
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	Abstract
Sejarah Artikel: Diserahkan 15 Desember 2023 Direvisi 21 April 2024 Disetujui 22 Mei 2024 Keywords: Quizizz, GCR, Learning Experience, Learning Interest,	<i>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.</i> <i>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.</i> <i>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.</i>
	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 & Purnawarman (2019), Quizizz merupakan platform daring yang membantu siswa dalam memeriksa pengetahuan serta memantau kemajuan belajar mereka. Melalui pendekatan berbasis permainan, Quizizz dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka di kelas maupun sebagai tugas rumah yang dikerjakan secara mandiri. Platform ini mengusung konsep gamifikasi yang memungkinkan pelaksanaan penilaian formatif secara daring dengan kecepatan yang disesuaikan oleh siswa sendiri. Penggunaan Quizizz terbukti dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, siswa juga melaporkan persepsi yang positif, peningkatan motivasi belajar, serta manfaat dari umpan balik langsung yang diberikan oleh fitur-fitur di dalamnya (Mohamad, Arif, & Noor, 2020; Mohamad, et al., 2020; Yunus & Hua, 2021).

Pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran telah menjadi solusi strategis dalam mendukung proses belajar mengajar, khususnya di masa pembelajaran daring. Dalam konteks ini, Google Classroom (GCR) menjadi salah satu media yang banyak digunakan karena kemudahan akses dan penggunaannya. Menurut Fauzan

(2021); Khairani (2020); & Mandome (2020), penggunaan Google Classroom (GCR) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia banyak ditekankan karena kemudahan penggunaannya oleh pendidik dan peserta didik. Andikos (2021) menyatakan pula bahwa GCR menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan karena tidak hanya membantu dalam pengorganisasian kelas virtual, memberikan penilaian, dan memberikan umpan balik langsung, tetapi juga menyediakan berbagai fitur pendukung lainnya.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah mendorong munculnya berbagai inovasi pembelajaran digital, salah satunya adalah penerapan gamifikasi dalam e-learning. 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. Hal 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.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pendidikan. 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 (Buskist et al., 2018; Zhao et al., 2020).

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

Melalui kajian pustaka, penelitian ini merinci temuan-temuan terbaru dalam penggunaan e-learning, terutama Quizizz terintegrasi Google Classroom, dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. Pengembangan hipotesis menjadi langkah selanjutnya, mengaitkan temuan kajian pustaka dengan tujuan penelitian. Dengan merumuskan hipotesis, penelitian ini 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. Penelitian tindakan kelas yang digunakan menggunakan model Kemmis dan McTaggart PTK melibatkan proses perencanaan

(*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*), yang dilakukan secara berulang untuk mencapai perbaikan yang diharapkan (Rabgay & Kidman, 2023). 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 dalam penelitian ini menggunakan model kualitatif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang mencakup tiga tahapan yang saling berhubungan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

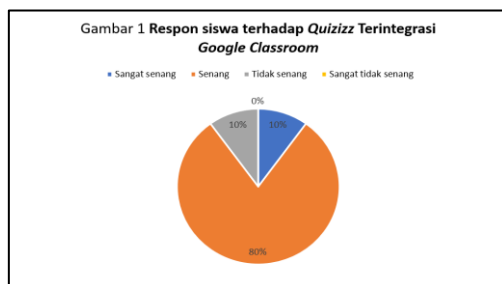
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran menggunakan Quizizz yang terintegrasi dengan Google Classroom, khususnya dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia di SD Negeri Sumber 2. Berdasarkan tanggapan para responden, tampak bahwa unsur visual dan interaktif pada platform Quizizz menjadi daya tarik utama bagi siswa. Misalnya, salah satu siswa, insial AT, 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, Siswa inisial M menyatakan, "Sangat suka, karena Quizizz sangat menyenangkan. Ada wallpaper yang sangat bagus dan lagu Quizizz bagus. Juga bisa diulang kalau salah berulang kali."

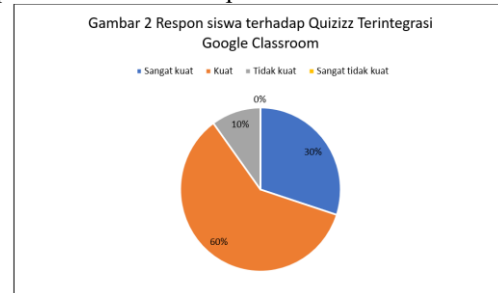
Lebih lanjut siswa inisial A menambahkan, "Saya suka mengerjakan pertanyaan yang lucu dan melihat muka teman-teman yang lucu." Ia juga berpendapat, "Belajar melalui Quizizz itu seru dan menyenangkan. Serasa main game bersama teman-teman. Lalu banyak-banyakan skor yang sulit mendapatkannya." Pendapat lain dari siswa inisial J 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." Siswa J juga menambahkan, "Saya lebih sering belajar dari biasanya saat belum ada tugas online melalui Quizizz." Adapun, siswa berinisial R menyatakan, "Suka karena mencetin doang. Tidak menulis di buku." Sementara itu, siswa berinisial Y memberikan tanggapannya, "Yang saya suka adalah gambar-gambar lucu. Tidak suka salah terus."

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mendapat respon positif dari sebagian besar siswa. Fitur visual yang menarik, nuansa permainan, dan kemudahan akses mendorong peningkatan minat belajar. Meskipun ada beberapa kendala teknis seperti waktu terbatas dan nilai yang tidak sesuai harapan, secara keseluruhan Quizizz terbukti membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini karena elemen gamifikasi dalam Quizizz, seperti *leaderboard* dan feedback langsung, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Mohamad, et al., 2020; Rivas-García & Magadán-Díaz, 2022; Zuhriyah & Pratolo, 2020).



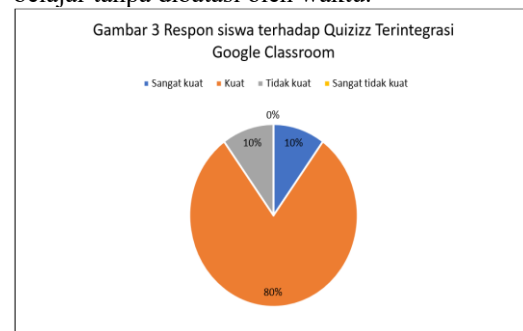
Gambar 1. Hasil interpretasi respon siswa terhadap Quizizz Terintegrasi GCR

Hasil interpretasi pada gambar 1 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

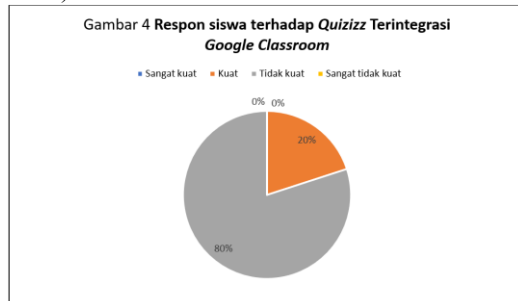
Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran daring melalui Quizizz terintegrasi Google Classroom seperti pada gambar 2 memiliki interpretasi rata-rata sebesar 30% dengan kategori sangat kuat, 60% kuat, dan 10% tidak kuat. Hal ini menunjukkan tingginya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran daring, sesuai 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 pada gambar 3 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. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat meningkatkan kualitas perhatian siswa. Integrasi platform interaktif seperti Quizizz dalam Google Classroom terbukti

mampu meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih aktif dan menarik (Abidin & Saputro, 2020; Heggart & Yoo, 2018; Indrati & Munawiroh, 2022).



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

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring melalui Google Classroom seperti pada gambar 4 memiliki interpretasi rata-rata sebesar 20% dengan kategori kuat, dan 80% dengan kategori tidak kuat. Hal 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.

Temuan lainnya, berdasarkan tanggapan siswa menunjukkan bahwa secara umum mereka telah menunjukkan antusiasme, 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. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini mampu membangkitkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, sesuai dengan temuan Gunawan & 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 hanya menunjukkan 20% dalam kategori kuat dan 80% dalam kategori tidak kuat, hasil observasi mengungkapkan bahwa siswa tetap menunjukkan antusiasme dan rasa tertantang dalam mengikuti pembelajaran melalui Quizizz yang terintegrasi dengan Google Classroom, meskipun keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Lusiyani (2021) yang menyatakan bahwa siswa menunjukkan kecenderungan untuk terlibat dalam mengikuti pembelajaran melalui Google Classroom.

Secara 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

Berdasarkan hasil temuan penelitian disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz terintegrasi Google Classroom efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa di SD Negeri Sumber 2. Temuan ini 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 dampak positif terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif 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

- Abidin, Z., & Saputro, T. M. E. (2020). Google Classroom As A Mathematics Learning Space: Potentials And Challenges. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022094>
- 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*, 15 (2), 87-96.
- 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), 111-118. <https://spaj.ukm.my/ajehh/index.php/ajehh/article/view/182>
- 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.
- Buskist, W., Busler, J. N., & Kirby, L. A. J. (2018). Rules of (Student) Engagement. *New Directions for Teaching and Learning*, 2018(154), 55–63. <https://doi.org/10.1002/tl.20291>
- 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 Matematika Etnomatnesia*. 340-348.
- Heggart, K. R., & Yoo, J. (2018). Getting The Most From Google Classroom: A Pedagogical Framework for Tertiary Educators. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(3), 140–153. <https://doi.org/10.14221/ajte.2018v43n3.9>
- Indrati, O., & Munawiroh, S. Z. (2022). Pharmacy Student Perceptions Towards Online Learning of Physical Pharmacy Laboratory Work. *AIP Conference Proceedings*, 2645. <https://doi.org/10.1063/5.0113726>
- Khairani, I., Chairunisa, H., Sembiring, M. M., & Simanungkal, 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. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kultura/article/view/21937>
- Kusmana, A. (2017). E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan* 14 (1), 35–51. <https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a3>
- Lusiyani, L., Ahmadi, A., & Ponoharjo, P. (2021). ANALISIS Minat Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *JIPMat*, 6(2), 217–227. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i2.9139>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- 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), 184–195. <https://doi.org/10.30829/komunikologi.v4i2.8400>
- Mohamad, M., Arif, F. K. M., Alias, B. S., & Yunus, M. M. (2020). Online Game-Based Formative Assessment: Distant Learners Post Graduate Students' Challenges Towards Quizizz. *International Journal of*

- Scientific and Technology Research*, 9(4), 994–1000.
- Mohamad, M., Arif, F. K. M., & Noor, N. M. (2020). Online Game-Based Formative Assessment: Distant Learners Post Graduate Students' Positive Perceptions Towards Quizizz. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(4), 1437–1444.
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85083498701&partnerID=40&md5=6395d62a54a1105e5e0a22962a0724db>
- 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.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5377>
- 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 II Sma Negeri 12 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 4 (1), 33-47.
<https://doi.org/10.21009/JPEB.004.1.3>
- 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>
- Rabgay, T., & Kidman, G. (2023). Multiple Iterations and Messiness in The Implementation of Action Research By Bhutanese Secondary Science Teachers. *Discover Education*, 2(1).
<https://doi.org/10.1007/s44217-023-00077-4>
- 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>
- Rivas-García, J. I., & Magadán-Díaz, M. (2022). Gamified Learning in Online Teaching Through Platforms: The Use of Quizizz. *Communications in Computer and Information Science*, 1595 CCIS, 3–20.
https://doi.org/10.1007/978-3-031-08890-2_1
- 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>
- Yuliasma, Y. (2021). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Platform 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>
- Yunus, C. C. A., & Hua, T. K. (2021). Exploring A Gamified Learning Tool in The ESL Classroom: The Case of Quizizz. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(1), 103–108.
<https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.81.103.108>
- Zhao, X., Wang, X., Wei, Y., Wang, J., Tian, J., & Zuo, C. (2020). Research on the Influence of College Students' Engagement in Blended Learning: Teacher Support, Situational Interest, and Self-Regulation. *Proceedings - 2020 International Symposium on Educational Technology, ISET 2020*, 170–174.
<https://doi.org/10.1109/ISET49818.2020.00045>
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. (2020). Exploring Students' Views In The Use Of Quizizz as An Assessment Tool in English as A Foreign Language (Efl) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>