



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 Siswa pada Media Quizizz untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dimas Rizqia Hendinata<sup>1(✉)</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro Indonesia

[dimashendinata21@gmail.com](mailto:dimashendinata21@gmail.com)

**abstrak**—Platform Quizizz menjadi salah satu pendekatan penting dalam pembelajaran karena menyediakan aktivitas kuis interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis persepsi peserta didik terhadap penggunaan platform pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif eksploratif untuk mengungkap persepsi peserta didik terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Hasil riset menunjukkan bahwa desain media Quizizz dalam Pembelajaran memuat 1) Desain Quizizz 2) Kemudahan Penggunaan 3) Pemahaman Materi 4) Motivasi dan Keterlibatan Siswa 5) Kenyamanan dan Kepercayaan Diri sedangkan persepsi Siswa terhadap media Quizizz yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 90 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 18. Persepsi Siswa menunjukkan banyak yang memilih “sangat setuju”.

**Kata kunci**—Desain, Persepsi, Siswa, Quizizz, Bahasa Indonesia

**Abstract**—The Quizizz platform has become an important approach in learning because it provides interactive quiz activities. The purpose of this study was to describe and analyze students' perceptions of the use of the Quizizz learning platform in Indonesian language learning. This study used an exploratory qualitative method to reveal students' perceptions of the use of Quizizz in learning. The results of the study show that the design of the Quizizz media in learning includes 1) Quizizz Design 2) Ease of Use 3) Understanding of Material 4) Student Motivation and Engagement 5) Comfort and Confidence, while student perceptions of the Quizizz media show that 90% strongly agree and 18% strongly disagree. Student perceptions indicate that many chose to strongly agree.

**Keywords** — Design, Perception, Students, Quizizz, Indonesian Language

### PENDAHULUAN

Desain merupakan istilah yang berasal dari kata *design* dalam bahasa Inggris, yang bermakna “perencanaan” dan juga dapat diartikan sebagai “persiapan” (Kurniawati, 2021). Desain ialah sebuah tatanan yang dapat diterapkan pada berbagai bentuk rancangan, dengan penekanan utama pada cara memandang setiap permasalahan bukan secara terpisah atau individual, melainkan sebagai satu kesatuan karena setiap masalah saling berhubungan satu sama lain (Maudi dkk., 2014). Rancangan termasuk tahapan dalam membuat atau menyusun suatu bentuk

supaya tercipta keseimbangan antara kegunaan dan keindahan (Soewito, 2013). Pengertian dari istilah desain merupakan bidang pengetahuan yang berkaitan dengan aktivitas merencanakan atau merancang sesuatu, yang umumnya diwujudkan dalam bentuk visual atau sketsa dan kemudian direalisasikan menjadi bentuk nyata (Fachri dan Subarkti, 2021).

Desain juga proses pembelajaran yang menuntun cara pelaksanaan kegiatan industri, oleh karena itu diperlukan suasana belajar yang mampu merepresentasikan praktik kerja nyata secara profesional, di mana siswa harus mempelajari perilaku dan kebiasaan yang diperlukan ketika terjun ke lingkungan kerja sesungguhnya (Motley dalam Andeas dkk., 2021). Desain merupakan inti atau pusat dari suatu proses dan rancangan yang berkualitas tidak sekadar berperan dalam aspek visual atau tampilan produk, melainkan juga berpengaruh terhadap fungsi dan kegunaannya (Listyawati, 2016). Secara keseluruhan, desain berperan penting sebagai upaya menciptakan keseimbangan antara ide, fungsi, dan estetika agar menghasilkan karya yang bermakna dan bernilai guna.

Pemahaman persepsi secara terbatas berkaitan dengan pengalaman pribadi seseorang, namun secara psikologis pandangan tersebut kurang sesuai. Persepsi lebih tepat dipahami sebagai suatu tahapan yang menyatukan serta menata informasi yang diterima oleh pancaindra agar dapat diproses sehingga memungkinkan kita mengenali lingkungan sekitar sekaligus menyadari keberadaan diri sendiri (Nisa dan Yarni, 2023). Persepsi adalah tahapan dalam memilih rangsangan yang datang dari lingkungan sekitar, kemudian menyusun serta memaknai rangsangan tersebut berdasarkan situasi yang sedang dialami. Faktanya, manusia senantiasa berhadapan dengan berbagai objek dan kejadian dalam kehidupannya (Simbolon, 2007).

Secara umum, persepsi adalah tahapan yang memungkinkan individu menyeleksi, menyusun, serta menafsirkan berbagai stimulus yang diterima hingga membentuk pemahaman yang utuh dan bermakna mengenai lingkungan sekitarnya (Dwi dalam Bilondatu, 2013). Langkah atau keputusan yang dilakukan bergantung pada cara pandang atau penilaian seseorang terhadap keadaan yang sedang dialami (Subakti, 2018). Persepsi ikut terlibat mengatur dan mengevaluasi sensasi untuk mendapatkan informasi yang berasal dari dalam dan luar (Dania dan Novziransyah, 2021). Pada dasarnya, para pakar beranggapan bahwa munculnya proses persepsi ditentukan oleh berbagai unsur, antara lain pengalaman hidup, wawasan pengetahuan, kondisi fisik, lingkungan sosial, dan nilai-nilai budaya (Harisah dan Maiming dalam Megawati, 2020). Secara keseluruhan, persepsi merupakan proses kompleks yang dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, dan lingkungan, di mana individu menafsirkan berbagai rangsangan untuk memahami serta merespons dunia di sekitarnya secara bermakna. Persepsi ini difokuskan mengenai peserta didik.

Peserta didik diproyeksikan agar dapat menalar secara analitis serta menelaah bahan ajar yang disampaikan pendidik secara optimal melalui suasana pembelajaran yang nyaman dan menarik, sehingga mereka lebih mudah memahami isi pelajaran (Nurrita, 2018). Siswa merupakan seseorang yang mengikuti proses pembelajaran pada suatu institusi pendidikan dengan tujuan mendapatkan wawasan serta

kemampuan tertentu (Amallia dan Unaenah, 2018). Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah bertujuan untuk mengasah wawasan, kemampuan, dan perilaku agar mampu beradaptasi serta menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Cahya dkk., 2023).

Kemampuan belajar mandiri berfokus pada tahapan peserta didik dalam mengonversi potensi berpikir menjadi kecakapan akademik tanpa bergantung pada orang lain (Mirlanda dkk., 2019). Tanda atau ciri dari perilaku disiplin peserta didik mencakup kemampuan mengatur waktu belajar, ketekunan, fokus selama kegiatan belajar, serta keteraturan dalam berperilaku, yang selaras dengan tiga dimensi utama kedisiplinan (Murtini dalam Tampubolon dan Sibuea, 2022). Sasaran utama peserta didik menitikberatkan pada usaha untuk meningkatkan wawasan, kemampuan, serta kepribadian melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara terus-menerus dan konsisten (Siregar, 2017). Secara menyeluruh, peserta didik merupakan individu yang secara aktif mengembangkan wawasan, kemampuan, dan kedisiplinan melalui proses belajar yang mandiri, berkelanjutan, serta berorientasi pada pembentukan karakter dan kecakapan hidup. Meneruskan tentang aplikasi pembelajaran Quizizz.

Platform pembelajaran Quizizz adalah sarana pembelajaran daring berbentuk permainan interaktif yang dapat digunakan secara gratis. Aplikasi ini dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar untuk menumbuhkan antusiasme, memberikan motivasi, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik, sekaligus mendorong minat mereka dalam meninjau kembali materi pelajaran dan berinteraksi melalui diskusi kelompok (Tazkiyah dan Isro, 2021). Platform pembelajaran Quizizz mampu membantu meningkatkan pencapaian akademik peserta didik serta mengasah kemampuan mereka dalam menyelesaikan berbagai permasalahan (Putri dalam Ernawati dkk., 2023). Platform Quizizz mendorong terciptanya proses belajar yang berorientasi pada peserta didik, karena mereka berperan secara aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Solikah, 2020). Aplikasi Quizizz dapat digunakan dengan luwes, dalam hal waktu serta lokasi, asalkan terhubung dengan jaringan internet. Artinya, siswa tetap dapat memanfaatkan Quizizz di luar kelas selama perangkat mereka memiliki koneksi internet. Melalui latihan yang dilakukan secara berkesinambungan, kemampuan membaca siswa diharapkan mengalami peningkatan (Mohamad dalam Suwanto, 2021).

Berbagai macam fitur yang tersedia pada platform Quizizz menimbulkan rasa gembira serta kenyamanan bagi siswa saat mereka mengerjakan tugas atau evaluasi pembelajaran (Pusparani, 2020). Kehadiran aplikasi Quizizz diharapkan mampu memperbaiki capaian akademik peserta didik serta menumbuhkan motivasi mereka selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Humairoh, 2023). Proses belajar yang memanfaatkan platform Quizizz dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Citra dan Rosy, 2020). Platform Quizizz bisa dimanfaatkan sebagai metode belajar yang efektif sekaligus menarik tanpa mengurangi makna dan tujuan utama dari proses pembelajaran itu sendiri (Rahmawati dkk., 2022). Peserta didik menyampaikan bahwa saat kegiatan belajar menggunakan Quizizz berlangsung dengan cara yang menarik, interaktif, santai, dan

fleksibel, mereka menjadi lebih konsentrasi dan terlibat aktif selama proses belajar berlangsung (Sitorus dan Santoso, 2022).

Penggunaan aplikasi Quizizz menuntut pengguna memiliki koneksi internet yang stabil agar proses pembelajaran berjalan lancar dan terhindar dari kendala teknis. Selain itu, Quizizz juga menampilkan hasil kerja peserta didik secara jelas dan terstruktur melalui fitur penilaian yang tersedia dalam aplikasinya (Rajagukguk, 2021). Penggunaan Quizizz terbukti dapat meningkatkan penilaian positif peserta didik pada tes, antusias belajar, dorongan belajar, partisipasi dalam aktivitas, dan capaian akademik. Dengan demikian, siswa dapat mengalami perkembangan kognitif yang optimal sesuai hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayati dkk. (2021). Pembelajaran Quizizz berperan sebagai media interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, fleksibel, serta berorientasi pada partisipasi aktif siswa.

Bahasa Indonesia merupakan sebuah tahapan perkembangan yang berlangsung lama dan ditempuh oleh seluruh peserta didik ketika mempelajari komunikasi berbahasa Indonesia maupun bahasa sekunder sesudah bahasa pertama mereka (Mubin & Aryanto, 2023). Bahasa Indonesia sudah melewati kemajuan yang berkembang dengan cepat dan signifikan (Murdiyati, 2020). Bahasa Indonesia selain itu mempunyai ciri khas struktur kebahasaan yang mudah dipahami serta pola ejaan yang tersusun dengan baik (Julianti & Siagian, 2023). Bahasa Indonesia tidak semata-mata berfungsi untuk berinteraksi, melainkan juga menjadi sarana yang menyatukan masyarakat Indonesia (Assapari, 2014). Bahasa Indonesia sudah berperan sebagai sumber motivasi dan jiwa yang mempersatukan berbagai keberagaman di dalam masyarakat (Izzak, 2009).

Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk meningkatkan wawasan serta kemampuan dalam berinteraksi secara bahasa sehingga masyarakat menjadi lebih mudah dalam berkomunikasi (Mailida & Wandani, 2023). Sejumlah maksud dalam memanfaatkan Bahasa Indonesia guna memperluas kapasitas berpikir dan pengetahuan (Ali, 2020). Bahasa Indonesia mempunyai beragam keunggulan yang memberi manfaat besar bagi masyarakat dalam aktivitas sehari-hari (Purnamasari & Hartono, 2023). Bahasa Indonesia selain itu mencakup unsur linguistik berupa struktur kata serta pedoman tata bahasa (Utami, 2017). Bahasa Indonesia memegang peran yang sangat vital dalam kehidupan masyarakat Indonesia karena digunakan sebagai sarana komunikasi, penyatuan bangsa, serta pengembangan ilmu pengetahuan. Selain itu, keberadaan Bahasa Indonesia yang terus berkembang dengan struktur kebahasaan yang baik menjadikannya sebagai sarana utama dalam memperkuat identitas nasional serta meningkatkan kemampuan berbahasa masyarakat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi merupakan penelitian yang bertujuan menggali fenomena yang masih minim kajian guna mendapatkan pengertian yang menyeluruh serta komprehensif mengenai sebuah persoalan (Septiana & Khoiriyah, 2024). Proses eksplorasi bersifat fleksibel dan terbuka,

memungkinkan peneliti menelusuri beragam sudut pandang serta pengalaman nyata dalam rangka menemukan makna dan pola baru yang sebelumnya belum terungkap (A'yum dkk., 2025). Pendekatan ini dilakukan ketika variabel penelitian belum jelas, teori belum kokoh, serta diperlukan pemahaman awal yang komprehensif untuk merumuskan pertanyaan penelitian yang lebih tajam dan terarah (Dani dkk., 2024). Pendekatan eksplorasi membantu peneliti menangkap pengalaman autentik siswa saat menggunakan aplikasi Quizizz sehingga tercipta dasar yang kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia secara lebih efektif.

Pendekatan eksplorasi pada ranah pendidikan memiliki peran penting untuk menangkap dinamika belajar siswa secara mendalam sesuai kondisi nyata di lapangan. Peneliti dapat menyesuaikan fokus penelitian seiring berkembangnya temuan serta memetakan variabel-variabel penting yang berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran (Rusdiana, 2025). Melalui eksplorasi, peneliti mampu menilai apakah media pembelajaran yang digunakan benar-benar relevan, menarik, dan mendukung perkembangan keterampilan siswa khususnya ketika menggunakan teknologi interaktif yang menuntut kecepatan berpikir serta ketepatan dalam menjawab pertanyaan.

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa MTs karena mereka telah memiliki kemampuan membaca dan memahami materi bahasa Indonesia pada tingkat dasar, sehingga dapat memberikan penilaian yang objektif terhadap media pembelajaran yang digunakan. Mereka merupakan pengguna langsung platform Quizizz pada materi pengetahuan umum seputar bahasa Indonesia, di mana pembelajaran dilaksanakan dengan pola kuis yang memacu fokus, kecepatan, serta kemampuan menentukan jawaban yang tepat. Dengan demikian, keterlibatan siswa sangat relevan guna menilai keefektifan Quizizz dalam menumbuhkan dorongan belajar, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia (Rusdiana, 2025). Pemilihan siswa juga mencerminkan kesiapan kognitif yang lebih matang dalam menghadapi soal berbasis kompetensi sehingga hasil yang diperoleh dapat digunakan sebagai acuan evaluasi media pembelajaran secara akurat. Respons dan pengalaman belajar para siswa ini diharapkan mampu memberikan gambaran nyata tentang sejauh mana Quizizz berperan dalam mewujudkan kegiatan belajar yang semakin menarik serta bernilai.

Pemanfaatan instrumen kuesioner merupakan sarana untuk menilai potensi ketangguhan dalam bidang bahasa Indonesia pada peserta didik (Iman & Firmansyah, 2020). Kuesioner yang dirancang berpedoman pada model penilaian Likert dengan kategori respons amat tidak menyetujui, tidak menyetujui, netral, menyetujui, dan sangat menyetujui (Puspitasari dan febrinita, 2021). Instrumen ini diharapkan mampu menghasilkan data yang akurat sehingga pendidik mampu menyusun pendekatan pembelajaran yang lebih optimal untuk meningkatkan kecepatan berpikir peserta didik.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Quizizz	1. Tampilan visual Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menarik perhatian saya.					
	2. Warna dan gambar pada Quizizz membuat saya lebih bersemangat belajar.					
	3. Huruf dalam Quizizz terbaca dengan jelas.					
	4. Tata letak fitur dalam Quizizz mudah dipahami.					
Kemudahan Penggunaan	5. Saya mudah memahami cara menggunakan Quizizz tanpa bantuan guru.					
	6. Quizizz mudah diakses melalui perangkat yang saya gunakan.					
	7. Waktu pengerjaan pada Quizizz jelas dan mudah dipahami.					
	8. Quizizz tidak membuat saya bingung saat mengerjakan soal.					
Pemahaman Materi	9. Quizizz membantu saya memahami materi Bahasa Indonesia.					
	10. Soal pada Quizizz sesuai dengan pembelajaran yang diberikan guru					
	11. Feedback skor dalam Quizizz membantu saya mengetahui pemahaman saya.					
	12. Quizizz membantu saya mengingat materi yang telah dipelajari.					
	13. Quizizz membuat saya lebih semangat mengikuti pelajaran					
	14. Saya merasa tertantang saat mengerjakan soal di Quizizz.					

Motivasi & Keterlibatan Siswa	15. Saya lebih fokus belajar saat menggunakan Quizizz.					
	16. Saya lebih aktif saat kegiatan pembelajaran menggunakan Quizizz.					
Kenyamanan & Kepercayaan Diri	17. Saya merasa nyaman belajar menggunakan Quizizz.					
	18. Quizizz meningkatkan kepercayaan diri saya saat mengerjakan soal.					
	19. Saya tidak mudah bosan saat belajar dengan Quizizz.					
	20. Saya berharap pembelajaran Bahasa Indonesia lebih sering memakai Quizizz.					

Keterangan (Sangat Setuju=5, Setuju=4, Netral=3, Tidak Setuju=2, dan Sangat Tidak Setuju=1) (dikembangkan oleh peneliti).

Angket berperan menggali tanggapan siswa mengenai penggunaan Quizizz pada pembelajaran Bahasa Indonesia, mencakup aspek tampilan desain, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, motivasi belajar, dan kenyamanan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap pernyataan disusun untuk menangkap pengalaman siswa secara autentik sehingga respons yang diberikan mencerminkan kondisi nyata saat berinteraksi dengan media kuis interaktif tersebut. Hasil angket memberi gambaran mengenai efektivitas Quizizz sebagai media pendukung belajar, baik dalam meningkatkan fokus, partisipasi, maupun rasa percaya diri siswa ketika menjawab soal. Tahap analisis selanjutnya menelusuri pola makna dari tiap respons secara sistematis agar muncul pemahaman yang lebih menyeluruh tentang kontribusi Quizizz terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis tematik memandu penelusuran pola makna dari seluruh tanggapan sehingga muncul pemahaman menyeluruh mengenai kontribusi Quizizz terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

metode pengolahan data memanfaatkan analisis tema (thematic analysis). analisis tematik berperan sebagai metode utama. pada pengolahan informasi berbasis kualitatif karena menawarkan kemampuan esensial yang bisa digunakan untuk beragam model analisis kualitatif lain (Braun & Clarke, dalam Karimah dkk., 2022). Melalui teknik ini, peneliti mampu mengungkap pola makna yang tersembunyi dalam data sehingga temuan lebih terarah dan mendalam. Pendekatan ini memandu peneliti menelusuri pola makna dari setiap respons siswa secara berkesinambungan, sehingga setiap temuan saling terhubung dan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar yang mereka alami (Hendry dan Manongga, 2024). Rangkaian langkah analisis berbasis tema berpedoman pada urutan yang direkomendasikan oleh Braun dan Clarke dalam Heriyanto dan Nurislaminingsih (2025), yang mencakup (1) familiarisasi dengan data, (2) pengodean

awal, (3) pencarian tema, (4) peninjauan tema, (5) pendefinisian dan penamaan tema, dan (6) penyusunan laporan secara sistematis. Tahap familiarisasi data membantu peneliti memahami keseluruhan alur informasi sehingga proses analisis berikutnya dapat dilakukan lebih fokus dan sesuai arah tujuan penelitian (Sukarriya, 2023). Pengodean awal merupakan proses sistematis untuk mengidentifikasi dan memberi tanda pada informasi penting yang muncul dalam data, sehingga setiap bagian yang relevan terhadap fokus penelitian dapat terorganisasi secara jelas dan mudah ditelusuri pada tahap analisis berikutnya (Tayudin dan Alif, 2025). Pencarian tema ialah langkah menyatukan sejumlah kode yang bermakna serupa guna menciptakan tema awal yang bisa menggambarkan inti makna pada data penelitian secara teratur (Adelliani., 2023).

Peninjauan tema merupakan evaluasi tema guna menjamin keterpaduan makna dalam tema serta pembedaan yang tegas antar tema, termasuk pemberian nama dan batasan tema secara terperinci agar struktur tematik yang terbentuk semakin akurat dan mudah dipahami (Khairan dan Habib, 2025). Pendefinisian dan penamaan tema adalah langkah untuk menetapkan makna inti setiap tema sekaligus memberikan label yang sesuai agar tema memiliki identitas yang jelas dalam analisis data (Chandra dkk., 2022). Penyusunan laporan adalah proses menyajikan hasil analisis tematik dalam bentuk uraian ilmiah yang runtut, sehingga temuan penelitian dapat dipahami dan diinterpretasikan berdasarkan konteks data yang diperoleh (Tamara dan Rahdriawan, 2017). Pendekatan analisis tematik tidak hanya berfungsi sebagai teknik pengolahan data, tetapi juga sebagai sarana untuk menyingkap makna mendalam yang tersirat dalam setiap pengalaman peserta didik. Pendekatan ini memastikan bahwa hasil penelitian yang diperoleh benar-benar merepresentasikan realitas belajar siswa secara komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Memberikan gambaran mengenai efektivitas Quizizz dalam mendukung pemahaman materi, hasil analisis tematik juga memungkinkan peneliti mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kualitas pengalaman belajar siswa, seperti ketertarikan terhadap tampilan visual, kejelasan instruksi, serta tingkat tantangan soal yang diberikan. Pola makna yang muncul dari respons siswa tersebut dapat menjadi dasar dalam mengevaluasi kesiapan mereka dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi, termasuk bagaimana adaptasi mereka terhadap sistem evaluasi yang lebih interaktif dan dinamis. Melalui temuan ini, pendidik dapat mengetahui aspek-aspek mana yang masih perlu diperkuat, baik dalam konteks desain media maupun strategi pelaksanaan pembelajaran agar tujuan instruksional tercapai secara optimal.

Analisis lanjutan juga mengungkap bagaimana penggunaan Quizizz berkontribusi terhadap perkembangan sikap belajar siswa, seperti peningkatan antusiasme, rasa ingin tahu, serta keberanian untuk menjawab pertanyaan secara kompetitif. Lingkungan belajar yang menyenangkan terbukti berdampak positif pada partisipasi siswa, terutama dalam pembelajaran keterampilan berbahasa yang sebelumnya dipandang kurang menarik. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar, memperkuat



interaksi edukatif, dan menumbuhkan budaya belajar aktif di kelas. Pemanfaatan temuan-temuan tersebut diharapkan mampu mendorong pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan responsif terhadap perkembangan teknologi pendidikan di masa mendatang.

Teknik validasi data menggunakan triangulasi sumber. Teknik validasi data merupakan pendekatan guna menjamin jika informasi yang didapatkan pada proses riset tepat, sesuai kenyataan, serta memiliki tingkat kepercayaan tinggi (Susanto dan Jailana, 2023). Selain itu, triangulasi sumber juga dapat diartikan sebagai upaya pemeriksaan data dengan menggunakan berbagai sumber informasi yang berbeda agar temuan penelitian lebih kredibel dan objektif (Nurfajriani, 2024). Penelitian ini, triangulasi diterapkan melalui pencocokan temuan kuesioner peserta didik., catatan observasi guru selama pembelajaran, serta refleksi peneliti pada pemanfaatan media Quizizz dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia di kelas. Melalui triangulasi sumber, data yang diperoleh menjadi lebih valid karena diuji dari berbagai sudut pandang.

Desain media Quizizz menjadi aspek penting dalam penelitian ini karena dapat memengaruhi persepsi siswa terhadap pembelajaran. Tampilan kuis yang menarik, penyusunan pertanyaan yang jelas, serta variasi jenis soal membantu siswa lebih terlibat dan memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih efektif. Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif menjawab kuis ketika desain media interaktif dan mudah diakses.

Selain desain, persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz juga menjadi fokus penelitian. Persepsi ini dianalisis melalui angket yang menilai kemudahan akses, keseruan kuis, dan relevansi soal dengan materi pelajaran menerapkan teknik validasi data dan triangulasi sumber, temuan mengenai persepsi siswa menjadi lebih objektif dan dapat dipercaya. temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai sarana pembelajaran tidak sekadar menumbuhkan motivasi, melainkan juga membantu pendidik mengevaluasi pemahaman peserta didik secara real time.

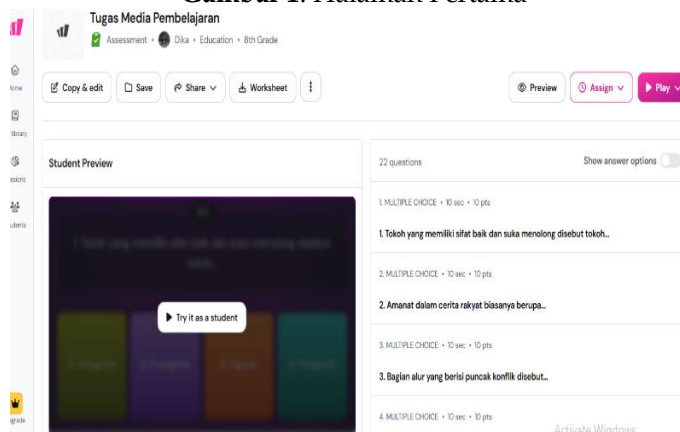
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Quizizz di Sekolah Menengah Pertama

Pembuatan aktivitas “Tugas Media Pembelajaran” pada Wayground dilakukan melalui beberapa langkah yang saling berurutan agar hasil akhirnya tersusun rapi. Pertama, guru membuka platform Wayground lalu memilih menu *Assessment* untuk membuat tugas baru, kemudian memberikan judul yang sesuai dengan materi yang akan diujikan. Setelah halaman pembuatan terbuka, guru mulai menambahkan soal dengan menekan tombol *Add Question*, memilih jenis soal *multiple choice*, lalu mengisi teks pertanyaan, menyiapkan empat pilihan jawaban, menentukan jawaban yang benar, serta mengatur durasi pengerjaan dan besarnya poin yang diberikan pada setiap soal. Aplikasi ini di berikan durasi sebanyak 10 detik untuk cepat jika ingin mendapatkan poin. Berikutnya, guru melanjutkan proses ini pada semua butir hingga jumlah pertanyaan terpenuhi, seperti 22 soal dalam contoh, sehingga seluruh aspek materi terwadahi secara lengkap. Setelah itu, guru memanfaatkan fitur *Student Preview* untuk melihat tampilan soal dari sudut pandang siswa, memastikan tidak ada

kesalahan pengetikan, pilihan jawaban terlihat jelas, dan waktu pengerjaan sesuai. Jika seluruh pengaturan telah tepat, guru menekan tombol *Save* untuk menyimpan, lalu menggunakan fitur *Assign* ketika ingin membagikan kuis tersebut kepada siswa atau menekan *Play* jika ingin menjalankannya secara langsung di kelas. Serangkaian langkah ini, Aplikasi Quizizz berbasis digital dapat tersusun dengan baik, lebih menarik, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif serta mudah dipahami oleh siswa.

**Gambar 1.** Halaman Pertama

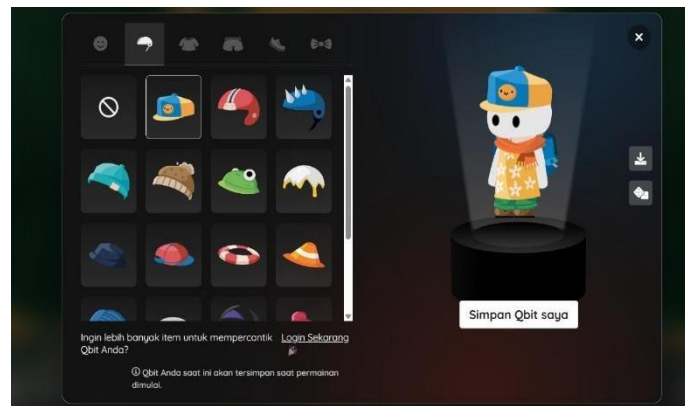


Saat siswa mulai memasuki kuis di Quizizz, prosesnya diawali dari halaman pra-permainan seperti pada gambar, di mana tampilan latar menunjukkan suasana petualangan dengan tema “Mastery Peak Mt. Kilimanjaro” yang membuat siswa lebih antusias sebelum memulai evaluasi. Pertama, siswa membuka tautan kuis yang dibagikan guru melalui WhatsApp, Google Classroom, atau langsung dari platform Wayground/Quizizz. Setelah halaman terbuka, siswa melihat sebuah kolom untuk mengisi nama lengkap atau nama yang diminta oleh guru sebagai identitas selama kuis berlangsung. Langkah ini penting, karena nama tersebut akan tampil di papan skor, laporan hasil, serta digunakan guru untuk memantau kinerja siswa. Setelah nama diinput, siswa menekan tombol *Start* yang secara otomatis membawa mereka masuk ke ruang permainan yang sudah disiapkan guru. Pada tahap ini, sistem Quizizz akan menyesuaikan koneksi, memeriksa pengaturan permainan seperti *timer*, *mode game* (*classic*, *homework*, atau *live*), dan memastikan siswa siap menerima soal pertama. Guru juga dapat mengatur berbagai opsi dalam *Game Settings*, seperti apakah jawaban akan ditampilkan langsung, apakah musik latar dinyalakan, serta apakah *leaderboard* diaktifkan atau disembunyikan. Melalui tahapan awal ini, Quizizz memberikan pengalaman masuk yang sederhana namun menarik, sehingga siswa tidak hanya siap mengerjakan soal tetapi juga merasa lebih termotivasi karena tampilan gamifikasi yang menyenangkan, membuat proses penilaian menjadi lebih interaktif, efektif, dan tidak membosankan.

**Gambar 2.** Layar Masuk Quizizz

Pada tahap berikutnya setelah siswa memasukkan nama dan siap memulai permainan, halaman Quizizz/Wayground menampilkan fitur *kustomisasi Qbit*, yaitu karakter kecil yang digunakan siswa selama permainan berlangsung. Di tahap ini, siswa diberikan kebebasan untuk memilih berbagai aksesoris yang tersedia, mulai dari topi, rambut, pakaian, celana, hingga aksesoris seperti syal atau tas. Pada bagian kiri layar, terdapat banyak pilihan item yang ditampilkan dalam bentuk ikon, dan siswa cukup menekan salah satu untuk melihat bagaimana tampilan Qbit mereka berubah secara langsung di sisi kanan. Fitur ini memberikan pengalaman personalisasi, sehingga setiap siswa dapat membuat karakter yang mencerminkan gaya mereka sendiri, misalnya memilih topi warna cerah, helm lucu, atau aksesoris berbentuk hewan seperti yang terlihat dalam gambar. Setelah siswa merasa puas dengan tampilan Qbit yang mereka pilih, mereka dapat menekan tombol "*Simpan Qbit saya*" agar desain tersebut tersimpan dan digunakan selama permainan berlangsung. Pada sisi kanan terdapat pula tombol acak (*dice icon*) bagi siswa yang ingin tampilan dibuat secara otomatis tanpa memilih manual, serta tombol unduh untuk menyimpan hasil avatar mereka. Melalui proses ini, Wayground tidak hanya menyediakan kuis sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga menambahkan unsur permainan yang menyenangkan lewat personalisasi karakter, sehingga siswa lebih bersemangat, merasa lebih terlibat, dan siap mengikuti seluruh rangkaian kuis dengan suasana yang lebih santai dan menyenangkan.

**Gambar 3.** Pembuatan Karakter



Setelah siswa selesai melakukan kustomisasi Qbit dan resmi memulai permainan, mereka akan dibawa ke halaman utama kuis yang menampilkan soal secara langsung seperti pada gambar. Pada tampilan ini, bagian tengah layar menampilkan pertanyaan secara jelas, misalnya “Bagian alur yang berisi puncak konflik disebut”, disertai nomor soal di atasnya, seperti “1/22” untuk menunjukkan progres pengerjaan. Empat pilihan jawaban ditampilkan dalam bentuk kotak besar, masing-masing dengan huruf opsi seperti A, B, C, dan D sehingga siswa dapat memilih jawaban hanya dengan satu klik. Bagian atas layar, terdapat indikator progres perjalanan karakter dalam mode permainan “mendaki gunung”, yang digambarkan dengan ikon jalur pendakian menuju puncak. Makin banyak pertanyaan yang dijawab dengan benar, makin cepat karakter siswa bergerak menuju puncak gunung. Pada sisi kanan atas, terdapat panel skor yang menunjukkan total poin yang diperoleh siswa secara real-time, sehingga mereka dapat memantau perkembangan performanya selama kuis berlangsung. Selain itu, pada sisi kanan terlihat pula keterangan “Upaya ke-3”, menandakan siswa sedang berada pada kesempatan menjawab ketiga kalinya untuk soal tersebut jika mode kuis mengizinkan percobaan ulang. Identitas siswa beserta avatar Qbit yang telah dipilih sebelumnya juga tampil di bagian kiri bawah layar sebagai penanda bahwa mereka sedang aktif dalam permainan. Tampilan yang interaktif ini, Wayground/Quizizz memberikan suasana pengerjaan soal yang lebih menarik, karena setiap jawaban yang benar bukan hanya memberi poin tetapi juga membawa karakter siswa semakin dekat dengan tujuan permainan, menciptakan pengalaman belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan penuh selama evaluasi berlangsung.

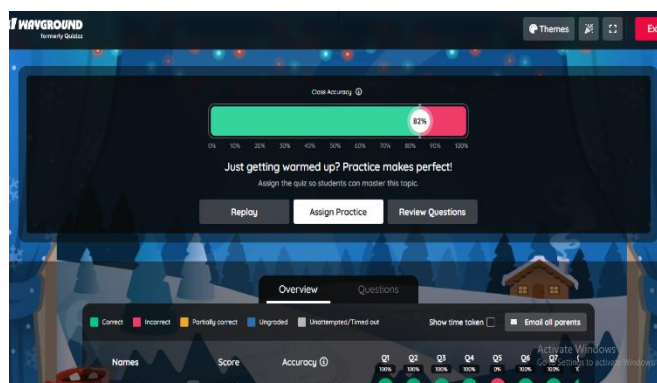
**Gambar 4.** Soal Quizizz



Setelah seluruh soal pada kuis selesai dijawab oleh siswa, sistem Wayground menampilkan halaman hasil akhir yang berfungsi untuk memberikan gambaran keseluruhan mengenai performa peserta selama kegiatan berlangsung. Pada bagian paling atas, terdapat indikator *Class Accuracy*, yaitu persentase rata-rata ketepatan jawaban dari seluruh siswa di kelas. Pada gambar terlihat bahwa akurasi mencapai 82%, yang ditampilkan dalam bentuk bar berwarna dengan penanda persentase yang jelas untuk memudahkan guru menilai tingkat keberhasilan siswa terhadap materi yang diberikan. Di bawah indikator tersebut, Wayground menampilkan pesan motivasi seperti *"Just getting warmed up? Practice makes perfect!"* sebagai dorongan agar siswa terus berlatih. Kemudian tersedia tiga tombol utama, yaitu *Replay* untuk mengulang permainan, *Assign Practice* untuk memberikan latihan lanjutan agar siswa dapat memperdalam pemahaman materi, dan *Review Questions* yang memungkinkan guru atau siswa meninjau kembali setiap soal beserta jawabannya.

Bagian tampilan yang lebih bawah, terdapat panel *Overview* yang menunjukkan rincian hasil siswa secara individu. Warna-warna tertentu digunakan untuk mengelompokkan jenis jawaban, seperti hijau untuk *Correct*, merah untuk *Incorrect*, kuning untuk *Partially correct*, biru untuk *Ungraded*, serta abu-abu untuk *Unattempted/Timed out*. Data siswa ditampilkan dalam tabel yang mencakup nama peserta, total skor, serta persentase akurasi per siswa. Pada bagian kanan setiap baris, ditampilkan pula hasil jawaban per nomor soal (misalnya Q1, Q2, Q3, dan seterusnya) sehingga guru dapat melihat dengan cepat soal mana yang paling banyak dijawab benar maupun salah. Tampilan hasil ini sangat membantu guru untuk melakukan analisis pembelajaran, karena tidak hanya memberikan skor, tetapi juga menyajikan evaluasi visual yang mudah dibaca mengenai pemahaman siswa terhadap materi.

**Gambar 5.** Tampilan Penilaian Quizizz



Secara keseluruhan, halaman ini menutup sesi pembelajaran dengan menyediakan rangkuman data yang informatif, rapi, dan mudah dipahami, sehingga guru dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pencapaian siswa selama proses evaluasi berlangsung. Tampilan *persentase Class Accuracy* memberikan indikator cepat mengenai taraf pencapaian kelas dalam menguasai materi yang sudah disampaikan, sementara tabel rincian siswa dan hasil jawaban per nomor soal membantu guru menelusuri lebih detail pola kesalahan maupun soal-soal yang dirasa sulit oleh sebagian besar peserta. Melalui penyajian data yang terstruktur, Wayground memungkinkan guru untuk tidak hanya melihat nilai akhir, tetapi juga menilai kedalaman pemahaman siswa, konsistensi jawaban, serta aspek materi yang masih memerlukan penguatan. Dengan demikian, halaman ini berfungsi sebagai alat evaluasi yang komprehensif, mendukung guru dalam menyusun tindak lanjut pembelajaran, merancang remedi atau pengayaan, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

## 2. Persepsi Siswa pada Media Quizizz untuk pembelajaran bahasa Indonesia

Pandangan peserta didik terhadap media Quizizz pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada peserta didik sekolah dasar. Instrumen kuesioner disusun menggunakan skala Likert lima kategori, yakni sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Data yang dihimpun selanjutnya dianalisis guna mengetahui bentuk respons serta tingkat penerimaan peserta didik terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai sarana evaluasi dan penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia. Penilaian dilakukan melalui lima aspek utama yang mencakup kemudahan penggunaan, tampilan visual, tingkat pemahaman siswa, motivasi belajar, serta keefektifan media dalam membantu siswa memahami materi.

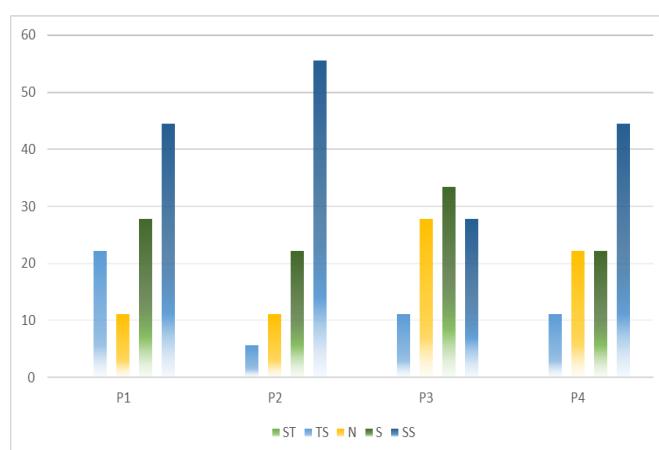
### a. Desain Quizizz

Persepsi siswa pada aspek desain media Quizizz untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dicari melalui empat pertanyaan yang telah disusun secara khusus untuk menilai kualitas tampilan dan kemudahan penggunaan media tersebut. Pada aspek desain ini, rata-rata jawaban siswa menunjukkan bahwa 43% responden menjawab sangat setuju (SS), yang mengindikasikan apresiasi tinggi terhadap tampilan visual dan pengaturannya. Selanjutnya, sebanyak 26% siswa menjawab setuju (S),



menandakan bahwa sebagian besar siswa merasa desain Quizizz cukup mendukung kenyamanan belajar. Kemudian, 18% responden memberikan jawaban netral (N), yang dapat diartikan bahwa mereka tidak memiliki kecenderungan tertentu terhadap baik atau kurangnya desain tersebut. Sebanyak 13% siswa menjawab tidak setuju (TS), menunjukkan adanya kelompok kecil yang merasa desain masih perlu diperbaiki. Terakhir, 0% siswa menjawab sangat tidak setuju (ST), menandakan bahwa hanya sedikit siswa yang benar-benar tidak puas dengan aspek desain media ini. Gambaran lebih lengkap mengenai hasil tiap pertanyaan dapat diamati melalui tampilan visual berikut.

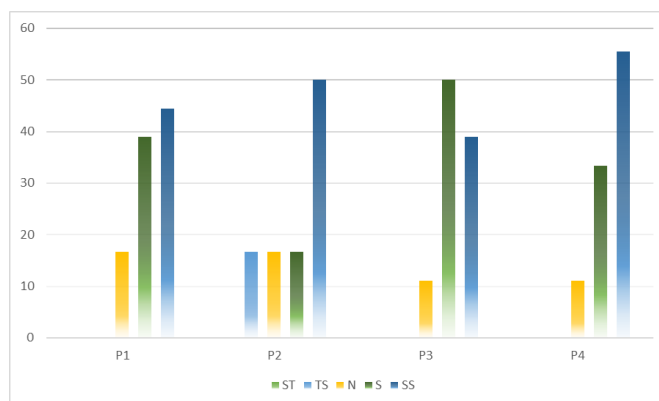
**Gambar 6.** Aspek Desain Quizizz



### b. Kemudahan Penggunaan

Persepsi siswa pada aspek Kemudahan Penggunaan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dicari dengan menggunakan empat pertanyaan yang dirancang untuk menggali sejauh mana media tersebut mudah dipahami dan dioperasikan oleh siswa. Pada aspek ini, rata-rata jawaban siswa menunjukkan bahwa 42,22% responden menjawab sangat setuju (SS), yang menggambarkan bahwa sebagian besar siswa merasa media pembelajaran ini sangat mudah digunakan. Selanjutnya, sebanyak 34,72% siswa menjawab setuju (S), menandakan bahwa kelompok besar lainnya juga merasakan bahwa kemudahan penggunaan Quizizz mendukung proses belajar mereka. Kemudian, 13,88% siswa memberikan jawaban netral (N), yang mengindikasikan bahwa mereka tidak memiliki kecenderungan kuat antara mudah atau tidaknya penggunaan media tersebut. Sebanyak 4,16% responden menjawab tidak setuju (TS), yang menunjukkan adanya sebagian kecil siswa yang merasa fitur-fitur Quizizz masih kurang praktis. Terakhir, 0% siswa menjawab sangat tidak setuju (ST), yang berarti tidak ada siswa yang merasa kemudahan penggunaan Quizizz sangat tidak memadai. Visualisasi data untuk tiap pertanyaan dapat ditemukan pada gambar yang telah dicantumkan.

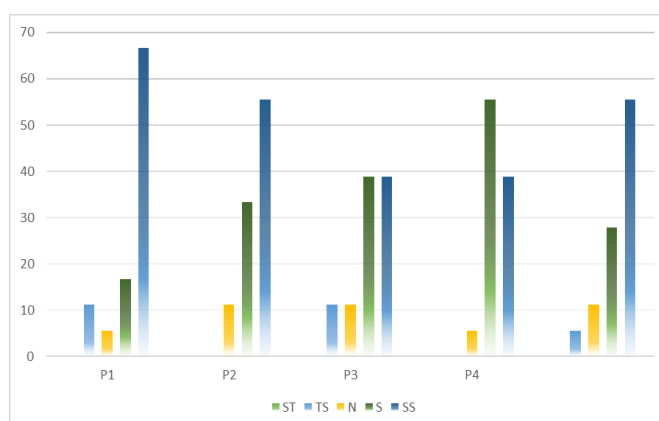
**Gambar 7.** Aspek Kemudahan Penggunaan



### c. Pemahaman Materi

Persepsi siswa pada aspek Pemahaman Materi di aplikasi Quizizz untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dicari dengan menggunakan empat pertanyaan yang bertujuan menilai sejauh mana media tersebut membantu siswa dalam memahami isi pelajaran. Pada aspek ini, rata-rata jawaban siswa menunjukkan bahwa 51,11% responden menjawab sangat setuju (SS), yang menggambarkan bahwa lebih dari setengah siswa merasa aplikasi Quizizz benar-benar membantu mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya, sebanyak 34,44% siswa menjawab setuju (S), menandakan bahwa sebagian besar siswa lainnya juga merasakan adanya peningkatan pemahaman melalui penggunaan media ini. Kemudian, 8,88% responden memberikan jawaban netral (N), yang menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa berada di posisi tengah dan tidak memiliki pendapat kuat mengenai efektivitas Quizizz dalam pemahaman materi. Sebanyak 5,55% siswa menjawab tidak setuju (TS), yang berarti ada sedikit siswa yang merasa aplikasi ini belum optimal dalam membantu mereka memahami pelajaran. Terakhir, 0% siswa memberikan jawaban sangat tidak setuju (ST), yang mengindikasikan bahwa tidak ada siswa yang merasa Quizizz sangat tidak membantu dalam proses pemahaman materi. Data pertanyaan disajikan secara lebih terperinci melalui gambar yang tersedia.

Gambar 8. Aspek Pemahaman Materi



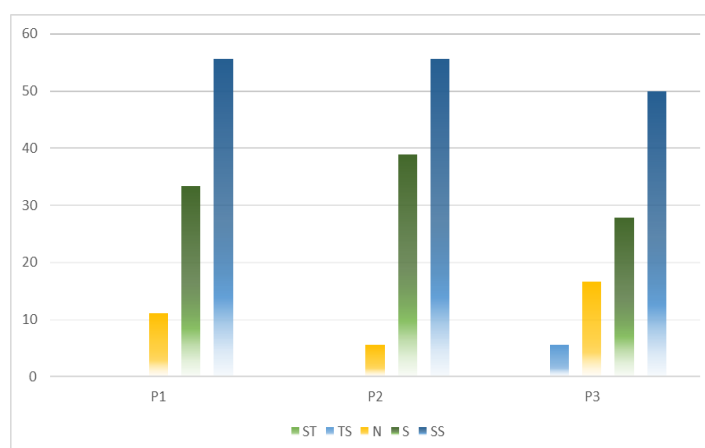
### d. Motivasi & Keterlibatan Siswa

Persepsi siswa pada aspek Motivasi & Keterlibatan Siswa pada media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dicari melalui empat



pertanyaan yang dirancang untuk menilai sejauh mana penggunaan media tersebut mampu meningkatkan minat, perhatian, serta partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Pada aspek ini, rata-rata jawaban siswa menunjukkan bahwa 53,70% responden menjawab sangat setuju (SS), yang berarti lebih dari setengah siswa merasa bahwa Quizizz sangat mampu mendorong motivasi sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka ketika mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, sebanyak 33,33% siswa menjawab setuju (S), menandakan bahwa sebagian besar siswa lainnya juga merasakan adanya dorongan positif dari penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar mereka. Kemudian, 11,11% responden memberikan jawaban netral (N), yang mengindikasikan bahwa kelompok kecil siswa berada pada posisi tengah dan tidak memberikan penilaian khusus mengenai efek Quizizz terhadap motivasi serta keterlibatan mereka. Sebanyak 1,85% siswa menjawab tidak setuju (TS), menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang merasa Quizizz kurang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Terakhir, 0% siswa memberikan jawaban sangat tidak setuju (ST), yang berarti tidak ada siswa yang menilai bahwa media ini sama sekali tidak berpengaruh terhadap motivasi atau keterlibatan mereka. Informasi lengkap pada setiap butir pertanyaan dapat diamati pada ilustrasi yang telah dilampirkan.

**Gambar 9.** Aspek Motivasi dan Keterlibatan Siswa

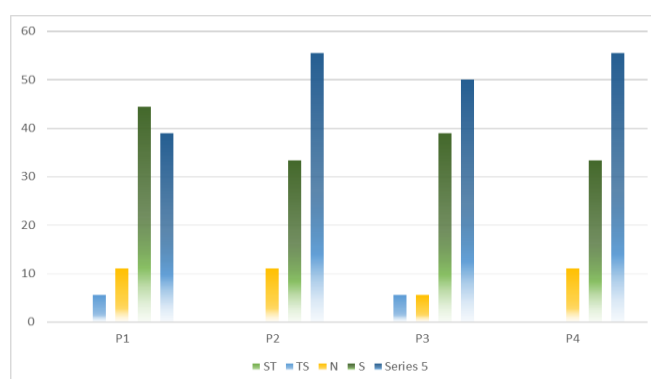


#### e. Kenyamanan & Kepercayaan Diri

Persepsi siswa pada aspek Kenyamanan & Kepercayaan Diri untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada media Quizizz dicari melalui empat pertanyaan yang dirancang untuk mengetahui sejauh mana penggunaan aplikasi tersebut menjadikan peserta didik merasa lebih nyaman dan semakin percaya diri ketika

mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada aspek ini, rata-rata jawaban siswa menunjukkan bahwa 50% responden menjawab sangat setuju (SS), yang mengindikasikan bahwa setengah dari jumlah siswa merasakan kenyamanan yang tinggi serta peningkatan kepercayaan diri ketika menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, sebanyak 37,5% siswa menjawab setuju (S), menandakan bahwa sebagian besar siswa lainnya juga merasakan efek positif dari penggunaan media ini terhadap perasaan nyaman dan percaya diri mereka. Kemudian, 9,72% responden memberikan jawaban netral (N), menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa berada pada posisi tengah dan tidak memberikan penilaian yang condong ke arah positif maupun negatif. Sebanyak 2,77% siswa menjawab tidak setuju (TS), yang berarti hanya sedikit siswa yang merasa bahwa penggunaan Quizizz belum sepenuhnya memberikan kenyamanan atau meningkatkan kepercayaan diri. Terakhir, 0% siswa memberikan jawaban sangat tidak setuju (ST), yang menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang merasa media ini sangat tidak mendukung kenyamanan maupun kepercayaan diri mereka. Representasi jawaban untuk setiap pertanyaan dapat diamati pada gambar yang telah disertakan.

**Gambar 10.** Kenyamanan dan Kepercayaan Diri



Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media *Quizizz* sebanyak 90 sedangkan siswa memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media *Quizizz* sebanyak 18. penelitian ini dilakukan untuk menjawab bagaimana desain dan pandangan peserta didik terhadap media *Quizizz*.

## SIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu desain media *Quizizz* memuat 1) Desain *Quizizz* 2) Kemudahan Penggunaan 3) Pemahaman Materi 4) Motivasi dan Keterlibatan Siswa 5) Kenyamanan dan Kepercayaan Diri sedangkan persepsi siswa terhadap media *Quizizz* dalam kategori “Sangat Setuju”. Berdasarkan hasil riset di atas, maka media *Quizizz* sangat efektif bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## REFERENSI

- Adelliani, N., Sucirahayu, C. A., & Zanjabila, A. R. (2023). *Analisis tematik pada penelitian kualitatif*. Palembang, Indonesia. Penerbit Salemba.
- 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>.
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa kelas III sekolah dasar. *AT-TADIB*, 2(2), 123-133. <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v2i2.19375>.
- A'yun, S. Q., Habsy, B. A., & Nursalim, M. (2025). Model-Model Penelitian Kualitatif: Literature Review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 341-354. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.367>.
- Bilondatu, M. R. (2013). Motivasi, persepsi, dan kepercayaan pengaruhnya terhadap keputusan pembelian konsumen pada sepeda motor Yamaha di Minahasa. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 1(3). <https://doi.org/10.35794/emba.1.3.2013.2139>.
- Bulan, D. R. (2019). Bahasa Indonesia sebagai identitas nasional bangsa Indonesia. *JISIPOL| Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(2), 23-29.. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/jisipol/article/view/115>.
- Cahya, M. D., Pamungkas, Y., & Faiqoh, E. N. (2023). Analisis Karakteristik Siswa sebagai Dasar Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Peningkatan Kolaborasi Siswa. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 8(1). <https://doi.org/10.32528/bioma.v8i1.372>.
- Chandra, C. V., Priharsari, D., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Analisis Penggunaan Virtual Background Seragam pada Pertemuan Daring dari Perspektif Peserta. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 3(1), 1-7. <https://doi.org/10.25126/justsi.v3i1.56>.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.
- Dani, R., Agustini, A., Kasanah, U., Syamsul, E. M., Pujiriyani, D. W., Kekri, B. P. N., ... & Latifah, L. (2024). Desain Penelitian: Teori, Metode, dan Implementasi. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(01). <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/109>.

- Dania, I. A., & Novziransyah, N. (2021). Sensasi, Persepsi, Kognitif. *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, 20(1), 14-21. <https://doi.org/10.30743/ibnusina.v20i1.59>.
- Dzakirah, F., Hamzah, R. A., & Shyalina, A. (2025). Fungsi dan Ragam Bahasa Indonesia. *Sintaksis: Publikasi Para ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 3(3), 92-107. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i3.1712>.
- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai media penilaian peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339-346. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>.
- Fachri, B., & Surbakti, R. W. (2021). Perancangan Sistem Dan Desain Undangan Digital Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (Studi Kasus: Asco Jaya). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 263-267. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.692>.
- Hendry, H., & Manongga, D. H. (2024). Analisis Konten Berbasis Grounded Theory. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/543>.
- Heriyanto, H., & Nurislaaminingsih, R. (2025). From Code to Theme: Coding Technique for Qualitative Researchers. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 9(2). <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/27889>.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251-257. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Humairoh, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam [JIPPI]*, 1(1). <https://doi.org/10.30596/jippi.v1i1.1>.
- Izzak, A. (2009). Bilingualisme dalam Perspektif Pengembangan Bahasa Indonesia. *Mabasan*, 3(1), 15-29. <https://doi.org/10.62107/mab.v3i1.98>.
- Julianti, D., & Siagian, I. (2023). Analisis Pengaruh Bahasa Daerah Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5829-5836. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/956>.
- Karimah, B. P. H., Priharsari, D., & Tibyani, T. (2022). Analisis penggunaan e-commerce terhadap bisnis usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1298-1305. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10784>.
- Khairan, C., & Habib, M. (2025). Chatbot ai dalam identifikasi awal gangguan kesehatan mental di indonesia: tantangan dan prospek. *Jurnal Empati*, 13(6), 498-508. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/47903>.
- Kurniawati, W. (2021). Desain perencanaan pembelajaran. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(01), 1-10. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/18>.

- Listyawati, I. H. (2016). Peran penting promosi dan desain produk dalam membangun minat beli konsumen. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Akuntansi*, 3(1). <https://jurnal.stibsa.ac.id/index.php/jbma/article/view/39>.
- Mailida, Y., & Wandani, R. R. (2023). Karakteristik mata pelajaran bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5608-5615. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/900>.
- Maudi, M. F., Nugraha, A. L., & Sasmito, B. (2014). Desain Aplikasi Sistem Informasi Pelanggan Pdam Berbasis Webgis (Studi Kasus: Kota Demak). *Jurnal Geodesi Undip*, 3(3), 98-110. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/geodesi/article/view/5840>.
- Megawanti, P. (2020). Persepsi peserta didik terhadap pjj pada masa pandemi Covid 19. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 75-82. <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v7i2.6411.g3160>.
- Mirlanda, E. P., Nindiasari, H., & Syamsuri, S. (2019). Pengaruh pembelajaran flipped classroom terhadap kemandirian belajar siswa ditinjau dari gaya kognitif siswa. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 4(1), 38-49. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v4i1.1637>.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554-559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>.
- Murdiyati, S. (2020). Peranan bahasa indonesia dalam membangun karakter generasi muda bangsa. *Educatif Journal of Education Research*, 2(3), 25-30. <https://pub.mykreatif.com/index.php/educatif/article/view/21>.
- Nisa, A. H., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *Koloni*, 2(4), 213-226. <https://doi.org/10.31004/koloni.v2i4.568>.
- 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/10.5281/zenodo.13929272>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>.
- PB, S. N., Andeas, A., & Nugroho, J. A. (2021). Pengembangan “jurnal proses desain” sebagai media pembelajaran perancangan desain. *Jurnal Desain*, 9(1), 131-142. <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v9i1.10690>.
- Purnamasari, A., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya penggunaan bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Jotika Journal in Education*, 2(2), 57-64. <https://doi.org/10.56445/jje.v2i2.84>.
- Pusparani, H. (2020). Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.
- Puspitasari, A. (2017). Menumbuhkan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam pendidikan dan pengajaran. *Tamaddun*, 16(2), 81-87. <https://doi.org/10.33096/tamaddun.v16i2.55>.



- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>.
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 45-50). FBS Unimed Press. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41219/>.
- Rusdiana, A. (2025). Bahan ajar metode penelitian manajemen pendidikan. <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/121673>.
- Septiana, N. N., & Khoiriyah, Z. (2024). Metode penelitian studi kasus dalam pendekatan kualitatif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 233-243. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5181>.
- Setiawan, A., Aina, N., Sari, N. K., Shofira, N., Ariansyah, M. A., Nabil, M., ... & Varisca, V. V. (2024). Peran dan Fungsi Bahasa Indonesia FUNGSI BAHASA INDONESIA. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(6), 9696-9702. <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/1811>.
- Simbolon, M. (2007). Persepsi dan kepribadian. *Jurnal ekonomis*, 1(1), 52-66. <https://doi.org/10.58303/jeko.v1i1.516>.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2193>.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.
- Soewito, Y. (2013). Kualitas produk, merek dan desain pengaruhnya terhadap keputusan pembelian sepeda motor Yamaha Mio. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(3).. <https://doi.org/10.35794/emba.1.3.2013.1649>.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>.
- Sukarriya, E. (2023). Analisis Studi Bridge Simulator Bagi Taruna Taruni Pelayaran SMK N 1 Bukit Batu. *ABEC Indonesia*, 251-258. <https://abecindonesia.org/proceeding/index.php/abec/article/view/401>.
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.
- Suwarto, M. P. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 499-514. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1934>.

- Tamara, A. P., & Rahdriawan, M. (2017). *Kajian Pelaksanaan Konsep Kampung Tematik di Kampung Hidroponik Kelurahan Tanjungmas Kota Semarang* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS DIPONEGORO). <https://eprints.undip.ac.id/67862/>.
- Tampubolon, K., & Sibuea, N. (2022). Peran perilaku guru dalam menciptakan disiplin siswa. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 2(4), 1-7. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v2i4.389>.
- Taqiyudin, M. I. A., & Alif, M. (2025). Pendekatan Studi Hadis Tematik dengan Grounded Theory Anselm Strauss dan Barney Glaser. *AL-MUSTAQBAL: Jurnal Agama Islam*, 2(3), 137-145. <https://doi.org/10.59841/al-mustaqbal.v2i3.206>.
- Tindakan yang diambil ini akan dipengaruhi oleh persepsi pada situasi yang dihadapinya (Subakti, 2018). Subakti, A. G., Tenironama, D., & Yuniarso, A. (2018). Analisis Persepsi Konsumen. *Journal of Tourism in Emerging Economies*, 8(1), 31-38. <https://doi.org/10.17509/thej.v8i1.11687>.
- Utami, S. R. (2017). Pembelajaran aspek tata bahasa dalam buku pelajaran bahasa Indonesia. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 189-203. <https://doi.org/10.21009/AKSIS.010203>.