

Sosialisasi Penggunaan Quizizz Sebagai Platform Alternatif Evaluasi Pembelajaran Daring Bagi Guru-guru SDN 1 Tegal Munjul Purwakarta

Sukma Dwi Lestari¹, Adhanna Zulfa Aulia², Anisa Fitria Kusuma Sasmita³, Dinda Irene Septiani⁴, Nanda Zaidah⁵, Santi Sopianti⁶, Acep Ruswan⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Pendidikan Indonesia

*E-mail: acepruswan@upi.edu (Penulis Korespondensi)

Abstract

The implementation of online learning requires teachers to be more innovative in finding attractive learning alternatives. One of the digital devices that can be used is the Quizizz application. However, it is not uncommon for the use of digital devices to be quite difficult for some teachers or teachers. The socialization of the use of the Quizizz application is a form of service organized by the students of the Indonesian Education University, Purwakarta Campus, who are carrying out PLSP activities at UPTD SDN 1 Tegal Munjul. The activity begins with taking care of permits and coordinating with the school regarding program targets, namely teaching staff or teachers. Then, the organizers conduct socialization and training using the Quizizz application through the provided zoom meeting link in the core activities. The evaluation of this activity is by using the interview technique through several questions posed on the questionnaire via a google form link distributed to participants after the webinar activity is completed. This series of activities is intended to assist teachers or teachers during the implementation of online learning.

Keywords: Quizizz, Teacher, Online Learning

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran daring menuntut guru untuk lebih berinovasi dalam mencari alternatif pembelajaran yang menarik. Salah satu perangkat digital yang dapat digunakan adalah aplikasi Quizizz. Namun tak jarang penggunaan perangkat digital ini dirasa cukup sulit untuk sebagian tenaga pengajar atau guru. Sosialisasi penggunaan aplikasi Quizizz merupakan salah satu bentuk pengabdian yang diselenggarakan oleh Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang tengah melaksanakan kegiatan PLSP di UPTD SDN 1 Tegal Munjul. Kegiatan dimulai dengan mengurus perizinan serta berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait sasaran program yaitu tenaga pengajar atau guru. Pada kegiatan inti pelaksana melakukan sosialisasi serta pelatihan menggunakan aplikasi Quizizz melalui tautan zoom meeting yang telah disediakan. Evaluasi pada kegiatan ini yaitu dengan menggunakan teknik wawancara melalui sejumlah pertanyaan yang diajukan pada kuisioner melalui link google form yang dibagikan kepada peserta setelah kegiatan webinar selesai dilaksanakan. Melalui serangkaian kegiatan ini ditujukan guna membantu tenaga pengajar atau guru selama pelaksanaan pembelajaran daring berlangsung

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 di tahun 2021 masih terus bertambah kasusnya. Hal ini menyebabkan masih diterapkannya pembatasan kegiatan sosial ditengah masyarakat, yang tentunya diharapkan dapat mengurangi kasus yang terus bertambah. Akibat adanya pandemi covid-19 maka seluruh sistem pembelajaran di Indonesia dilaksanakan secara daring (Ariyanti et al., 2021; Arrum & Fuada, 2021; Fuada & Marhamah, 2021; Hadi et al., 2021, p. 19; Kurnia & Fuada, 2021, p. 19; Latipah & Fuada, 2021). Pembelajaran daring menjadi salah satu solusi agar tetap berlangsungnya proses pembelajaran di Indonesia. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau hubungan timbal balik atau kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa di sebuah ruangan kelas (Putria et al., 2020).

Pada proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan belajar dan mengajar merupakan salah satu faktor utama tingkat keberhasilan siswa dalam tujuan pendidikan. Akan tetapi saat ini proses pembelajaran dilakukan secara daring yang mengakibatkan tidak terjadinya suatu kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa di kelas. Pembelajaran daring membuat seluruh guru dan tenaga pendidik harus bekerja lebih keras untuk menciptakan sebuah inovasi yang baru dalam pembelajaran daring sehingga dapat tercapainya tujuan dalam pendidikan. Pada pembelajaran daring guru dituntut sebagai fasilitator dalam penyampaian pembelajaran melalui sebuah teknologi. Selain itu guru dituntut untuk lebih mengembangkan keterampilannya untuk dapat lebih berinovatif, dan kreatif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai meskipun melalui pembelajaran daring. Seorang guru juga dituntut untuk menjadi guru profesional, yang dimana harus dapat menguasai dan memahami bahan ajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan inovatif yang disesuaikan dengan perkembangan masa, seorang guru profesional juga senantiasa harus mengembangkan kemampuan mengajarnya baik dalam segi ilmu maupun pengalamannya, agar proses pembelajaran semakin lebih inovatif dan kreatif. (Ramdani et al., 2018). Pada pelaksanaan pembelajaran daring tidak sedikit guru yang menggunakan bantuan aplikasi *Whatsapp*, *Classroom*, atau *Zoom* sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Aplikasi-aplikasi tersebut kurang efektif jika dijadikan sebagai media bantuan evaluasi atau tes selama pembelajaran daring. Menurut Ahmad (2020) tes daring merupakan suatu tes online dengan menggunakan jaringan internet. Menurut Nesbit & Leacock (2019) evaluasi pembelajaran akan maksimal apabila guru dapat mengukur kompetensi siswa secara teliti. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana tes online atau evaluasi salah satunya yaitu aplikasi *Quizziz*.

Quizziz adalah aplikasi online yang didalamnya berisikan materi yang dikemas secara interaktif dengan berbagai macam tema (Aini, 2019). Menurut Darmaningrat, Ali, Wibowo, dan Astuti (2018) kelebihan dari *Quizizz* adalah aksesnya yang mudah, khususnya bagi guru yang tidak terlalu menguasai teknologi. Lalu dalam *Quizizz* juga terdapat beberapa fitur-fitur menarik yang bisa digunakan guru dalam membarukan soal evaluasi untuk siswa. *Quizziz* dapat dimanfaatkan sebagai evaluasi pembelajaran dikarenakan tampilannya unik serta dilengkapi dengan musik yang dapat membuat anak lupa bahwa anak sedang mengerjakan ujian atau ulangan. Selain itu, pada aplikasi *Quizziz* materi yang dibuat dapat ditambahkan gambar sesuai dengan mata pelajaran yang akan di evaluasi. Kontribusi penerapan aplikasi *Quizizz* didalam pembelajaran diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu beragam manfaat yang dapat dirasakan melalui penggunaan aplikasi *Quizziz* sebagai media pembelajaran, salah satunya dapat memotivasi dan memikat minat siswa

untuk mendapatkan pembelajaran dengan cara baru dan lebih menyenangkan sehingga menjadikan semangat belajar peserta didik lebih besar (Kusuma et al., 2020).

Indonesia dan hampir seluruh dunia terkena dampak dari Covid-19. Terutama dalam bidang pendidikan terkena dampak yang cukup besar, sehingga pembelajaran dilakukan secara jarak jauh atau daring. Menurut Iqbal Faza Ahmad (2020), tes daring merupakan suatu tes online dengan menggunakan jaringan internet. Menurut Nesbit & Leacock (2019), evaluasi pembelajaran dapat berjalan dengan efektif apabila guru mampu mengukur kemampuan siswa secara teliti. Menurut Hidayati et al (2020) evaluasi pembelajaran berfungsi untuk, (1) Sebagai penyaringan; (2) Sebagai alat penempatan; (3) Sebagai alat pengukur keberhasilan; (4) Sebagai alat diagnostic. Jika fungsi-fungsi tersebut tidak terpenuhi dengan baik, maka evaluasi pembelajaran yang diberikan kurang efektif. Dengan adanya teknologi dan jaringan internet saat ini, guru dapat melakukan asesmen secara jarak jauh. Salah satu cara yang dapat dipakai oleh guru untuk asesmen atau evaluasi pembelajaran dimasa pandemi saat ini yaitu website Quizizz.

Berdasarkan pengamatan tim pelaksana, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* di UPTD SDN 1 Tegal Munjul masih terbilang jarang digunakan. Melalui kegiatan sosialisasi serta pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* ini diharapkan tenaga pengajar atau guru dapat memanfaatkan aplikasi digital guna meningkatkan kompetensi siswa, memberikan motivasi belajar siswa, serta menarik minat siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan inovatif seperti ini dapat mengurangi rasa jenuh kepada siswa selama berlangsungnya pembelajaran daring.

2. METODE

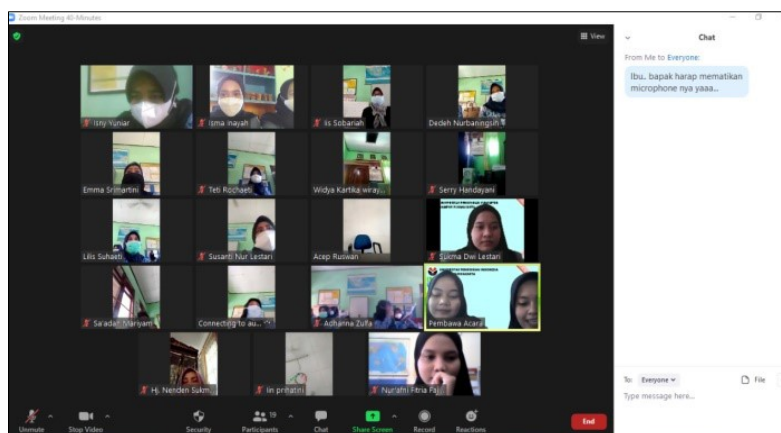
Penggunaan media ini berawal dari pemanfaatan *gadget/smartphone* yang digunakan untuk memfasilitasi sarana dan prasarana pembelajaran, serta merabaknya kasus positif Covid-19 mengakibatkan seluruh proses belajar mengajar beralih dari yang tatap muka menjadi tatap maya atau daring, hal ini menjadikan salah satu platform yang dikenal *Quizizz* dipergunakan untuk proses evaluasi selama pembelajaran daring berlangsung. Webinar pengabdian ini dilaksanakan di UPTD SDN 1 Tegal Munjul yang berlokasi di Jl. Ipi Gandamanah No.46, Tegalmunjul Kecamatan Purwakarta Kabupaten Purwakarta. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 17 maret 2021 secara daring melalui aplikasi *Zoom* dan *google meeting* dengan sasaran program yakni para civitas akademika yang ada di Sekolah Dasar tersebut. Proses penelitian yang dilakukan memuat tiga tahapan yaitu :

1. Tahap Persiapan: Persiapan perizinan kepada pihak sekolah, berkordinasi dengan pihak guru / wali kelas yang menjadi sasaran penelitian. Dilanjutkan dengan persiapan pertanyaan dalam kuesioner.
2. Tahap Inti: Melakukan sosialisasi dan pelatihan menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai alternatif dalam evaluasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. Menjelaskan kelemahan dan kekuatan aplikasi *quizizz*, dan latihan membuat soal interaktif untuk siswa, kemudian membagikan pertanyaan kuesioner melalui *google formulir* kepada guru/ wali kelas mengenai penelitian yang telah berlangsung.
3. Tahap Akhir: Setelah data kuesioner terkumpul, hal yang dilakukan selanjutnya adalah mulai menyusun artikel penelitian yang merujuk data dari hasil penelitian yang telah terkumpul.

3. HASIL PEMBAHASAN

3.1 Antusiasme peserta dalam mengikuti Webinar

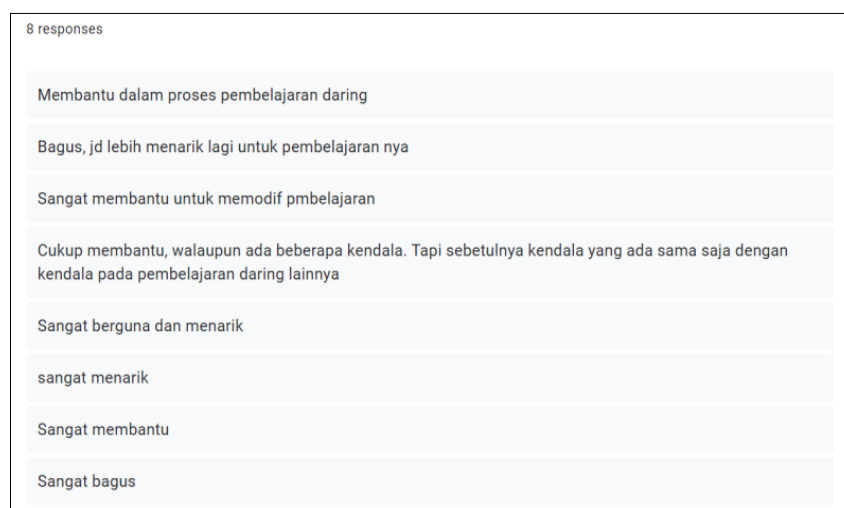
Selama pelaksanaan webinar ini berlangsung peserta begitu antusias untuk mengikuti pengarahan, webinar ini dihadiri oleh seluruh guru UPTD SDN 1 Tegal Munjul sebanyak 30 pendidik. Berikut dokumentasi selama pelaksanaan webinar yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi peserta Webinar (Dok.Pribadi 17/03/2021)

Untuk mengetahui lebih lanjut tanggapan para guru mengenai pengabdian sosialisasi penggunaan perangkat digital *Quizizz* sebagai alternatif pembelajaran daring di sekolah dasar, pelaksana melakukan pembagian kuesioner berupa *Google Formulir* kepada para guru. Kuesioner dibagikan pada saat pemberian materi selesai. Kuesioner tersebut berisikan 4 pertanyaan seputar program pengabdian sosialisasi *Quizizz* kepada para guru di SDN 1 Tegal Munjul Purwakarta. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil ringkasan kuesioner yang telah dijawab oleh para guru bisa dilihat dari penjelasan sebagai berikut.

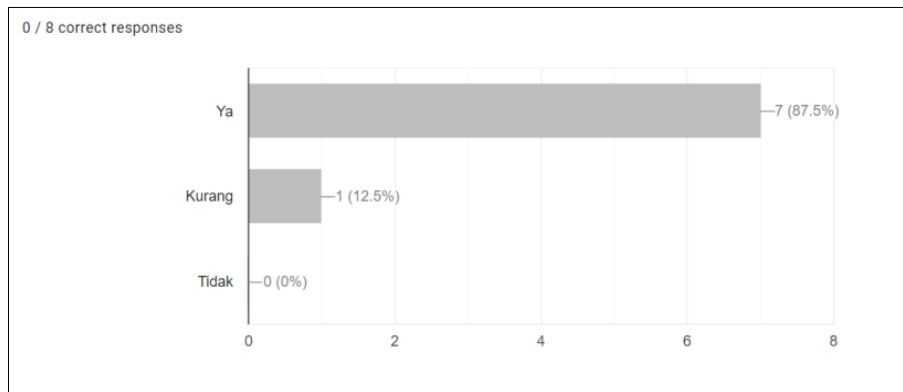
- a. Pertanyaan pertama yang diajukan adalah “Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu mengenai penggunaan perangkat digital aplikasi *Quizizz* sebagai alternatif evaluasi pembelajaran daring ?”



Gambar 2. Ringkasan hasil pertanyaan ke- 1

Dilihat dari Gambar 2 hasil ringkasan pertanyaan ke- 1, bahwa dapat disimpulkan hampir semua guru memberikan tanggapan positif atas berjalannya pengabdian sosialisasi penggunaan perangkat digital *Quizizz* sebagai alternatif pembelajaran daring di sekolah dasar. Dan hampir semua tanggapan guru memberikan jawaban bahwa penggunaan perangkat digital aplikasi *Quizizz* sangat membantu dan sangat menarik bila digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran daring. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan guru dengan membuat model atau strategi baru dalam pembelajaran, hal ini akan menjadikan peserta didik termotivasi dalam belajarnya, karena guru yang kreatif akan membentuk peserta didik yang kreatif (Dwinta et al., 2020).

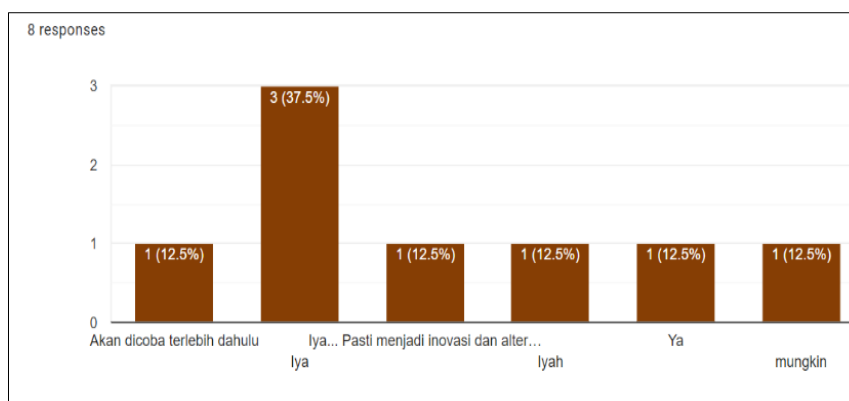
- b. Pertanyaan kedua adalah “Apakah Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat membantu Bapak/Ibu dalam evaluasi pembelajaran daring ?”



Gambar 3. Ringkasan hasil pertanyaan ke- 2

Dilihat dari Gambar 3 hasil ringkasan pertanyaan ke- 2, dapat disimpulkan 87,5% guru menyatakan penggunaan *Quizizz* dapat membantu guru dalam evaluasi pembelajaran daring. Menurut Waruwu (2020), pembelajaran daring tidak berjalan seefektif seperti pembelajaran tatap muka, karena komunikasi yang terjalin antara guru dan peserta didik tidak semaksimal seperti pada saat pembelajaran tatap muka. Hal tersebutlah yang menjadikan kurangnya peningkatan nilai-nilai karakter, motivasi, dan menurunnya tingkat pemahaman peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil evaluasi belajar peserta didik. Alasan seperti ini yang menjadikan guru merasa bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih bervariasi, sehingga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran daring. Hanya saja 12,5% respon guru menyatakan kurang membantu penggunaan *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran daring. Karena memang penggunaan evaluasi pembelajaran daring menggunakan *Quizizz* ini selain memiliki kelebihan yang dirasakan responden ada juga kelemahannya. Kelemahan yang dimiliki perangkat digital *Quizizz* inilah yang menjadikan beberapa guru merasa kesulitan untuk menggunakannya sebagai bahan evaluasi pembelajaran daring.

- c. Pertanyaan ketiga adalah “Dengan menggunakan aplikasi *quizizz* apakah akan menjadi salah satu inovasi Bapak/Ibu dalam evaluasi pembelajaran daring ?”



Gambar 4. Ringkasan hasil pertanyaan ke- 3

Dilihat dari ringkasan hasil pertanyaan ke- 3, dapat ditarik kesimpulan bahwa hampir semua jawaban responden mengatakan penggunaan perangkat digital *Quizizz* sebagai alternatif dalam evaluasi pembelajaran daring dapat menjadi salah satu inovasi baru guru

dalam pembelajaran daring. Semakin banyaknya aplikasi online yang dapat dijadikan sebagai inovasi baru guru dalam pembelajaran daring, maka pembelajaran daring akan menjadi semakin bermakna dan menarik untuk peserta didik. Aplikasi *Quizizz* dapat membantu guru menjadikan pembelajaran daring menjadi lebih menyenangkan, kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi serta selain itu menggunakan inovasi baru dalam pembelajaran akan menjadikan guru menambah keahlian dan kompetensi dalam pembelajaran. (Dessy Dwitalia Sari, 2020).

- d. Pertanyaan keempat “Menurut Bapak/Ibu adakah kesulitan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*? Jika ada apa?”

8 responses
Tidak
Belum paham karna tadi terlambat mengikuti zoom
Ada sebagian yg tidak mempunyai HP
Sejauh ini belum menemukan kesulitan, karena memang belum di aplikasikan secara optimal.
penggunaanya belum terlalu populer
Ada
Ada, karena kurangnya menguasai IT

Gambar 5. Ringkasan hasil pertanyaan ke- 4

Dilihat dari Gambar 5, bahwa dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alternatif evaluasi pembelajaran daring ada beberapa responden atau guru yang mengalami kesulitan pada saat proses penggunaan *Quizizz*, salah satunya kesulitan karena tidak memahami IT. Selain itu beberapa responden atau guru juga ada yang menjawab belum menemukan kesulitan karena pada saat sosialisasi belum diaplikasikan secara optimal. Hal tersebut terjadi akibat keterbatasan nya ruang dan waktu pada saat pelaksana melaksanakan pengabdian sosialisasi.

4. KESIMPULAN

Dari serangkaian kegiatan yang dilaksanakan, pelaksana dapat menyimpulkan bahwa sosialisasi pengabdian penggunaan perangkat digital *Quizizz* sebagai alternatif pembelajaran daring di sekolah dasar terhadap guru-guru di SDN 1 Tegal Munjul, *Quizizz* dapat membantu guru dalam evaluasi pembelajaran daring serta menjadi salah satu inovasi baru dalam pembelajaran daring. Dengan memanfaatkan internet serta fasilitasnya akan menjadikan pendidik atau guru lebih mudah untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi baik pembelajaran maupun evaluasi pembelajarannya selama pembelajaran daring. (Arogan, dkk, 2010 (dalam (Deni Sapta Nugraha, 2020). Hasil capaian kegiatan sosialisasi pengabdian ini adalah menjadikan guru mengerti, memahami, dan mampu mengoperasikan aplikasi digital *Quizizz* dalam proses evaluasi pembelajaran daring, sehingga proses pembelajaran dapat disenangi, tidak monoton, dan menarik semangat belajar peserta didik.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah UPTD SDN 1 Tegal Munjul yang telah memberikan perizinan dalam kegiatan pengabdian ini dan para guru yang telah membantu dengan mengikuti kegiatan ini dari tahap persiapan hingga akhir kegiatan.

Kemudian kepada dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan, bimbingan serta arahnya. Kemudian kepada seluruh panitia yang terlibat demi kelancaran berlangsungnya kegiatan webinar ini.

6. REFERENSI

- Ahmad., I. F. (2020). Alternative Assesment In Distance Learning In Emergencies Spread Of Coronavirus Disease (Covid-19). *Vol. 07, no. 1*, pp.195-222.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1-6.
- Amornchewin, R. (2018). "The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement". *Indonesian Journal of Informatics Education*, Vol.2(Issue 2), pp 85-90.
- Ariyanti, R. S., Nurhanifa, R., Fauziyah, D. N., Biru, R. B., Utami, S. S., Lestari, M., & Ruskandi, K. (2021). Peran Orang Tua dalam Menciptakan Atmosfir Pembelajaran Jarak Jauh yang Menyenangkan Bagi Anak (Webinar di SD Negeri 1 Nagrikaler). *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(1), 15-21.
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502-510. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>
- Darmaningrat, E. W. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning untuk Pembelajaran Pengayaan di Sekolah Menengah Kota Surabaya. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, 86-96.
- Deni S.N.W.N. (2020). Google Quiz Sebagai Alternatif Perangkat Digital Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Aviasi*, 22-33.
- Dessy D.S.T.P. (2020). Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 213-217
- Dwinta, N.S. (2020). The Role of Media Quizizz in Civics Learning to Increase Learning Motivation for Elementary School Students. *The 3rd International Conference on Elementary Education (ICEE)* , 194-198.
- Fuada, S., & Marhamah. (2021). Read Aloud Video Sebagai Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Aisyiyah Sidoharjo – Wonogiri. *International Journal of Community Service Learning*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i2.33577>
- Hadi, M. N., Nuraeni, F., Fauziah, L. K., Martiningtyas, M. P., Nugroho, A. A., Narsja, D. I., & Hendawati, Y. (2021). Penguatan Peran Orang Tua Dalam Membangun Pendidikan Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 1(1), 36-55.
- Hidayati, V. R. (2020). Literasi Matematika Calon Guru Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Masalah PISA Konten Shape & Space. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(3), 1-10.
- Kurnia, S., & Fuada, S. (2021). Program Penguatan Pembelajaran Online di Paud RA Daarul Amiin Purwakarta pada Masa Pandemi Covid-19. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 165-178. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v5i1.1736>
- Latipah, L., & Fuada, S. (2021). Pelatihan Kinemaster bagi Guru TK Sekarwangi Cirebon untuk Meningkatkan Literasi dalam Pembuatan Video Pembelajaran Daring. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 101-112. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v5i1.1696>
- Nesbit, J. C. (2019). Web-Based Tools for Collaborative Evaluation of Learning Resources.

- Systemics, Cybernetics and Informatics*, 3(5), 102–112.
- Purba, L. (2019). peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pemerintahan*, 33 - 34.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rani K.N.E. (2020). The Utilization of Quizizz Learning Media for Learning Basic Education. *The 3rd International Conference on Elementary Education (ICEE)* , 112-118.
- Rijki R.M.R. (2018). Media Pembelajaran E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. *Indonesian Journal of Islamic Education* , 48-59.
- Waruwu, M. (2020). Studi Evaluatif Implementasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Administrasi Pendidikan* , 288-295.
- Wirartha, I. M. (2006). *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Andi.