



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Desain dan Persepsi Guru pada Media Quizizz untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia

Martinus Seriandika Saputra¹(✉), Cahyo Hasanudin²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro
Indonesia

mrtnts1990@gmail.com

abstrak—Platform Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena menyajikan kuis interaktif bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis persepsi peserta didik terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah kualitatif eksploratif untuk menggali pandangan peserta didik mengenai media ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain media Quizizz mencakup 1) Desain Quiziz 2) Kemudahan Penggunaan 3) Pemahaman Materi 4) Motivasi dan Keterlibatan Siswa 5) Keterlibatan emosional dan Kenyamanan belajar sedangkan persepsi Siswa terhadap media Quizizz yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 76 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 3. Persepsi guru menunjukkan banyak yang memilih "sangat setuju".

Kata kunci—Desain, Guru, Quizizz, Bahasa Indonesia

Abstract—The Quizizz platform is an effective learning medium because it provides interactive quizzes for students. This study aims to describe and analyze students' perceptions of the use of Quizizz in Indonesian language learning. An exploratory qualitative method was used to explore students' views on this medium. The results of the study show that the design of the Quizizz media includes 1) Quizizz Design 2) Ease of Use 3) Understanding of Material 4) Student Motivation and Engagement 5) Emotional Engagement and Learning Comfort, while student perceptions of the Quizizz media show that 76 students strongly agree and 3 students strongly disagree. Teachers' perceptions showed that many chose "strongly agree."

Keywords — Design, Teacher, Quizizz, Indonesian Language

PENDAHULUAN

Desain dipahami sebagai proses sistematis untuk merencanakan, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk atau media agar selaras dengan tujuan yang ingin dicapai (Iskandar & Farida, 2020). Desain juga mencakup penetapan tujuan, penyusunan konten, dan pengaturan strategi penyajian sehingga pengalaman belajar tersusun secara terstruktur (Hakim dkk., 2025). Dalam konteks media pembelajaran, desain melibatkan pengaturan elemen visual dan instruksional agar pesan dapat tersampaikan secara efektif kepada pengguna (Wahidin, 2025). Secara keseluruhan, desain merupakan proses terencana dan terstruktur yang menjadi dasar bagi berjalannya fungsi-fungsi dalam suatu media.

Fungsi utama desain adalah mengatur elemen-elemen visual dan struktural agar suatu produk dapat dipahami serta digunakan secara efektif oleh penggunanya

(Fajrina & Pramesti, 2023). Desain juga berfungsi untuk menyederhanakan informasi dan menyusun komponen pembelajaran sehingga tujuan instruksional dapat dicapai secara sistematis (Batubara, 2018). Dalam konteks pembelajaran, desain memastikan keteraturan, koherensi, dan kejelasan alur sehingga proses belajar berlangsung lebih terarah (Susilowati dkk., 2025). Secara keseluruhan, fungsi desain berperan untuk memastikan media bekerja secara optimal dan mendukung tercapainya tujuan yang direncanakan.

Tujuan utama desain adalah menghasilkan solusi yang terarah sehingga suatu produk dapat memenuhi kebutuhan penggunanya secara efektif (Hanafi dkk., 2025). Dalam pengembangan media, desain berperan menciptakan sistem pembelajaran yang terorganisasi dan sesuai dengan sasaran instruksional yang telah ditetapkan (Lestari dkk., 2018). Desain juga bertujuan mengatur komponen pembelajaran agar saling mendukung sehingga hasil belajar dapat dicapai secara optimal (Dewi & Hidayat, 2024). Secara keseluruhan, tujuan desain berfokus pada penciptaan struktur pembelajaran yang terencana sehingga mudah digunakan dan diimplementasikan oleh guru.

Guru adalah pendidik profesional yang memiliki tugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, serta mengevaluasi peserta didik pada jenjang pendidikan anak usia dini, dasar, dan menengah (Darmadi, 2015). Guru dipahami sebagai agen pembelajaran yang bertanggung jawab menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan bermakna bagi siswa (Rohman dkk., 2025). Guru juga berperan sebagai figur kunci dalam proses pendidikan karena menentukan kualitas interaksi belajar di kelas (Julaeha dkk., 2022). Dengan demikian, guru memiliki posisi strategis dalam penyelenggaraan pendidikan sehingga penting untuk memahami bagaimana peran tersebut dijalankan dalam konteks pembelajaran.

Guru memiliki peran sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Widiyaningsih & Narimo, 2023). Guru juga berperan sebagai mediator dan organisator pembelajaran yang memastikan proses belajar berlangsung terarah dan kondusif (Panjaitan & Hafizzah, 2025). Selain itu, guru berperan sebagai perancang pengalaman belajar melalui pemilihan strategi, metode, serta media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Wahyuni & Haryanti, 2024). Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, peran guru sangat menentukan kualitas proses pembelajaran sehingga penting untuk memahami fungsi guru dalam penyelenggaraan pendidikan.

Fungsi guru mencakup fungsi edukatif, instruksional, dan manajerial yang memastikan proses pembelajaran berjalan efektif (Herawati & Supriyana, 2024). Guru juga berfungsi mengelola pembelajaran melalui perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian hasil belajar peserta didik (Wahyudinata, 2024). Selain itu, guru memiliki fungsi evaluatif yang mencakup penilaian perkembangan peserta didik serta penyesuaian strategi pembelajaran sesuai kebutuhan belajar mereka (Iriana dkk., 2024). Secara keseluruhan, fungsi guru tidak hanya berfokus pada kegiatan mengajar, tetapi juga pada pengelolaan dan evaluasi pembelajaran, sehingga pemanfaatan media seperti Quizizz menjadi bagian penting untuk mendukung tugas-tugas tersebut.

Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan

siswa (Nawir dkk., 2025). Platform ini menyediakan fitur evaluasi yang dapat digunakan secara langsung maupun diberikan sebagai tugas, sehingga membantu guru memantau pemahaman siswa secara lebih mudah (Wahyuni dkk., 2023). Quizizz juga menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui elemen gamifikasi seperti poin, leaderboard, dan avatar yang membuat siswa lebih termotivasi (Muhammad & Aliyyah, 2025). Secara keseluruhan, Quizizz dapat dipahami sebagai media digital interaktif yang mendukung proses evaluasi maupun latihan, sehingga relevan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Quizizz berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran yang memungkinkan guru menilai pemahaman siswa secara cepat melalui hasil kuis yang muncul secara otomatis (Maarif dkk., 2025). Platform ini juga memiliki fungsi meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena memadukan unsur gamifikasi yang membuat kegiatan belajar terasa lebih menarik (Srimulyani, 2023). Di samping itu, Quizizz berfungsi sebagai media latihan mandiri yang membantu siswa memperkuat penguasaan konsep melalui pengulangan soal dalam suasana belajar yang menyenangkan (Handina & Parisu, 2025). Secara keseluruhan, fungsi Quizizz tidak hanya terbatas pada evaluasi, tetapi juga sebagai pendorong motivasi belajar, sehingga sangat mendukung efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Quizizz memiliki kelebihan karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui tampilan visual yang menarik serta elemen permainan yang membuat kegiatan belajar terasa menyenangkan (Pakudu & Safaat, 2024). Kelebihan lain platform ini terletak pada fleksibilitas penggunaannya, baik secara daring maupun luring, serta kemampuannya memungkinkan siswa mengerjakan kuis sesuai kecepatan masing-masing (Putri, 2021). Selain itu, Quizizz juga unggul dalam memberikan umpan balik otomatis yang membantu guru dan siswa mengetahui capaian belajar secara instan (Prasetyo dkk., 2025). Secara keseluruhan, kelebihan-kelebihan tersebut menjadikan Quizizz sebagai media yang relevan dan potensial untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dipahami sebagai proses pengembangan empat keterampilan berbahasa menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu dalam kegiatan belajar (Triana dkk., 2025). Pembelajaran ini juga mencakup kemampuan memahami dan menggunakan bahasa sebagai alat berpikir, alat komunikasi, serta sarana membangun pengetahuan dalam berbagai situasi (Ali, 2020). Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada pembentukan kemampuan literasi melalui penguasaan bahasa yang baik, benar, dan efektif (Subandiyah, 2015). Secara keseluruhan, pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses yang menekankan pengembangan kompetensi berbahasa secara menyeluruh, sehingga penting memahami tujuan pembelajaran agar arah kegiatan belajar lebih jelas.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengapresiasi, dan menggunakan bahasa sebagai alat berpikir serta berkomunikasi secara efektif (Tarigan dkk., 2023). Pembelajaran ini juga diarahkan untuk meningkatkan keterampilan literasi, seperti membaca kritis, menulis logis, dan menyajikan informasi secara runtut serta bermakna (Saputra dkk., 2025). Selain itu, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup pembentukan sikap positif terhadap bahasa nasional sebagai identitas

dan sarana pemersatu bangsa (Afif, 2025). Secara keseluruhan, tujuan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penguasaan keterampilan bahasa, tetapi juga dengan penguatan literasi dan sikap berbahasa, sehingga pemahaman tentang fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi penting agar proses belajar berjalan efektif dan terarah.

Pembelajaran Bahasa Indonesia berfungsi mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menyampaikan gagasan secara efektif (Hoerudin, 2023). Fungsi lainnya adalah membina kemampuan berpikir kritis melalui berbagai kegiatan membaca dan menulis yang terarah (Widyartono & Taufiqurrahman, 2025). Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga berperan membangun literasi yang menjadi dasar penting bagi keberhasilan akademik siswa (Fadhlurrahman dkk., 2025). Secara keseluruhan, fungsi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peran penting dalam membentuk kemampuan berbahasa siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif dengan pendekatan eksploratori digunakan untuk menelaah fenomena yang masih jarang dikaji guna menghasilkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam mengenai sebuah persoalan (Palupi dkk., 2025). Pendekatan eksploratori bersifat lentur dan tidak kaku, sehingga peneliti dapat menelusuri berbagai perspektif serta pengalaman nyata untuk menemukan makna baru dan pola yang sebelumnya belum teridentifikasi (Adawiyah & Harahap, 2025). Metode ini diterapkan ketika variabel penelitian belum terdefinisi dengan jelas, landasan teori masih lemah, dan diperlukan pemahaman awal yang menyeluruh sebelum merumuskan pertanyaan penelitian yang lebih fokus dan terarah (Saputra, 2025). Melalui pendekatan eksploratori, peneliti dapat menangkap pengalaman autentik siswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz sehingga menghasilkan dasar yang kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih optimal.

Pendekatan eksploratori dalam konteks pendidikan memiliki fungsi penting untuk memahami dinamika pembelajaran siswa secara mendalam sesuai dengan situasi nyata di lapangan. Peneliti dapat menyesuaikan arah penelitian berdasarkan temuan-temuan yang muncul dan mengidentifikasi variabel-variabel kunci yang memengaruhi efektivitas proses belajar (Wahyuni dkk., 2025). Melalui proses eksplorasi tersebut, peneliti dapat menilai sejauh mana media pembelajaran yang digunakan benar-benar relevan, menarik, dan mampu mendukung pengembangan keterampilan siswa, terutama ketika melibatkan teknologi interaktif yang menuntut ketepatan dan kecepatan dalam merespons pertanyaan.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas 7 orang guru Bahasa Indonesia di MTs Plus An-Nahdliyah. Guru-guru tersebut dipilih karena memiliki pengalaman mengajar minimal dua tahun, sehingga dinilai mampu memberikan penilaian yang lebih objektif terkait proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan partisipan juga mempertimbangkan bahwa para guru tersebut pernah menggunakan atau setidaknya memiliki pengalaman dasar dalam mencoba media digital sederhana di kelas, sehingga mereka dapat memberikan pandangan yang relevan mengenai penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pemanfaatan instrumen kuesioner digunakan untuk mengukur potensi dan kecenderungan kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Rohmatun & Wachidah, 2025). Kuesioner disusun berdasarkan skala Likert yang terdiri atas lima kategori respons, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju (El-adly & Arianingsih, 2022). Instrumen ini diharapkan mampu menghasilkan data yang lebih akurat sehingga guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, terutama dalam meningkatkan kemampuan siswa merespons pertanyaan secara cepat dan tepat.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Quizizz	1. Tampilan visual Quizizz mendukung penyajian soal secara jelas dan terstruktur.					
	2. Pengaturan warna, ikon, dan elemen grafis pada Quizizz memudahkan saya dalam menyampaikan materi.					
	3. Tata letak soal dan pilihan jawaban pada Quizizz mudah dipahami oleh siswa.					
	4. Desain keseluruhan Quizizz sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.					
Kemudahan Penggunaan	5. Quizizz mudah dioperasikan oleh guru tanpa memerlukan pelatihan khusus.					
	6. Fitur-fitur di Quizizz memudahkan saya dalam membuat, mengubah, dan mengelola soal.					
	7. Guru tidak mengalami kendala berarti saat menggunakan Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar.					
	8. Quizizz praktis digunakan dalam kelas, baik secara daring maupun luring.					
Pemahaman	9. Quizizz membantu saya menilai					

Materi	pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia.				
	10. Soal-soal yang saya buat melalui Quizizz dapat disesuaikan dengan kompetensi dasar yang diajarkan.				
	11. Fitur umpan balik (feedback) di Quizizz mendukung siswa dalam memahami kesalahan mereka.				
	12. Quizizz membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.				
	13. Penggunaan Quizizz membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran.				
Motivasi & Keterlibatan Siswa	14. Elemen gamifikasi di Quizizz meningkatkan motivasi siswa untuk menyelesaikan soal.				
	15. Siswa terlihat lebih bersemangat ketika pembelajaran menggunakan Quizizz.				
	16. Quizizz membantu meningkatkan fokus siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran.				
Keterlibatan Emosional & Kenyamanan Belajar	17. Quizizz menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.				
	18. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menjawab soal melalui Quizizz.				
	19. Quizizz membuat pembelajaran lebih variatif dan tidak monoton.				
	20. Media Quizizz efektif digunakan sebagai pendukung peningkatan keterampilan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.				

Keterangan (Sangat Setuju=5, Setuju=4, Netral=3, Tidak Setuju=2, dan Sangat Tidak Setuju=1)

(dikembangkan oleh peneliti)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis tematik (thematic analysis). Analisis tematik merupakan metode dasar dalam analisis data

kualitatif karena memberikan keterampilan inti yang dapat diterapkan pada berbagai bentuk analisis kualitatif lainnya (Algivari & Mmustika., 2022). Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola tematik yang muncul dari hasil wawancara dan tanggapan guru mengenai desain, kemudahan penggunaan, serta persepsi mereka terhadap media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Braun dan Clarke, proses analisis tematik dilakukan melalui enam tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Familiarisasi Data, yaitu tahap memahami data secara mendalam melalui proses membaca dan mendengarkan ulang data yang diperoleh agar peneliti dapat mengenali pola serta makna yang muncul (Simbolon, 2020). Pada tahap ini, peneliti menelaah seluruh tanggapan guru dari hasil angket dan wawancara secara berulang untuk memahami konteks dan isi data secara menyeluruh.
2. Pembuatan Kode Awal, yakni proses menguraikan data ke dalam unit-unit kecil berupa kata, frasa, atau ide bermakna yang relevan dengan fokus penelitian (Heriyanto & Nurislaminingsih, 2025). Peneliti menandai bagian-bagian data yang berkaitan langsung dengan desain, kemudahan penggunaan, atau pengalaman guru ketika memanfaatkan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Konstruksi Tema, yaitu tahapan mengelompokkan kode-kode yang memiliki kesamaan makna ke dalam tema-tema yang lebih luas (Safitri & Delliana, 2025). Pada proses ini, peneliti menyusun dan meninjau kembali setiap tema dengan mencocokkannya terhadap data asli agar maknanya tetap konsisten dan sesuai dengan hasil angket maupun wawancara guru.
4. Peninjauan Tema, yakni proses memeriksa kembali relevansi dan kecukupan setiap tema sehingga tema yang terbentuk benar-benar mewakili keseluruhan data (Kulsum, 2008). Tema-tema tersebut dievaluasi untuk memastikan konsistensi, ketepatan, dan kelayakannya dalam menggambarkan pengalaman serta persepsi guru terhadap media Quizizz.
5. Pendefinisian dan Penamaan Tema, yaitu tahap ketika peneliti mendefinisikan setiap tema dan memberikan nama yang spesifik serta deskriptif (Heriyanto, 2018). Setiap tema dijelaskan secara rinci agar mencerminkan esensi makna utama dan kaitannya dengan pertanyaan penelitian.
6. Penyusunan Laporan, yakni tahap akhir di mana peneliti merangkai narasi hasil penelitian dengan mengintegrasikan tema-tema yang telah terbentuk dan mengaitkannya dengan teori atau literatur yang relevan (Akbar, 2024). Hasil akhir disajikan dalam bentuk laporan penelitian yang utuh.

Validasi data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi merupakan metode untuk meningkatkan keabsahan data melalui pembandingan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber (Nurfajriani dkk., 2024). Pada penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil angket dan wawancara dari beberapa guru untuk memastikan konsistensi, kesesuaian, dan keakuratan data terkait pengalaman serta

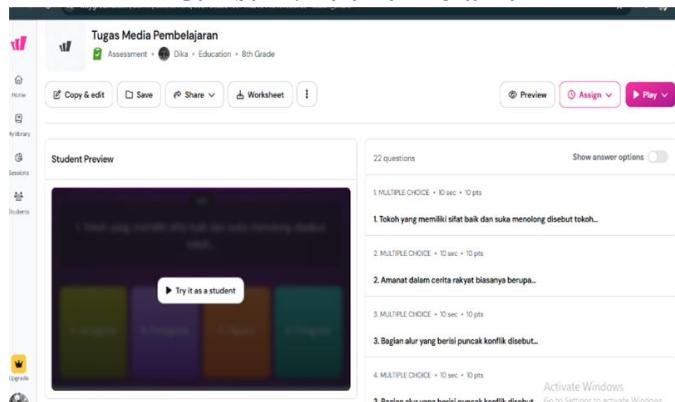
persepsi mereka terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Quizizz di Sekolah Menengah Pertama

Aktivitas "Tugas Media Pembelajaran" di platform Wayground disusun melalui beberapa tahap agar hasilnya tersusun rapi dan sistematis. Guru memulai dengan membuka Wayground, memilih menu Assessment, dan membuat tugas baru dengan judul yang sesuai materi. Selanjutnya, guru menambahkan soal satu per satu dengan memilih jenis multiple choice, mengetik pertanyaan, menyediakan empat opsi jawaban, menetapkan jawaban yang benar, serta mengatur durasi dan poin untuk masing-masing soal. Durasi setiap soal diatur 10 detik agar penggerjaan lebih cepat dan interaktif. Proses ini diulang sampai semua soal selesai dibuat, misalkan sebanyak 20 pertanyaan, sehingga seluruh materi tercakup dengan lengkap. Setelah itu, guru memanfaatkan fitur Student Preview untuk mengecek tampilan soal dari sudut pandang siswa, memastikan semua jawaban terlihat jelas, tidak ada kesalahan ketik, dan waktu penggerjaan sesuai. Setelah pengaturan selesai, guru menekan tombol Save untuk menyimpan tugas, kemudian menggunakan Assign untuk membagikan kuis kepada siswa atau Play untuk menjalankannya langsung di kelas. Dengan langkah-langkah ini, Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital yang terstruktur, interaktif, menarik, dan mudah dipahami siswa.

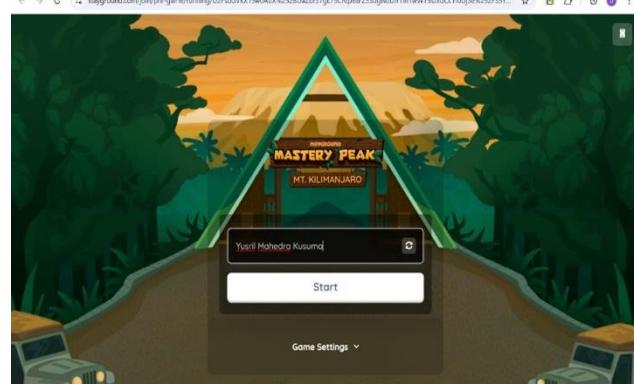
Gambar 1. Halaman Pertama



Saat siswa memasuki kuis di Quizizz, proses diawali dari halaman prapermainan yang menampilkan latar bertema "Mastery Peak Mt. Kilimanjaro," sehingga suasana tampak seperti petualangan dan membuat siswa lebih bersemangat sebelum mulai evaluasi. Siswa membuka tautan kuis yang dibagikan guru melalui WhatsApp, Google Classroom, atau langsung dari platform Wayground/Quizizz. Setelah halaman terbuka, siswa diminta mengisi kolom nama lengkap atau nama yang ditentukan guru, yang berfungsi sebagai identitas selama kuis berlangsung. Nama ini penting karena akan muncul di papan skor, laporan hasil, dan digunakan guru untuk memantau kinerja siswa. Setelah memasukkan nama, siswa menekan tombol Start untuk masuk ke ruang permainan yang telah disiapkan guru. Pada tahap ini, Quizizz menyesuaikan koneksi dan memeriksa pengaturan permainan seperti timer, mode game (classic, homework, atau live),

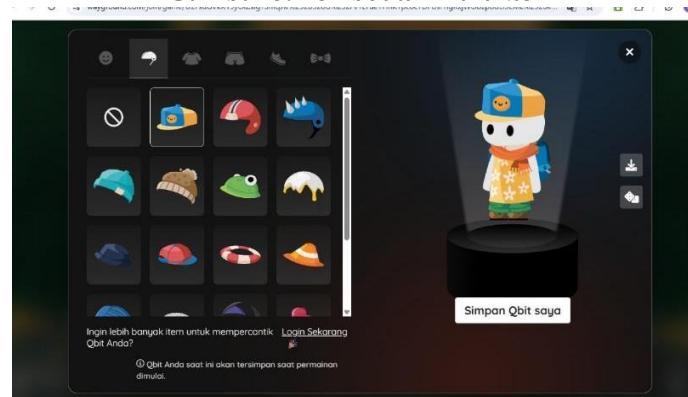
serta kesiapan siswa untuk menerima soal pertama. Guru juga dapat mengatur opsi tambahan melalui Game Settings, termasuk apakah jawaban ditampilkan langsung, musik latar diaktifkan, dan leaderboard ditampilkan atau disembunyikan. Melalui tahapan awal ini, Quizizz memberikan pengalaman masuk yang mudah sekaligus menarik, membuat siswa siap mengerjakan soal dan merasa termotivasi karena gamifikasi yang menyenangkan, sehingga proses penilaian menjadi lebih interaktif, efektif, dan tidak membosankan.

Gambar 2. Layar Masuk Quizizz



Setelah siswa memasukkan nama dan siap memulai permainan, halaman Quizizz/Wayground menampilkan fitur kustomisasi Qbit, yaitu karakter kecil yang digunakan selama permainan. Siswa dapat memilih berbagai aksesoris, mulai dari topi, gaya rambut, pakaian, celana, hingga aksesoris tambahan seperti syal atau tas. Pilihan item ditampilkan dalam bentuk ikon di sisi kiri layar, dan siswa cukup menekan salah satu untuk melihat perubahan tampilan Qbit secara real time di sisi kanan. Fitur ini memberikan pengalaman personalisasi, memungkinkan setiap siswa membuat karakter sesuai gaya mereka, misalnya dengan topi berwarna cerah, helm lucu, atau aksesoris berbentuk hewan. Setelah tampilan Qbit selesai dipilih, siswa dapat menekan tombol "Simpan Qbit saya" agar desain tersebut digunakan sepanjang permainan. Selain itu, tersedia tombol acak (dice icon) untuk menghasilkan tampilan secara otomatis dan tombol unduh untuk menyimpan avatar. Dengan adanya fitur ini, Wayground tidak hanya menghadirkan kuis sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga menambahkan unsur permainan yang menyenangkan melalui personalisasi karakter, sehingga siswa merasa lebih terlibat, termotivasi, dan siap mengikuti rangkaian kuis dengan suasana yang lebih santai serta menyenangkan.

Gambar 3. Pembuatan Karakter



Setelah menyelesaikan kustomisasi Qbit dan memulai permainan, siswa diarahkan ke halaman utama kuis yang menampilkan soal secara langsung. Di bagian tengah layar, pertanyaan ditampilkan dengan jelas, misalnya "Bagian alur yang berisi puncak konflik disebut," beserta nomor soal, seperti "1/20," untuk menunjukkan progres penggerjaan. Empat pilihan jawaban ditampilkan dalam kotak besar dengan huruf A, B, C, dan D, sehingga siswa cukup klik satu kotak untuk menjawab. Bagian atas layar menampilkan indikator progres perjalanan karakter dalam mode permainan "mendaki gunung," di mana jawaban yang benar akan mempercepat pergerakan karakter menuju puncak. Di sisi kanan atas, panel skor menampilkan total poin secara real-time, memungkinkan siswa memantau performa mereka selama kuis. Keterangan seperti "Upaya ke 3" juga terlihat di kanan layar jika mode kuis memungkinkan percobaan ulang soal. Identitas siswa beserta avatar Qbit yang dipilih sebelumnya muncul di kiri bawah layar sebagai penanda keaktifan dalam permainan. Dengan tampilan interaktif ini, Wayground/Quizizz membuat penggerjaan soal menjadi lebih menarik, karena jawaban yang benar tidak hanya menambah poin tetapi juga menggerakkan karakter lebih dekat ke tujuan, menciptakan pengalaman belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal selama evaluasi.

Gambar 4. Soal Quizizz

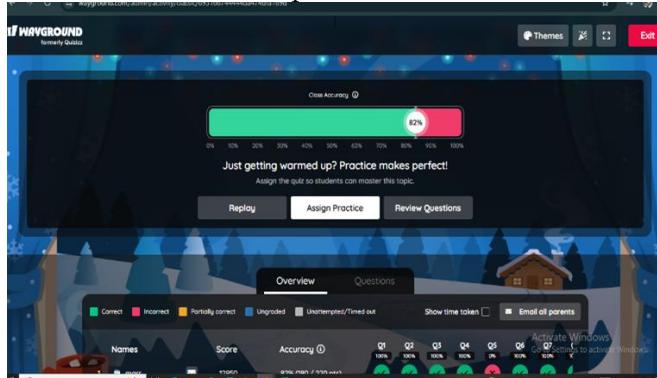


Setelah seluruh soal kuis selesai dijawab, sistem Wayground menampilkan halaman hasil akhir yang memberikan gambaran menyeluruh mengenai kinerja siswa selama kegiatan berlangsung. Di bagian atas, terdapat indikator Class Accuracy yang menunjukkan persentase rata-rata ketepatan jawaban seluruh siswa dalam kelas. Misalnya, akurasi ditampilkan sebesar 82% dalam bentuk bar berwarna dengan penanda persentase yang jelas, sehingga guru dapat dengan mudah menilai sejauh mana siswa menguasai materi. Di bawah indikator tersebut, muncul pesan motivasi seperti "Just getting warmed up? Practice makes perfect!" untuk mendorong siswa terus berlatih. Halaman ini juga menyertakan tiga tombol utama: Replay, untuk mengulang permainan; Assign Practice, untuk memberikan latihan tambahan agar siswa lebih memahami materi; dan Review Questions, yang memungkinkan guru atau siswa meninjau kembali setiap soal beserta jawabannya.

Di bagian bawah halaman hasil, terdapat panel Overview yang menampilkan rincian performa setiap siswa secara individu. Warna digunakan untuk mengkategorikan jawaban, misalnya hijau untuk Correct, merah untuk Incorrect,

kuning untuk Partially correct, biru untuk Ungraded, dan abu-abu untuk Unattempted/Timed out. Data siswa ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat nama peserta, total skor, serta persentase akurasi masing-masing siswa. Di sisi kanan setiap baris, terlihat hasil jawaban per nomor soal (misalnya Q1, Q2, Q3, dan seterusnya), sehingga guru dapat dengan cepat mengidentifikasi soal mana yang paling sering dijawab benar atau salah. Tampilan hasil ini sangat membantu guru dalam melakukan analisis pembelajaran, karena tidak hanya menyajikan skor, tetapi juga memberikan evaluasi visual yang mudah dipahami mengenai pemahaman siswa terhadap materi.

Gambar 5. Tampilan Penilaian Quizizz



Secara keseluruhan, halaman ini menutup sesi pembelajaran dengan menyajikan rangkuman data yang jelas, terstruktur, dan mudah dipahami, sehingga guru memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pencapaian siswa selama evaluasi. Persentase Class Accuracy memberikan indikator cepat tentang sejauh mana kelas memahami materi yang diajarkan, sementara tabel yang memuat rincian siswa dan hasil jawaban per nomor soal memungkinkan guru menelusuri pola kesalahan atau soal yang dirasa sulit oleh banyak peserta. Dengan penyajian data yang teratur, Wayground membantu guru tidak hanya melihat nilai akhir, tetapi juga menilai kedalaman pemahaman siswa, konsistensi jawaban, serta materi yang memerlukan penguatan. Oleh karena itu, halaman ini berfungsi sebagai alat evaluasi komprehensif, mendukung guru dalam merancang tindak lanjut pembelajaran, menyediakan remedi atau pengayaan, serta meningkatkan kualitas keseluruhan proses belajar.

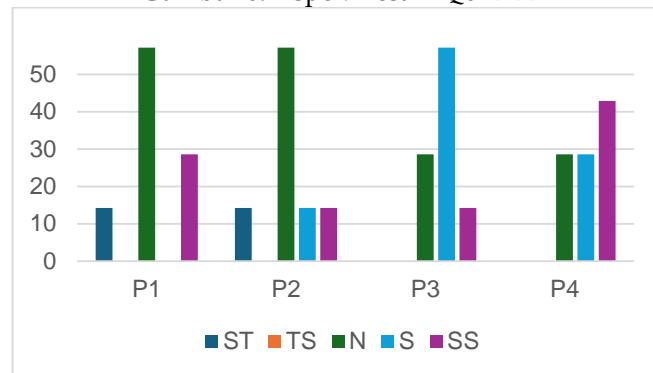
Persepsi Guru pada Media Quizizz untuk pembelajaran bahasa Indonesia

Persepsi guru terhadap penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikumpulkan melalui angket yang disebarluaskan kepada peserta didik sekolah dasar. Angket menggunakan skala Likert lima poin, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Data yang terkumpul dianalisis untuk menilai respon dan tingkat penerimaan siswa terhadap Quizizz sebagai media evaluasi sekaligus pendukung pembelajaran. Penilaian dilakukan berdasarkan lima aspek utama, meliputi kemudahan penggunaan, tampilan visual, pemahaman materi, motivasi belajar, dan efektivitas media dalam membantu siswa menguasai materi pembelajaran.

a. Desain Quizizz

Persepsi guru terhadap aspek desain media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dianalisis melalui empat pertanyaan yang dirancang untuk menilai kualitas tampilan serta kemudahan penggunaannya. Hasilnya menunjukkan bahwa 25% responden memilih jawaban sangat setuju (SS), yang mencerminkan apresiasi tinggi terhadap visual dan pengaturan media. Sebanyak 25% siswa menjawab setuju (S), menandakan mayoritas merasa desain Quizizz cukup mendukung kenyamanan belajar. Selanjutnya, 43% responden memilih netral (N), yang menunjukkan sikap tidak berpihak terhadap kualitas desain. Sebanyak 0% siswa menjawab tidak setuju (TS), memperlihatkan adanya sebagian kecil yang menilai desain masih dapat ditingkatkan. Sedangkan 7% siswa memilih sangat tidak setuju (ST), menandakan hampir semua siswa puas dengan aspek desain media ini. Rincian hasil tiap pertanyaan divisualisasikan pada grafik berikut.

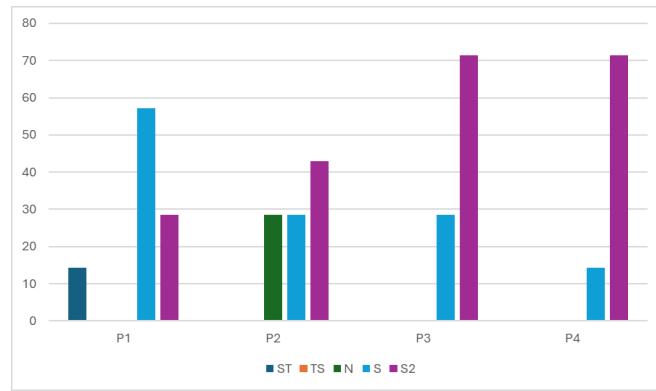
Gambar 6. Aspek Desain Quizizz



b. Kemudahan Penggunaan

Persepsi guru terhadap aspek Kemudahan Penggunaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dianalisis melalui empat pertanyaan yang menilai sejauh mana media ini mudah dipahami dan digunakan. Hasil menunjukkan bahwa 54% responden memilih jawaban sangat setuju (SS), yang menunjukkan sebagian besar siswa merasa Quizizz sangat mudah dioperasikan. Selanjutnya, 32% siswa menjawab setuju (S), menandakan kelompok besar lainnya juga menilai kemudahan penggunaan media ini mendukung proses belajar mereka. Sebanyak 11% responden memberikan jawaban netral (N), menunjukkan sikap tidak berpihak terhadap kemudahan penggunaan. Sementara 0% siswa memilih tidak setuju (TS), yang berarti sebagian kecil merasa fitur Quizizz masih kurang praktis. Siswa yang memilih sangat tidak setuju 4% (ST), menandakan hampir semua peserta puas dengan kemudahan penggunaan media ini. Rincian hasil tiap pertanyaan dapat dilihat pada visualisasi berikut.

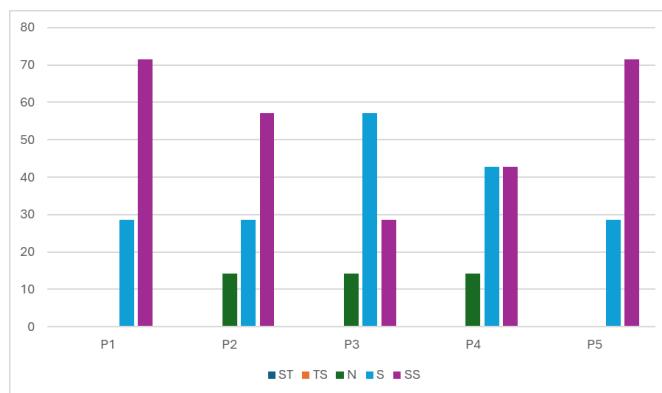
Gambar 7. Aspek Kemudahan Penggunaan



c. Pemahaman Materi

Persepsi guru terhadap aspek Pemahaman Materi dalam aplikasi Quizizz untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dianalisis melalui empat pertanyaan yang menilai sejauh mana media ini membantu siswa memahami isi pelajaran. Hasil menunjukkan bahwa 54% responden memilih jawaban sangat setuju (SS), yang menandakan lebih dari setengah siswa merasa Quizizz benar-benar memudahkan mereka memahami materi. Selanjutnya, 37% siswa menjawab setuju (S), menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lainnya juga merasakan adanya peningkatan pemahaman melalui media ini. Sebanyak 9% responden memberikan jawaban netral (N), yang mengindikasikan bahwa sebagian kecil siswa tidak memiliki pendapat kuat mengenai efektivitas Quizizz. Sementara itu, 0% siswa menjawab tidak setuju (TS), menandakan ada sedikit peserta yang merasa aplikasi ini belum sepenuhnya membantu pemahaman mereka. Tidak ada siswa yang menjawab sangat tidak setuju (ST), menunjukkan tidak ada yang menilai Quizizz sama sekali tidak membantu. Rincian jawaban tiap pertanyaan dapat dilihat pada visualisasi yang tersedia.

Gambar 8. Aspek Pemahaman Materi

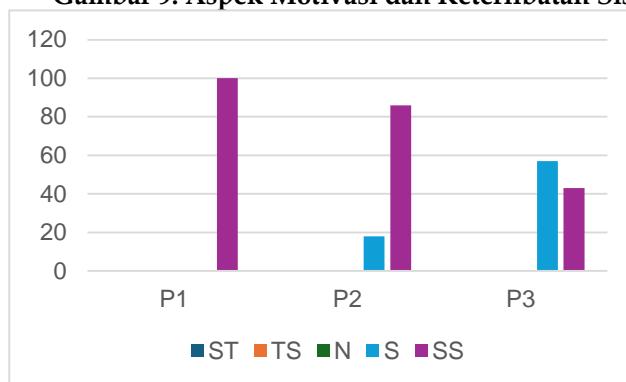


d. Motivasi & Keterlibatan Siswa

Persepsi guru terhadap aspek Motivasi & Keterlibatan Siswa pada media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dianalisis melalui empat pertanyaan yang menilai sejauh mana penggunaan media ini mampu meningkatkan minat, fokus, dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Hasil menunjukkan bahwa 76% responden menjawab sangat setuju

(SS), yang menandakan lebih dari setengah siswa merasa Quizizz mampu mendorong motivasi dan keterlibatan mereka secara signifikan. Selanjutnya, 24% siswa menjawab setuju (S), menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lainnya juga merasakan dampak positif dari penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar mereka. Sebanyak 0% responden memberikan jawaban netral (N), yang menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa tidak memberikan penilaian khusus mengenai pengaruh media ini terhadap motivasi dan keterlibatan. Sementara itu, 0% siswa menjawab tidak setuju (TS), menandakan hanya sedikit siswa yang merasa Quizizz kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Tidak ada siswa yang menjawab sangat tidak setuju (ST), yang berarti semua peserta menilai media ini memberikan efek positif minimal terhadap motivasi dan keterlibatan mereka. Rincian jawaban tiap pertanyaan dapat dilihat pada visualisasi yang tersedia.

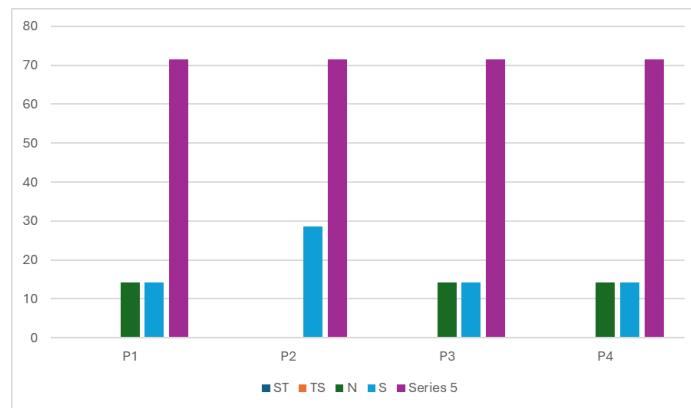
Gambar 9. Aspek Motivasi dan Keterlibatan Siswa



e. Keterlibatan Emosional & Kenyamanan Belajar

Persepsi guru terhadap aspek Kenyamanan & Kepercayaan Diri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media Quizizz dianalisis melalui empat pertanyaan yang bertujuan mengetahui sejauh mana aplikasi ini membuat siswa merasa nyaman dan lebih percaya diri selama proses belajar. Hasil menunjukkan bahwa 71% responden menjawab sangat setuju (SS), yang menandakan setengah dari siswa merasakan kenyamanan tinggi sekaligus peningkatan kepercayaan diri saat menggunakan Quizizz. Selanjutnya, 18% siswa menjawab setuju (S), yang berarti sebagian besar siswa lainnya juga merasakan pengaruh positif media ini terhadap rasa nyaman dan percaya diri mereka. Sebanyak 11% responden memberikan jawaban netral (N), menunjukkan bahwa kelompok kecil siswa tidak memberikan penilaian khusus mengenai kenyamanan atau kepercayaan diri. Sementara itu, 0% siswa menjawab tidak setuju (TS), menandakan hanya sedikit siswa yang merasa penggunaan Quizizz belum sepenuhnya mendukung kenyamanan atau meningkatkan kepercayaan diri. Tidak ada siswa yang menjawab sangat tidak setuju (ST), yang berarti semua peserta menilai media ini setidaknya memberikan efek positif minimal pada kenyamanan dan kepercayaan diri mereka. Rincian jawaban tiap pertanyaan dapat dilihat pada visualisasi yang tersedia.

Gambar 10. Kenyamanan dan Kepercayaan Diri



Secara keseluruhan, data angket menunjukkan bahwa mayoritas guru memberikan jawaban sangat setuju terhadap berbagai komponen media Quizizz, dengan jumlah mencapai 76 responden. Sementara itu, hanya 3 yang memilih sangat tidak setuju terhadap komponen media tersebut. Hasil ini mengindikasikan bahwa secara umum, guru menilai Quizizz sebagai media pembelajaran yang positif, menarik, dan mendukung proses belajar mereka.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain media Quizizz mencakup lima aspek utama, yaitu 1) Desain Quizizz 2) Kemudahan Penggunaan 3) Pemahaman Materi 4) Motivasi dan Keterlibatan Siswa 5) Keterlibatan Emosional & Kenyamanan Belajar sedangkan persepsi Guru terhadap media Quizizz dalam kategori "Sangat Setuju".

REFERENSI

- Adawiyah, R., & Harahap, I. (2025). Perkembangan Neo-Spiritualisme di Kalangan Remaja Kelurahan Kenangan, Lingkungan VII, Kecamatan Percut Sei Tuan. Al-Hikmah: *Jurnal Theosofi dan Peradaban Islam*, 7(1), 33-54. <http://dx.doi.org/10.51900/alhikmah.v7i1.24710>.
- Afif, M. (2025). Bahasa sebagai Media Pemersatu: Representasi Bahasa Indonesia dalam Membangun Toleransi di Komunitas Multietnis. Hortatori: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 149-162. <https://doi.org/10.30998/jh.v9i1.3673>.
- Akbar, F. M. A. (2024). METODE KUALITATIF DAN KUANTITATIF PADA STUDI ISLAM. Ar Rasyiid: *Journal of Islamic Studies*, 2(2), 95-112. <https://doi.org/10.70367/arrasyiid.v2i2.23> <https://doi.org/10.70367/arrasyiid.v2i2.23>.
- Algivari, A., & Mustika, D. (2022). Teknik Ice Breaking pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 433-439. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.53917>.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

- Batubara, F. A. (2018). Desain Instruksional (Kajian Terhadap Komponen Utama Strategi Instruksional dan Penyusunannya). *Jurnal Ilmiah Al-Hadi*, 3(2), 657-667. <https://doi.org/10.54248/alhadi.v3i2.352>.
- Darmadi, H. (2015). Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161-174. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v13i2.113>.
- Dewi, D. E. C., & Hidayat, S. (2024). Desain Pengembangan Kurikulum di Pondok Pesantren. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 4947-4962. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.17079>.
- El-adly, A., & Arianingsih, A. (2022). TANGGAPAN RESPONDEN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN GAME KANJI TABI. Mahadaya: *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2(1), 83-92. <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i1.7065>.
- Fadhlurrhaman, A. A. N., Amrosi, A., & Siswoyo, A. A. (2025). ANALISIS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM MEMBANGUN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA PADA SISWA KELAS III SDN SIDODADII/153 SURABAYA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 3129-3135. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3952>.
- Fajrina, N., & Pramesti, R. D. (2023). Peran elemen visual sebagai strategi komunikasi pemasaran pada kemasan produk. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 8(2), 322-332. <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v8i2.903>.
- Hakim, A. R., Rojibillah, I., Zakiyah, Q. Y., & Supiana, H. (2025). KONSEP TEKNOLOGI PEMBELAJARAN: DEFINISI, SEJARAH DAN DESAIN PEMBELAJARAN. An-Nahdlah: *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 64-75. <https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v5i1.724>.
- Hanafi, D., Prabadhi, I. A., & Hertantyo, G. B. (2025). Perancangan Desain User Interface/User Experience: Systematic Literature Review. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), 4665-4671. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13782>.
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23-30. <https://doi.org/10.57250/ajup.v5i1.1138>.
- Herawati, E. S. B., & Supriyana, H. (2024). Implementasi Fungsi Manajemen dalam Tata Kelola Kurikulum di Sekolah. *Jurnal Jembatan Efektivitas Ilmu dan Akhlak Ahlussunnah Wal Jama'ah*, 5(1), 12-23. Herawati, E. S. B., & Supriyana, H. (2024). Implementasi Fungsi Manajemen dalam Tata Kelola Kurikulum di Sekolah. *Jurnal Jembatan Efektivitas Ilmu dan Akhlak Ahlussunnah Wal Jama'ah*, 5(1), 12-23. <https://doi.org/10.52188/ja.v5i1.717>.
- Heriyanto, H. (2018). Thematic analysis sebagai metode menganalisa data untuk penelitian kualitatif. Anuva: *Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 2(3), 317-324. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.3.317-324>.
- Heriyanto, H., & Nurislaminingsih, R. (2025). From Code to Theme: Coding Technique for Qualitative Researchers. Anuva: *Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 9(2). <https://doi.org/10.14710/anuva.9.2.295-303>.
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Metode Student Facilitator And Explaining Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan

- Berbicara Siswa. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 114-124. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/primary/article/view/387>.
- Iriana, D. A., Nuraeni, H., & Carsiwan, C. (2024). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran pada Era Merdeka Belajar dalam Perspektif Pedagogik. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6734-6742. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.5337>.
- Iskandar, R., & Farida, F. (2020). Implementasi model ASSURE untuk mengembangkan desain pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052-1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>.
- Julaeha, S., Maky, M., & Ruswandi, U. (2022). Desain, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran pada sekolah menengah. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 232-254. <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.909>.
- Kulsum, U. (2008). Reformulasi ijтиhad dalam perspektif Yusuf al-Qardhawi dan Fazlur Rahman (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*). <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/4254>.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon untuk pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33-43. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i3.20748>.
- Maarif, M. A., Lenda, S. S., Rofiq, M. H., Ismawati, I., & Ardianto, A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Akidah Akhlak melalui Media Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Attadrib: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 1-14. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.836>.
- Muhammad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada Mata Pelajaran IPAS. SCIENCE: *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 752-759. Muhammad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada Mata Pelajaran IPAS. SCIENCE: *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 752-759. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>.
- Nawir, M., Nurpratiwi, A., & Mulyadin, D. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Teknologi Siswa Kelas 8 SMPN 1 Barru. SOSIAL: *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(1), 31-38. <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i1.580>.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56-83. <https://doi.org/10.47918/jeac.v4i1.1641>.
- Palupi, N. W. I., Ummah, S. R., & Larasati, P. (2025). Konsep dan Praktik Metode Kualitatif untuk Penelitian Sosial. RISOMA: *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(4), 188-198. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i4.860>.
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran guru sebagai fasilitator dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. Edu Society:

Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1), 328-343.
<https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.790>.

Prasetyo, A. A., Rifki, A. N. U., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif (quizizz) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas 8 SMP 1 jati kudus. RUKASI: *Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(02), 96-106. <https://doi.org/10.70294/jqzebt04>.

Putri, V. D. (2021). Aplikasi Daring QUIZIZZ sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemik Covid 19. *Lingga Journal Science Education (LJSE)*, 1(2), 8-22. <https://doi.org/10.55526/ljse.v1i2.115>.

Rohman, M. K., Alghifari, M. L., Pujiawati, E., & Nadiyah, N. (2025). Guru Sebagai Agen Pembelajaran Analisis Peran dan Tanggung Jawab dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Nasional. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 98-107.
<https://doi.org/10.62383/hardik.v2i3.1755> <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i3.1755>.

Rohmatun, S., & Wachidah, L. R. Pemanfaatan Instrumen Portofolio pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Alat Ukur Kecerdasan Majemuk Siswa Kelas VII. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 1856-1866). <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107450>.

Safitri, T. P., & Delliana, S. (2025). Analisis Resensi Remaja Bekasi Selatan terhadap Toksik Maskulinitas dalam Film Seri Euphoria,. *KALBISIANA Jurnal Sains, Bisnis dan Teknologi* 11(3), 254-267. <https://doi.org/10.53008/6s7ftm23>.

Saputra, A. Z. D. (2025). Pengaruh tata ruang kantor terhadap semangat kerja pegawai di Kantor Kementerian Agama Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/75120> <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/75120>.

Saputra, E. E., Kasmawati, K., & Parisu, C. Z. L. (2025). Penguatan Literasi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar melalui Strategi Pembelajaran yang Mendorong Berpikir Kritis dan Kreatif. *Jurnal Abdi Masyarakat dan Pemberdayaan Inovatif*, 1(1), 80-93. <https://doi.org/10.64690/jampi.v1i1.224>.

Simbolon, S. T. (2020). Model Pelayanan Pastoral Konseling Terhadap Orang Sakit Berdasarkan Lukas 10: 33-35: Model Pastoral Counseling Services for the Sick Based on Luke 10: 33-35. *Jurnal Teologi Amreta* (ISSN: 2599-3100), 3(2). <https://doi.org/10.54345/jta.v3i2.31>.

Srimulyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. EDUCARE: *Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.

Subandiyyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia. Paramasastra: *Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 2(1). <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v2n1.p%25p>.

Susilowati, S., Gumilar, R., Masriah, M., & Karmini, A. (2025). Integrasi nilai keislaman dalam total quality management untuk peningkatan mutu sekolah dasar: Integration of Islamic values in total quality management to improve the

- quality of elementary schools. Epistemic: *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 441-456. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i3.471>.
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829-842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>.
- Triana, D., Hidayah, N., Ningrum, A. R., & Khalifah, D. R. N. (2025). PENERAPAN PENDEKATAN WHOLE LANGUAGE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA SISWA DI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 227-251. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33273>.
- Wahidin, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285-295. <https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3720>.
- Wahyudinata, Y. R. (2024). Dampak manajemen pembelajaran terhadap hasil penilaian peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 79-92. <https://doi.org/10.57171/jt.v5i1.233>.
- Wahyuni, M. T., Rodhiah, R. T. A., & Fahillah, M. (2025). Strategi Peningkatan Keterampilan Abad ke-21 Siswa SD dengan Memanfaatkan Aliran Filsafat Rekonstruksionisme. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 7(2), 88-103. <https://doi.org/10.30599/0cbvwb74>.
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran berdiferensiasi berbasis media digital. Wahana Dedikasi: *Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142-154. Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran berdiferensiasi berbasis media digital. Wahana Dedikasi: *Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142-154. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.15974>.
- Wahyuni, S., Rubingah, N., Hakiky, N., Wicaksono, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Penggunaan aplikasi Quizizz untuk mengukur aspek kognitif siswa SD pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 811-824. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1819>.
- Widiyaningsih, P., & Narimo, S. (2023). Peran guru dalam memaksimalkan semangat belajar peserta didik pada implementasi program kurikulum merdeka di SMK Negeri 1 Boyolali. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6325-6332. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2753>.
- Widyartono, D., & Taufiqurrahman, F. (2025). Kesulitan Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA melalui Penulisan Karya Ilmiah. GHANCARAN: *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 159-173. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v7i1.15909>.