanya memiliki dua pilihan, satu jawaban benar dan satu jawaban salah.

Manfaat penelitian ini bagi guru dapat menambahkan pilihan dalam membuat tes bahasa Indonesia dengan memanfaatkan teknologi yang ada, yaitu *software* H5P. Selain itu, mempermudah bagi siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan menyenangkan.

Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain, yaitu sebagai berikut.

1. Pemanfaatan Wordshare Quiz Creator dalam Pembuatan Soal-Soal Bahasa Arab ditulis oleh Diah Rahmawati As'ari pada 2017. Persamaan pada penelitian ini adalah tujuan penelitiannya hanya sebatas mendeskripsikan atau menjabarkan saja pemanfaatan dari *software* dalam pembuatan tes bahasa. Perbedaannya adalah pada penelitian tersebut menggunakan *software* Wordshare Quiz Creator dalam pembuatan tes bahasa Arab.
2. Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Generasi Z ditulis oleh (Yusuf, 2016). Persamaan pada penelitian ini adalah membahas pembelajaran generasi Z yang menggunakan teknologi. Perbedaannya adalah penelitian tersebut lebih membahas teknologi yang tepat untuk pembelajaran pada generasi Z saat ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif sendiri adalah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang baik secara individu maupun kelompok. Beberapa deskripsi digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada penarikan simpulan (Bachri, 2016). Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku

manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan tidak hanya dimanfaatkan sebagai sumber belajar saja, tetapi juga untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran, salah satunya tes. Banyak *software* yang telah dikembangkan sebagai alat evaluasi yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Dengan program-program tersebut, guru dapat membuat tes bahasa Indonesia berbasis multimedia yang menarik dan peserta didik dapat mengerjakan soal-soal di mana pun tanpa terikat oleh waktu.

Tes selalu dihubungkan dengan cara untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Hasil tes menjadi salah satu tolok ukur guru dalam membuat keputusan terhadap peserta didik misalnya untuk kenaikan kelas atau kelulusan. Sebelum adanya tes berbasis komputer, tes masih dilakukan dalam bentuk kertas. Seiring perkembangan teknologi informasi, berkembang pula program-program komputer untuk membuat tes. Program-program ini dapat dimanfaatkan guru dalam membuat tes yang berbasis komputer dan internet.

Ada empat bentuk model tes berbasis komputer dan internet yang dikembangkan oleh ITC (Bartram dalam Hernawati, n.d.)

1. Terbuka (*Open Mode*); Tes dengan model terbuka seperti ini, dapat diikuti siapa pun dan tanpa pengawasan siapa pun, contohnya tes yang dapat diakses secara terbuka di internet. Peserta tes tidak perlu melakukan registrasi peserta.
2. Terkontrol (*Controlled Mode*); Tes dengan model seperti ini, sama dengan tes dengan model terbuka, yaitu tanpa pengawasan siapa pun, tetapi peserta tes hanya yang sudah terdaftar, dengan cara memasukkan *username* dan *password*.
3. *Supervised Mode*; Pada model ini terdapat supervisor yang mengidentifikasi peserta tes untuk diotentikasi dan divalidasi kondisi pengambilan tes. Untuk tes di internet mode ini menuntut administrator tes untuk *me-login*-kan peserta dan

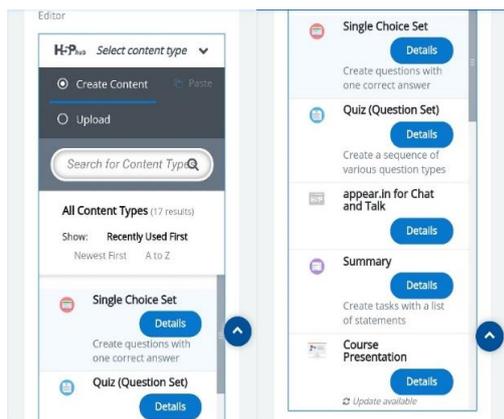
mengonfirmasi bahwa tes telah diselesaikan dengan benar pada akhir tes.

4. *Managed Mode*; Pada model ini biasanya tes dilaksanakan secara terpusat. Organisasi yang mengatur proses tes dapat mendefinisikan dan meyakinkan unjuk kerja dan spesifikasi peralatan di pusat tes. Mereka juga melatih kemampuan pegawai/staff untuk mengontrol jalannya tes.

Keuntungan melakukan tes berbasis multimedia, di antaranya mengizinkan melakukan tes di saat yang tepat bagi peserta, mengurangi waktu untuk pekerjaan penilaian tes dan membuat laporan tertulis, menghilangkan pekerjaan logistik seperti mendistribusikan, menyimpan, dan tes menggunakan kertas (Hernawati, n.d.). Tes dengan berbasis multimedia lebih menarik bagi siswa dan guru tidak memerlukan waktu banyak untuk mengoreksi hasil tes siswa. Tes berbasis multimedia akan langsung memberikan *feedback* untuk mengoreksi tes siswa. Oleh karena itu, sangatlah tepat apabila tes bahasa Indonesia berbasis multimedia.

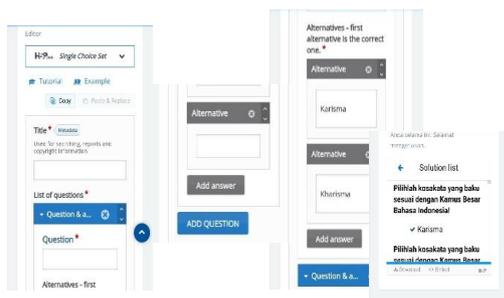
Bahasa adalah sebuah keterampilan yang sudah seharusnya dipelajari dan diterapkan setiap hari oleh para siswa. Keterampilan berbahasa tersebut dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca, hingga menulis. Pada tes bahasa Indonesia kali ini, siswa hanya akan mengerjakan tes untuk tata bahasa, yaitu pemilihan kata baku dan tidak baku dalam bahasa Indonesia menggunakan perangkat lunak H5P.

Bentuk tes yang dapat dikembangkan dengan menggunakan H5P yaitu *Arithmetic Quiz*, *Dialog Cards*, *Dictation*, *Documentation Tool*, *Drag and Drop*, *Drag the Words*, *Fill in the Blanks*, *Find Multiple Hotspot*, *Find the Hotspot*, *Find the Words*, *Flashcards*, *Guess the Answer*, *Iframe Embedder*, *Image Pairing*, *Image Sequencing*, *Impressive Presentation*, *Mark the Words*, *Multiple Choice*, *Personality Quiz*, *Questionnaire*, *Quiz (Question set)*, *Single Choice Set*, *Speak the Words*, *Speak the Word Speech*, *Summary*, *Interactive Video*, *Course Presentation*, *Advanced Fill the Blanks*.



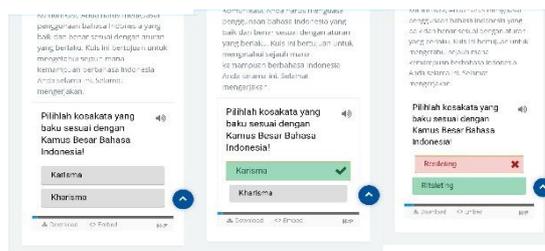
Gambar 1. Bentuk-Bentuk Tes H5P

Tes bahasa Indonesia untuk memilih kata yang baku dan tidak baku akan menggunakan bentuk tes satu jawaban yang benar (*Single Choice Set*). Bentuk tes ini pada dasarnya mirip seperti pilihan ganda, tetapi pada bentuk tes satu jawaban yang benar ini guru dapat memberikan minimal dua jawaban, satu salah dan satu benar.



Gambar 2. Tampilan *Single Choice Set*

Pada gambar 2 guru dapat memasukkan pertanyaan dengan dua alternatif jawaban bahkan bisa lebih dari dua alternatif jawaban. Selain itu, jawaban yang benar akan berada di mana pun secara otomatis akan diacak oleh programnya sehingga guru tidak perlu pusing menaruh jawaban yang benar pada pilihan yang mana. Guru pun dapat langsung mengisi kolom *feedback* pada setiap soal. Kolom tersebut berisikan penjelasan dan tanggapan dari guru mengenai jawaban yang benar sehingga siswa tahu kenapa jawaban mereka salah dan benar.



Gambar 3. Tampilan Soal di *Smartphone*

Gambar 3 merupakan tampilan soal Tes Bahasa Indonesia yang ada di *smartphone* siswa. Siswa akan ditampilkan satu pertanyaan dan dua pilihan jawaban. Jika siswa menjawab dengan benar, jawaban yang benar akan berwarna hijau. Namun, jika siswa menjawab salah, jawaban yang salah akan berwarna merah.



Gambar 4. Tampilan Hasil Akhir

Setelah menyelesaikan seluruh tes bahasa Indonesia, siswa akan mendapatkan nilai akhir secara langsung. Berapa soal mereka benar dan salah. Selain itu, guru pun langsung mendapatkan laporan nilai siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan teknologi dan informasi telah menyediakan beragam pilihan perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan guru dalam membuat pembelajaran lebih menyenangkan, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Mengingat para siswa yang merupakan generasi Z. Mereka akan dengan senang hati dan lebih mudah menerimanya karena mereka sudah lahir dan tumbuh dengan kemajuan teknologi saat ini. Oleh karena itu, sangatlah tepat pemanfaatan teknologi di dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan menggunakan perangkat lunak dari H5P.

Bentuk tes yang dapat dikembangkan dengan menggunakan H5P yaitu *Arithmetic Quiz, Dialog Cards, Dictation, Documentation Tool, Drag and Drop, Drag the Words, Fill in the Blanks, Find Multiple Hotspot, Find the Hotspot, Find the Words, Flashcards, Guess the Answer, Iframe Embedder, Image Pairing, Image Sequencing, Impressive Presentation, Mark the Words, Multiple Choice, Personality Quiz, Questionnaire, Quiz (Question set), Single Choice Set, Speak the Words, Speak the Word Speech, Summary, Interactive Video, Course Presentation, Advanced Fill the Blanks.*

teknologi untuk generasi z. *Widyakala*, 3, 44-48.

Zhitomirsky-Geffet, M., & Blau, M. (2016). Cross-generational analysis of predictive factors of addictive behavior in smartphone usage. *Journal Computers in Human Behavior*, LXIV, 682–693.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachri, B. S. (2016). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46–62.
- Faqihuddin, A. (2017). Internalisasi nilai-nilai humanistik religius pada generasi z dengan design for change. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 12(2), 263-284.
- Hernawati, K. (n.d.). Evaluasi dan penilaian interaktif berbasis web.
- Ozkan, M., & Solmaz, B. (2015). The changing face of the employees – generation z and their perceptions of work (a study applied to university students). *Journal Procedia Economics and Finance*, XXVI(15), 476-483.
- Pettersson, F., Marstrander, T., Jorgensen, P. dan Griff, S. T. (2019). Activities: interactive content – H5P. Retrieved from moodle website:
https://moodle.org/plugins/mod_hvp/
- 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. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(1), 14–20.
- Statistik, B. P. (2015). Retrieved from persentase penduduk usia 7-24 tahun menurut jenis kelamin, kelompok umur sekolah, dan partisipasi sekolah. Retrieved from <https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/1533> website:
<https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/1533>
- Tapscott, D. (2013). *Grown up digital*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Yusuf, E. (2016). Pembelajaran berbasis