
Persepsi Siswa Terhadap Quizizz Terintegrasi Google Classroom untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia

Zainal Abidin¹, Siti Rochmiyati²

¹SD Negeri Sumber 2, Sleman

^{1,2}Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

Email: ¹zein.sensei@gmail.com, ²rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 15 Desember 2023

Direvisi 21 April 2024

Disetujui 22 Mei 2024

Keywords:

*Integrated Quizizz,
GCR,*

Learning Experience,

Learning Interest,

Student Perceptions

Abstract

The focus of this research is the implementation of Quizizz integrated with Google Classroom (GCR) as an innovative solution to enhance students' learning interest. The main objective is to explore how the application of this technology influences students' perceptions of the Indonesian language subject and how it motivates them to learn better. By detailing students' perceptions and the impact of technology, this study provides profound insights into the potential of technology-based learning in creating engaging and effective learning experiences.

The research method employed is classroom action research conducted at SD Negeri Sumber 2, involving 10 fifth-grade students. Data were collected through questionnaires, observations, and interviews.

The results indicate that learning through Quizizz integrated with GCR has a positive impact on students' learning interest, with high levels of enjoyment, interest, and attention reported by the students. Although students' engagement in online learning shows variations, the use of this technology significantly contributes to improving students' learning interest. The implications of this research suggest that e-learning approaches through platforms like Quizizz integrated with GCR have substantial potential to enhance students' learning interest in the context of digitally-transformed education.

Abstrak

Fokus penelitian ini adalah implementasi Quizizz terintegrasi GCR sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan utama adalah menggali bagaimana penerapan teknologi ini memengaruhi persepsi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia dan bagaimana hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik. Dengan merinci persepsi siswa dan dampak teknologi, penelitian ini memberikan wawasan mendalam terkait potensi pembelajaran berbasis teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berdaya guna.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas di SD Negeri Sumber 2, melibatkan 10 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui Quizizz terintegrasi GCR memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa, dengan tingginya perasaan senang, ketertarikan, dan perhatian siswa. Meskipun keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring menunjukkan variasi, penggunaan teknologi ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Implikasi penelitian ini adalah bahwa pendekatan e-learning melalui platform seperti Quizizz terintegrasi GCR memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam konteks pendidikan bertransformasi teknologi digital.

© 2024 Universitas Muria Kudus

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Qomariah & Ketut (2016) memiliki peran krusial sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter dan keterampilan hidup manusia. Dalam konteks sistem pendidikan, upaya meningkatkan minat belajar siswa menjadi aspek kritis yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0, terutama di ranah pendidikan Bahasa Indonesia, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi imperatif untuk tetap relevan dengan tuntutan zaman. Salah satu implementasi teknologi yang signifikan dalam pembelajaran adalah e-learning. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Qona'ah (2023) yang menyatakan bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

E-learning, khususnya melalui platform Quizizz yang terintegrasi dengan Google Classroom (GCR), telah menarik perhatian sebagai solusi inovatif untuk memenuhi kebutuhan efisiensi biaya dan fleksibilitas waktu. Lebih dari sekadar mengubah paradigma pembelajaran, pemanfaatan teknologi menurut Srirahayu(2023) membuka peluang baru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Integrasi teknologi ini, seperti penggunaan Quizizz terintegrasi GCR, diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Rahayu dan Purnawarman (2019), Quizizz merupakan situs online yang membantu siswa memeriksa pengetahuan dan kemajuan pembelajaran mereka. Sifat permainan dalam pembelajaran ini dapat diadakan dalam mode tatap muka langsung di ruang kelas atau sebagai tugas rumah. Menurut Fauzan (2021), Khairani (2020), dan Mandome (2020), penggunaan Google Classroom (GCR) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga ditekankan karena kemudahan penggunaannya oleh pendidik dan peserta didik. Dan menurut Andikos(2021), GCR menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan. GCR tidak hanya membantu dalam pengorganisasian kelas virtual, memberikan penilaian, dan memberikan umpan balik langsung, tetapi juga menyediakan berbagai fitur pendukung lainnya.

Nah (2013) menyatakan bahwa dalam perkembangan e-learning, pendekatan gamifikasi menjadi metode baru untuk meningkatkan keterlibatan pembelajar. Quizizz menurut Safarati (2020), sebagai salah satu bentuk e-learning dengan elemen gamifikasi, menawarkan fitur-fitur seperti penggunaan berbagai perangkat, poin tambahan untuk respons cepat, avatar, tema,

meme, lagu, persaingan antar teman sekelas, dan Leaderboard.

Kegiatan belajar mengajar di kelas akan mencapai efektivitas dan efisiensi maksimal apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Menurut Donni (2014), minat belajar siswa dapat dijelaskan sebagai kecenderungan dan gairah yang tinggi, atau dorongan kuat terhadap suatu hal. Minat belajar ini menjadi bagian dari aspek kepribadian, mencerminkan kemauan dan dorongan intrinsik individu untuk memilih objek sejenis. Minat belajar siswa adalah kecenderungan yang konsisten untuk memberikan perhatian dan mengingat beberapa aktivitas tertentu. Ini mencakup keinginan atau kemauan siswa yang diiringi oleh perhatian dan keaktifan yang disengaja, yang pada akhirnya menciptakan rasa senang dalam mengubah tingkah laku, baik itu dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Pandangan Donni (2014) memberikan pemahaman bahwa siswa yang memiliki minat belajar akan mengalami perasaan positif selama proses belajar, merasakan kenikmatan atau kenyamanan, serta memiliki kemampuan dan kapasitas untuk membuat keputusan terkait pembelajaran. Aspek-aspek ini membuktikan bahwa minat belajar bukan hanya sekadar keinginan, tetapi juga melibatkan pengalaman emosional positif, kenyamanan, dan kemampuan dalam mengambil keputusan terkait proses belajar.

Pentingnya meningkatkan minat belajar siswa menjadi fokus utama pemecahan masalah dalam penelitian ini. Dengan menggali efektivitas penggunaan Quizizz terintegrasi Google Classroom, penelitian ini akan memberikan wawasan mendalam terkait potensi teknologi dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berdaya guna. Rencana pemecahan masalah akan dibangun berdasarkan kajian pustaka yang relevan, mengintegrasikan temuan-temuan terbaru, tren, dan teori-teori yang mendukung kerangka konsep penelitian.

Melalui kajian pustaka, penelitian ini akan merinci temuan-temuan terbaru dalam penggunaan e-learning, terutama Quizizz terintegrasi Google Classroom, dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. Pengembangan hipotesis akan menjadi langkah selanjutnya, mengaitkan temuan kajian pustaka dengan tujuan penelitian. Dengan merumuskan hipotesis, penelitian ini akan memberikan landasan bagi metode penelitian dan analisis data yang selanjutnya, membuka peluang untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan memberikan kontribusi pada pengembangan pendidikan berbasis teknologi.

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian terdahulu, maka penelitian ini penting karena bukan hanya untuk memberikan wawasan baru terkait efektivitas penggunaan Quizizz terintegrasi Google Classroom, tetapi juga berpotensi menjadi landasan untuk perbaikan dan pengembangan sistem pendidikan. Dengan merinci persepsi siswa dan dampak teknologi dalam meningkatkan minat belajar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berharga bagi para praktisi pendidikan, pembuat kebijakan, dan peneliti lainnya dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa di era digital ini. Adapun, tujuan penelitian ini adalah untuk mendalami persepsi siswa terhadap pembelajaran melalui Quizizz terintegrasi Google Classroom dan sejauh mana hal ini dapat berkontribusi pada peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui partisipasi aktif mereka dalam menggunakan aplikasi Quizizz yang terintegrasi dengan Google Classroom. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sumber 2 pada tahun pelajaran 2023/2024, dengan populasi siswa kelas V sebagai subjek penelitian.

Pemilihan sampel dilakukan secara acak (random sampling), di mana 10 siswa dari kelas V SD Negeri Sumber 2 pada tahun pelajaran tersebut dipilih sebagai sampel penelitian. Sampel ini terdiri dari 6 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki.

Metode pengumpulan data yang digunakan melibatkan beberapa teknik, yaitu angket, observasi, dan wawancara. Data yang diperoleh dari ketiga teknik tersebut diarahkan untuk mendapatkan informasi yang komprehensif terkait minat belajar siswa. Evaluasi minat belajar siswa diukur menggunakan rumus presentase berdasarkan hasil pengumpulan data melalui angket.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini dirancang sebagai instrumen penilaian terhadap minat siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan Quizizz yang terintegrasi dengan Google Classroom. Pertanyaan dalam angket bersifat terbuka, memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyampaikan jawaban atau tanggapan mereka. Angket tersebut berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan respons siswa setelah mengikuti pembelajaran Quizizz yang terintegrasi dengan Google Classroom selama periode 4 bulan.

Selain angket, observasi dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang interaksi siswa dengan aplikasi Quizizz selama pembelajaran. Wawancara juga digunakan untuk mendapatkan perspektif siswa secara verbal terkait pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan yaitu mereduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami persepsi siswa terhadap pembelajaran melalui Quizizz terintegrasi Google Classroom dan sejauh mana kontribusinya terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia di SD Negeri Sumber 2. Semua tanggapan siswa yang dicatat merupakan kutipan asli dari para responden.

Seorang responden, Alta, menyatakan, "Aku menyukainya, karena cara mengerjakannya yang unik. Warnanya colorful, jadi lebih semangat mengerjakan. Yang aku kurang suka biasanya total jawaban yang benar berbeda dengan nilai sebenarnya." Sementara itu, Meyta menyatakan, "Sangat suka, karena Quizizz sangat menyenangkan. Ada wallpaper yang sangat bagus dan lagu Quizizz bagus. Juga bisa diulang kalau salah berulang kali."

Afika menambahkan, "Saya suka mengerjakan pertanyaan yang lucu dan melihat muka teman-teman yang lucu." Ia juga berpendapat, "Belajar melalui Quizizz itu seru dan menyenangkan. Serasa main game bersama teman-teman. Lalu banyak-banyakan sekor yang sulit mendapatkannya." Pendapat lain dari Juli menyatakan, "Yang saya suka, tugas yang diberikan seolah-olah seperti sedang bermain game. Yang saya kurang suka, kadang-kadang waktu yang diberikan kurang untuk menjawab pertanyaan yang ada pada Quizizz." Juli juga menambahkan, "Saya lebih sering belajar dari biasanya saat belum ada tugas online melalui Quizizz."

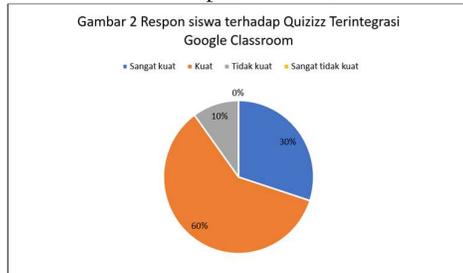
Ridho menyatakan, "Suka karena mencetin doang. Tidak menulis di buku." Sementara itu, Yusuf memberikan tanggapannya, "Yang saya suka adalah gambar-gambar lucu. Tidak suka salah terus."

Angket minat dalam penelitian ini mencakup empat aspek, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa (Safari, 2003).



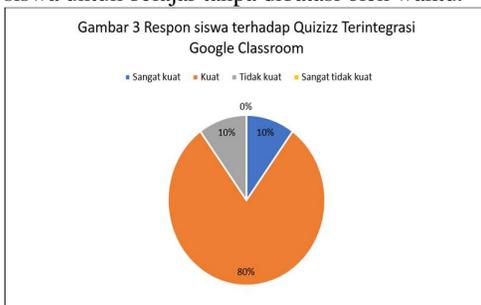
Gambar 1. Hasil interpretasi respon siswa terhadap Quizizz Terintegrasi GCR

Hasil interpretasi menunjukkan bahwa rata-rata perasaan senang siswa adalah 10% dengan kategori sangat senang, 80% senang, dan 10% tidak senang. Hal ini menunjukkan kegembiraan siswa terhadap pembelajaran melalui Quizizz terintegrasi Google Classroom, sejalan dengan temuan Pratama(2023) yang menunjukkan bahwa Quizizz meningkatkan pemahaman dan rasa positif siswa.



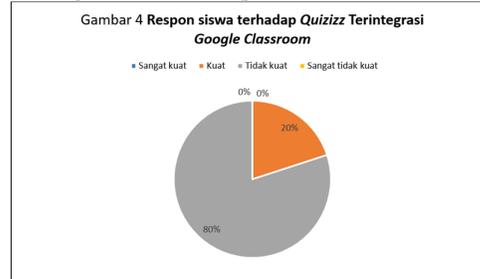
Gambar 2. Hasil respon ketertarikan siswa terhadap Quizizz Terintegrasi GCR

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran daring melalui Quizizz terintegrasi Google Classroom memiliki interpretasi rata-rata sebesar 30% dengan kategori sangat kuat, 60% kuat, dan 10% tidak kuat. Hal ini menunjukkan tingginya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran daring, sesuai dengan penelitian Gunawan dan Stefani (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran secara daring memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar tanpa dibatasi oleh waktu.



Gambar 3. Hasil respon perhatian siswa terhadap Quizizz Terintegrasi GCR

Perhatian siswa terhadap pembelajaran daring melalui Google Classroom memiliki interpretasi rata-rata sebesar 10% dengan kategori sangat kuat, 80% kuat, dan 10% tidak kuat. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan perhatian penuh terhadap pembelajaran melalui Quizizz terintegrasi Google Classroom, sesuai dengan temuan bahwa pembelajaran online meningkatkan kualitas perhatian siswa.



Gambar 4. Hasil respon keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring berbasis GCR

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring melalui Google Classroom memiliki interpretasi rata-rata sebesar 20% dengan kategori kuat, dan 80% dengan kategori tidak kuat. Ini menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang aktif dalam keterlibatan secara daring, namun demikian, hasil observasi menunjukkan siswa tetap senang dan tertantang dalam mengikuti pembelajaran melalui Quizizz terintegrasi Google Classroom.

Dari hasil penelitian ini, dapat terlihat bahwa pembelajaran melalui Quizizz terintegrasi Google Classroom memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa Bahasa Indonesia di SD Negeri Sumber 2. Berdasarkan tanggapan siswa yang dikutip, nampak bahwa mereka secara umum merasakan kegembiraan dan ketertarikan yang tinggi terhadap metode pembelajaran ini.

Tanggapan positif tersebut tercermin dari aspek-aspek minat belajar, mulai dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian, hingga keterlibatan siswa. Aspek perasaan senang mendominasi, dengan 80% siswa merasa senang dan 10% merasa sangat senang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz terintegrasi Google Classroom mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh Pratama (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dan Google Classroom mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran daring melalui Quizizz terintegrasi Google Classroom juga mencapai level yang tinggi, dengan 30% siswa menilai sangat kuat tertarik

dan 60% merasa kuat tertarik. Ini menunjukkan bahwa metode ini mampu membangkitkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, sesuai dengan temuan Gunawan dan Stefani (2018) yang menunjukkan bahwa pembelajaran daring memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar tanpa dibatasi oleh waktu.

Perhatian siswa terhadap pembelajaran daring melalui Google Classroom juga tampak kuat, dengan 80% siswa memberikan penilaian kuat. Pembelajaran secara daring mampu membangkitkan perhatian penuh siswa, yang tercermin dalam partisipasi aktif dan tanggapan positif terhadap materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan dari Dawam(2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring melalui Google Classroom memberikan kesan yang baik dalam pembelajaran.

Meskipun keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring melalui Google Classroom menunjukkan interpretasi sebesar 20% dengan kategori kuat dan 80% dengan kategori tidak kuat, namun hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa tetap menunjukkan kecenderungan untuk senang dan tertantang dalam mengikuti pembelajaran melalui Quizizz terintegrasi Google Classroom. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Lusiyani(2021) yang menyatakan bahwa siswa menunjukkan kecenderungan untuk terlibat dalam mengikuti pembelajaran melalui Google Classroom.

Dengan demikian, keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran Quizizz terintegrasi Google Classroom mampu meningkatkan minat belajar siswa Bahasa Indonesia di SD Negeri Sumber 2. Penggunaan fitur-fitur seperti warna yang cerah, gambar lucu, dan repetisi materi melalui kuis online mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini diperkuat oleh Dewi(2021). yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif pada pembelajaran daring dapat meningkatkan minat belajar siswa. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa pendekatan e-learning melalui platform seperti Quizizz terintegrasi Google Classroom memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa, dan perlu terus dikembangkan dalam konteks pendidikan yang sedang bertransformasi menuju teknologi digital.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan Quizizz terintegrasi Google Classroom efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa di SD Negeri Sumber 2. Hasil menunjukkan bahwa sebagian

besar siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran melalui platform tersebut, serta memberikan perhatian penuh terhadap materi yang disajikan. Meskipun keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring cenderung kurang aktif, penggunaan Quizizz tetap berhasil menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa, memberikan wawasan berharga bagi praktisi pendidikan, pembuat kebijakan, dan peneliti dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andikos, A. F., Giatman, M., & Muskhir, M. (2021). Meta Analysis: Effectiveness of Google Classroom, Moodle in Blended Learning as Vocational Learning Media in Indonesia. *Jurnal iPTEKS Terapan*.
- Dan, Y., & Tod, R. 2014. Examining The Mediating Effect of Learning Strategies on The Relationship Between Students History Interest and Achievement. *Educational Psychology*, 34 (7), 799-817.
- Dawam, N. M., Selamat, A. Z., Ibrahim, A., & Ruslan, N. A. (2021). Keberkesanan Kaedah Pembelajaran Dalam Talian Menggunakan Google Classroom Bagi Kursus Pengajian Islam, Kajian Di Politeknik Sultan Idris Shah. *Asian Journal of Environment, History and Heritage*, 5(2).
- Dewi, A. P. (2021). Penggunaan Slide Interaktif Pada Pembelajaran Daring Materi Substansi Genetik Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.6037>
- Donni Juni Priansa. 2014. *Kinerja dan Profesionalisme Guru*. Bandung: CV Alfabeta.
- Fauzan, M., Haryadi, H., & Haryati, N. (2021). Penerapan Elaborasi Model Flipped Classroom dan Media Google classroom Sebagai Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia Abad 21. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.55779>

- Gunawan. (2018). Pengembangan Kelas Virtual dengan Google Classroom dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa SMK untuk Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematik Etnomatnesia*. 340-348.
- Khairani, I., Chairunisa, H., Sembiring, M. M., & Simanungkali, E. (2020). Penggunaan Media Google Classroom Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Sastra Lisan Pada Mahasiswa Semester V Jurusan Bahasa Dan Sastra Indonesia Tahun Pembelajaran 2020/202. *Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 7(20), 20.
- Kusmana, Ade. (2017). E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan* 14 (1)
- Lusiyani, L., Ahmadi, A., & Ponoarjo, P. (2021). ANALISIS Minat Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *JIPMat*, 6(2).
<https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i2.9139>
- Mandome, A. A., & Puasa, A. T. (2020). Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring Google Classroom Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sariputra Indonesia Tomohon. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 4(2), 2.
<https://doi.org/10.30829/komunikologi.v4i2.8400>
- Nah, F., Telaprolu, V., Rallapalli, S., & Venkata, P. (2013). Gamification of Education Using Computer Games. 8018, 107.
https://doi.org/10.1007/978-3-642-39226-9_12
- Pratama, R. A. 2023. Persepsi Mahasiswa Politeknik dalam Menggunakan Google Classroom dan Quizizz Pascapandemi Covid-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 2184-2196.
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment. *Proceedings of the Eleventh Conference on Applied Linguistics*, 102–106.
<https://doi.org/10.2991/conaplin-18.2019.235>
- Safarati, N., & Rahma, R. (2020). The Effectiveness of Online Learning Using Quizizz Education Game Media During the Covid-19 Pandemic in Applied Physics Courses. *Indonesian Review of Physics*, 3(2),2.
<https://doi.org/10.12928/irip.v3i2.3049>
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Srirahayu, M., Rochmiyati, S., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Digitalisasi Bahan Ajar Supplementary Berbasis Ajaran Tri-N Untuk Mengembangkan Kompetensi Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Tuladha : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2).
<https://doi.org/10.30738/tuladha.v2i2.15958>
- Pratama, R. A. 2023. Persepsi Mahasiswa Politeknik dalam Menggunakan Google Classroom dan Quizizz Pascapandemi Covid-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 2184-2196.
- Qomariah, S.S dan Ketut, R.S. (2016). Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, Dan Hasil Belajar Siswa: Studi Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X Iis Sma Negeri 12 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 4 (1),33-47.
- Qona'ah, A., Rondli, W. S., & Kironoratri, L. (2023). Penerapan Model Reward And Punishment Berbantuan Media Pahuanca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1).
<https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9632>
- Yuliasma, Y. (2021). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Plafform Google Classroom Pada Kelas XI APL SMK Negeri 2 Pekanbaru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 2.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3905>