**ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya**
**ISSN:2654-2587 (*Print*); ISSN:2654-735X (*Online*)**
Volume 8, Nomor 2, Tahun 2025, Hal. 354 – 367
Available on
https://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/alfabeta/index

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* pada Materi Teks Anekdot Kelas X SMK Negeri 3 Kediri

**Achmad Fathoni Firmansyah[1], Marista Dwi Rahmayantis[2], Sujarwoko[3]**
[123]Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri
achmadfathoni51@gmail.com[1], maristadwi@unpkediri.ac.id[2], sujarwoko@unpkediri.ac.id[3]

**Informasi Artikel**
Submit: 31 – 7 – 2025
Diterima: 28 – 9 – 2025
Dipublikasikan: **10** – 10 – 2025

**ABSTRACT**

Learning anecdotal texts in schools is often less interesting for students because it is considered boring and only focuses on understanding theory without active involvement. This results in low learning enthusiasm and a lack of student cohesiveness in understanding anecdotal text materials. This research method is research and development (R2D2) with the R2D2 model (Recursive, Reflective, Design, and Development). Interactive game-based learning media is media designed with moving visual elements, audio, and interactive game features, so as to increase student interest in the learning process. This development aims to utilize the Quizizz game to increase student cohesiveness in learning anecdotal text materials. The population in this development research is class X Culinary 1, 2, and 3 SMKN 3 Kediri with a total of 100 students. This research also adopts a development research design which serves as a basis for product improvement. The development model applied is a modification of the R2D2 model (Recursive, Reflective, Design, and Development). The development process consists of the stages of determining, developing, and refining the product. Pre-test and post-test data showed an average increase in student learning outcomes of 70%, as well as an increase in learning motivation based on the questionnaire of 90%. The results of the validity and feasibility tests indicate that the Quizizz application-based anecdotal text learning is considered highly suitable for implementation in Indonesian language learning at SMKN 3 Kediri. The main conclusion of this development research is that the developed learning media can increase student learning motivation in anecdotal text material, thereby making the learning process more interesting and meaningful.

***Keywords***: anecdotal texts, interactive games, learning media, quizizz.

**Penerbit**
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia

**ABSTRAK**

Pembelajaran teks anekdot di sekolah sering kali kurang diminati siswa karena dianggap membosankan dan hanya berfokus pada pemahaman teori tanpa keterlibatan aktif. Hal ini menyebabkan rendahnya semangat belajar dan kurangnya kekompakan siswa dalam memahami materi teks anekdot. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan model R2D2 (*Recursive, Reflective, Design, and*

*Development*). Media pembelajaran berbasis *game interaktif* adalah media yang didesain dengan elemen visual bergerak, audio, serta fitur permainan yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar. Pengembangan ini bertujuan untuk memanfaatkan permainan Quizizz guna meningkatkan kekompakan siswa dalam mempelajari materi teks anekdot. Populasi pada penelitian pengembangan ini adalah kelas X Kuliner 1, 2, dan 3 SMKN 3 Kediri dengan jumlah siswa sebanyak 100 siswa. Penelitian ini juga mengadopsi desain penelitian pengembangan yang berfungsi sebagai landasan dalam penyempurnaan produk. Model pengembangan yang diterapkan merupakan modifikasi dari model R2D2 (Recursive, Reflective, Design, and Development). Proses pengembangan terdiri atas tahap penetapan, pengembangan, dan penyempurnaan produk. Data pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70%, serta peningkatan motivasi belajar berdasarkan angket sebesar 90%. Hasil uji validitas dan kelayakan menunjukkan bahwa pembelajaran teks anekdot berbasis aplikasi Quizizz dinilai sangat layak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMKN 3 Kediri. Kesimpulan utama dari penelitian pengembangan ini adalah bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi teks anekdot, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.
***Kata kunci***: game interaktif, media pembelajaran, quizizz, teks anekdot

## PENDAHULUAN

Salah satu tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengasah keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat menjadikan kegiatan belajar lebih menarik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media juga dapat membantu guru dan siswa mengembangkan keterampilan yang belum sepenuhnya dikembangkan. (Husna & Supriyadi, 2023). Tanpa media pembelajaran, siswa dapat mengalami kesulitan untuk memahami apa yang diajarkan. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mencegah kebosanan. (Ihsan, 2022). Ini adalah akibat dari penggunaan berbagai media pembelajaran yang kurang efektif. Pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, terutama dengan integrasi teknologi multimedia, harus menjadi prioritas utama. (Yasin, 2023). Namun, di lapangan masih ditemukan bahwa pembelajaran teks anekdot sering dianggap membosankan oleh siswa karena hanya menekankan teori tanpa keterlibatan aktif. Keadaan tersebut mengakibatkan partisipasi siswa menjadi rendah dan media pembelajaran yang digunakan guru terbatas, sehingga pencapaian pembelajaran menjadi kurang optimal.

Pada masa kini, meningkatkan partisipasi siswa dengan memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Pemilihan teknologi yang sesuai memiliki peranan kunci dalam mendorong keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Akses ke sumber daya informasi yang luas adalah salah satu cara teknologi pembelajaran memberikan lingkungan pembelajaran yang mendukung keterampilan, ini memungkinkan siswa mengakses berbagai jenis sumber daya informasi terbaru dan beragam. (Said et al., 2023). *E-learning* telah muncul sebagai alternatif bagi guru yang membutuhkan sumber pembelajaran yang praktis dan

mudah digunakan. Sistem pembelajaran digital ini merupakan hasil dari kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Ini termasuk berbagai bentuk permainan edukatif, situs web, kuis interaktif, presentasi, dan video.

*E-learning* diharapkan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan beragam. Hal ini disebabkan oleh perkembangan yang menarik di bidang teknologi komunikasi dan informasi. Banyak institusi pendidikan dan pelatihan semakin memilih e-learning sebagai metode pembelajaran mereka. (Silahuddin, 2015). Penggunaan multimedia dalam dunia pendidikan mendapat perhatian besar dari pendidik dan peneliti di berbagai belahan dunia. Hal ini disebabkan karena multimedia memungkinkan guru merancang serta mengembangkan beragam media dan strategi pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal dan optimal. (Rahmadhea, 2024). Di era digital sekarang, penggunaan media berbasis teknologi seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif semakin meluas karena dianggap efektif dalam memperkaya pengalaman belajar siswa. (Munir, 2017).

Dengan demikian, kehadiran multimedia membuat pembelajaran menjadi berharga dan memberikan manfaat yang baik. Penggunaan media pembelajaran digital juga dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep, dan penggunaan media pembelajaran efektif terhadap pemahaman konsep pada peserta didik menurut Rusmana dalam (Khasanah, 2023). Dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan *Quizizz* sebagai media belajar masih belum banyak dilakukan. Padahal, media ini bisa menjadi pilihan menarik untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menyajikan materi yang dianggap sulit menjadi menyenangkan, menarik dan mudah dipahami bagi siswa. Hal ini didukung oleh adanya elemen audio dan visual dalam penyampaian materi. *Quizizz* memuat berbagai komponen seperti gambar, animasi, teks bergerak, dan musik yang menjelaskan materi.

*Quizizz* adalah platform digital yang menawarkan fitur pembuatan kuis interaktif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik di dalam kelas maupun secara *online*. Penggabungan *Quizizz* ke dalam Google Sites ditujukan sebagai media latihan soal interaktif bagi siswa, dengan tujuan membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi teks anekdot dalam pelajaran bahasa Indonesia yang akan diujikan. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berdampak positif pada kemampuan pemahaman, meningkatkan keaktifan siswa, dan meningkatkan hasil belajar mereka (Al Mawaddah, 2021). Pada peneliti terdahulu yang membahas mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* karena aplikasi ini popular pada era covid 19 akan tetapi seiring berkembangnya zaman *Quizizz* banyak perkembangan sehingga banyak mode permainan yang digunakan. Quizizz diharapkan mampu mendorong peningkatan motivasi serta keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Memungkinkan guru untuk memantau secara efektif juga merupakan keuntungan (Nurholifah et al., 2023). Sejumlah penelitian yang melibatkan penggunaan *Quizizz* menyarankan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk materi teks anekdot perlu dikembangkan lebih lanjut. Salah satu alasan pemilihannya adalah kemampuannya dalam menyajikan materi melalui teks dan gambar berwarna yang menarik, sehingga mampu memikat perhatian siswa (Mirnawati & Penelitian, 2020). Dengan demikian, media pembelajaran teks anekdot berbasis *Quizizz* dianggap tepat dan efektif untuk digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar. Sejumlah penelitian terdahulu tentang penggunaan *Quizizz* menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan hasil akademik siswa, terutama pada masa pandemi. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut lebih menekankan aspek motivasi individu dan capaian akademik, belum secara spesifik menyoroti peran *Quizizz* dalam meningkatkan kekompakan siswa saat mempelajari teks anekdot. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang difokuskan pada peningkatan kekompakan siswa dalam memahami teks anekdot.

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana merancang media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* pada materi teks anekdot kelas X SMK Negeri 3 Kediri agar mampu

meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif dan menarik berbasis aplikasi *Quizizz* pada materi teks anekdot kelas X SMK Negeri 3 Kediri, sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya sebagai alternatif media pembelajaran.

Fokus utamanya dengan meningkatkan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa yang baik. Media pembelajaran ini juga berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat membantu guru untuk memperkaya pengetahuan siswa. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif kepada siswa mereka. (Nurrita, 2018). Sebagai peserta didik, siswa harus menguasai keterampilan menyimak sebelum mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya. (Rahmayantis, 2019). Melalui integrasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif, diharapkan dapat menjadi solusi atas keterbatasan yang ada sekaligus menghadirkan inovasi dalam metode pengajaran bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Perkembangan teknologi telah mengubah pendidikan, menghasilkan inovasi baru yang membutuhkan metode pembelajaran yang inovatif (Rodli & Umaya, 2024).

*Quizizz* dengan mode tim telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa dan motivasi mereka untuk belajar. Mode ini memungkinkan siswa bekerja sama secara kompetitif dalam kelompok, yang membuat belajar lebih interaktif dan menyenangkan (Zhao, 2019). Dalam konteks pembelajaran kolaboratif, fitur tim pada *Quizizz* dapat memperkuat kerja sama antaranggota tim sekaligus meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah (Susanti, 2019) Selain itu, sistem poin dan leaderboard yang ditampilkan secara real-time memberikan dorongan motivasi intrinsik bagi peserta untuk lebih aktif dalam menyelesaikan soal (Nurzaman, 2021). Studi lain menunjukkan bahwa permainan berbasis tim dapat membantu siswa memahami materi karena memungkinkan diskusi kelompok (Rahmawati, 2020). Studi lain menunjukkan bahwa permainan berbasis tim memungkinkan siswa berbicara dalam kelompok, yang dapat membantu mereka memahami materi. (Putra, 2023).

*Quizizz* mampu membangun suasana belajar yang dinamis dan menarik, namun tetap menjaga substansi materi yang diajarkan oleh guru (Malayanti et al., 2022). Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, keterampilan menulis anekdot merupakan bagian dari kemampuan berbahasa dan berbicara yang bertujuan untuk menyampaikan kritik secara jenaka. Anekdot adalah genre sastra yang sering digunakan untuk merenungkan atau menanggapi masalah yang terjadi di dunia nyata. (Gulo et al., 2020). Anekdot juga menuntut siswa untuk berani berbicara di depan umum. Untuk pembelajaran teks anekdot, platform *Quizizz* dianggap sangat penting karena dapat membuat materi lebih menarik dan membuat siswa menjadi mudah memahami apa yang sudah diajarkan oleh guru. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan fleksibilitas serta aksesibilitas, sehingga sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran literasi di era digital. (Sakti, 2023).

Dengan penelitian pengembanagan ini yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* pada Materi Teks Anekdot Kelas X SMK Negeri 3 Kediri" diperlukan karena dapat digunakan sebagai model untuk pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang berada di SMK Negeri 3 Kediri sebagai referensi untuk sekolah menengah kejuruan lainnya di daerah Kediri. Penggunaan media berbasis digital seperti *Quizizz* telah terbukti dapat menunjang belajar siswa dan meingkatkan pemahaman siswa tentang materi melalui cara yang menyenangkan dan kompetitif. (Putri, 2020). Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan hasil belajar (Fauzi, 2020). Upaya ini merupakan bagian dari kontribusi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang lebih inovatif, kreatif, dan efektif, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Saputro, 2020). Tujuan utama dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa permainan

interaktif yang dirancang untuk membantu siswa SMA/SMK dalam mempelajari kaidah bahasa dan sastra Indonesia secara menyenangkan dan lebih bermakna (Sari, 2022). Selain itu, produk yang dikembangkan akan dievaluasi oleh para ahli di bidang media dan materi guna memastikan kualitas dan kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran (Utami, 2023).

**METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *(R&D)*. Sugiyono dalam (Rahmayantis, 2019) yaitu metode untuk mengembangkan dan menguji efektivitas suatu produk, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak. Penelitian ini mengadaptasi tahapan R&D menurut Sugiyono (2016), yang mencakup sepuluh tahap, mulai dari identifikasi masalah hingga produk massal. Namun, penelitian ini hanya melibatkan tahap uji coba produk dan revisi media. Tahap produk masal direncanakan untuk penelitian lanjutan, mengingat proses ini memerlukan sumber daya yang cukup besar, baik dari segi biaya, tenaga, maupun waktu.

Langkah pertama dilakukan dengan mendefinisikan kebutuhan melalui kegiatan analisis yang dilaksanakan menggunakan instrumen berupa observasi. Selain itu, wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X di SMKN 3 Kediri dilakukan sebagai data pendukung. Kegiatan ini penting dilakukan karena guru berupaya menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia lebih menarik dan mampu membangkitkan semangat siswa, khususnya pada jam pelajaran di siang hari yang sering dianggap sebagai waktu kritis. Dari hasil observasi dan wawancara memperoleh data yang menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

Tahap selanjutnya, peneliti merancang kuis interaktif yang meliputi pembuatan soal, aturan permainan, sistematika pelaksanaan, hingga penentuan hasil. Soal-soal yang dirancang disusun sesuai kaidah bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan materi teks anekdot. Selain itu, peneliti juga menyusun konsep kartu kuartet serta menambahkan materi yang relevan dengan gambar pendukung. Langkah-langkah dalam tahap ini mencakup: (1) menyusun soal pembelajaran teks anekdot dengan memperhatikan struktur, komposisi gambar, tata letak, pemilihan palet warna, serta kesesuaian perpaduan warna; dan (2) mengembangkan alternatif jawaban yang menarik agar dapat berfungsi optimal sebagai media pembelajaran. Pada tahap implementasi, Quizizz digunakan sebagai media kuis interaktif yang dimainkan dalam enam kelompok, di mana siswa diminta bekerja sama menyelesaikan soal yang diberikan. Soal-soal tersebut bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai materi teks anekdot, mencakup definisi dan ciri-ciri, struktur teks, serta unsur kebahasaan yang terkait.

Setelah pengembangan selesai, pengembang memvalidasi dengan profesional, yang kemudian dievaluasi sesuai dengan peraturan dan standar. Tabel 1 dan 2 menunjukkan dua tahap uji validasi produk pengembangan ini: validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi ahli media menentukan kelayakan tampilan media aplikasi *Quizizz*, sedangkan validasi ahli materi menentukan kelayakan materi dan berbagai hal terkait materi yang ada dalam aplikasi *Quizizz* yang sesuai dengan materi yang akan diberikan ke uji lapangan sesuai dengan kriteria. Para ahli diminta untuk memberikan komentar tambahan selain evaluasi numerik untuk membantu meningkatkan dan memperbaiki produk akhir.

Penelitian pengembangan ini memanfaatkan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui survei awal, validasi ahli, dan uji lapangan dalam bentuk catatan, saran, komentar, serta masukan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari evaluasi kemampuan siswa dalam membaca puisi secara ekspresif. Kedua jenis data diperoleh dari ahli, praktisi, dan siswa. Analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) pengumpulan data verbal berupa identifikasi awal dan analisis kebutuhan siswa; (2) pencatatan, pengorganisasian, dan seleksi data; (3) klarifikasi serta analisis data; dan (4) penyusunan hasil analisis sebagai dasar revisi media pembelajaran. Adapun data kuantitatif dianalisis dengan teknik statistik deskriptif yang

mencakup: (1) pengumpulan data numerik; (2) pencatatan, pengelompokan, dan seleksi data; (3) perhitungan nilai rata-rata; serta (4) penarikan kesimpulan dalam bentuk persentase.

Setelah tahap pengembangan selesai, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli media difokuskan pada penilaian kelayakan tampilan aplikasi, sedangkan validasi oleh ahli materi menitikberatkan pada kesesuaian isi materi. Proses penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket berskala *Likert*. Hasil validasi kemudian dianalisis dengan perhitungan menggunakan rumus demikian:

**Persentase = (Skor Perolehan / Skor Maksimal) × 100%**

**Tabel 1 Kualifikasi Hasil Uji Coba**

| Persentase | Keterangan |
|---|---|
| 85-100% | Sangat layak |
| 75-84% | Layak |
| 55-74% | Cukup layak dan revisi |
| <55% | Tidak layak dan revisi |

Data yang telah dianalisis digunakan sebagai dasar untuk menilai kualitas bahan ajar yang dikembangkan. Analisis data kuantitatif terkait hasil penggunaan produk dilakukan melalui distribusi frekuensi guna mengetahui efektivitas bahan ajar, dengan bantuan program SPSS. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor dari pre-test ke post-test sebesar 70%, disertai dengan kenaikan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil angket sebesar 90%. Temuan ini menguatkan bukti bahwa penggunaan media berbasis *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas X berupa media pembelajaran berbasis game interaktif dengan materi teks anekdot. Media ini menggunakan platform *Quizizz*, sebuah situs web yang memanfaatkan perangkat elektronik milik siswa sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pengembangan media ini mempertimbangkan tiga aspek utama: isi, penyajian, dan kelayakan bahasa. Dari sisi isi, materi diperoleh dari berbagai sumber, kemudian disesuaikan dengan kompetensi, kompetensi dasar, kebutuhan, serta perkembangan intelektual siswa. Melalui materi ini, siswa diberi ruang untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui beragam aktivitas pembelajaran. Hal ini mendukung proses belajar secara mandiri maupun kelompok dalam mencapai kompetensi dasar. Selain itu, media ini juga menyisipkan pesan-pesan penting yang secara tersirat disampaikan melalui kegiatan pembelajaran yang dijalani siswa.

### Penyajian Data dari Segi Isi

Materi pembelajaran mengenai teks anekdot disajikan melalui media ini dalam bentuk teks tertulis, dilengkapi dengan video sebagai sumber pendukung. Konten yang disediakan dalam aplikasi *Quizizz* mencakup pengertian, ciri-ciri, struktur, unsur kebahasaan, serta langkah-langkah penyusunan teks anekdot. Tampilan media dirancang menarik dengan penggunaan warna-warna cerah untuk meningkatkan daya tarik visual. Hal ini bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan berbicara, dengan memanfaatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia yang telah dikuasai.

### Penyajian Data dari Segi Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *Quizizz*, yang berbasis aplikasi, dirancang dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman dan perkembangan kognitif siswa

kelas X SMA/SMK. Untuk mendukung penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, struktur kata, bentuk kalimat, serta penggunaan ejaan dan tanda baca disesuaikan dengan kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD). Bahasa yang digunakan juga bersifat komunikatif, sehingga setiap instruksi mudah dipahami siswa dan dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

**Penyajian Data dari Segi Sajian**

*Quizizz* merupakan media pembelajaran yang bersifat fleksibel sehingga dapat diadaptasi untuk berbagai jenis materi, termasuk teks anekdot. Pada penelitian ini, materi yang disajikan meliputi pengertian, ciri-ciri, struktur, unsur kebahasaan, tahapan penulisan, serta dilengkapi dengan media pendukung berupa video *stand-up comedy*, contoh teks, dan latihan soal. Penyajian materi dilakukan secara sistematis dan konsisten, dimulai dari materi prasyarat kemudian dilanjutkan ke materi inti guna memperkuat pemahaman siswa. Pendekatan yang digunakan menerapkan pola berpikir induktif, yakni pembelajaran diawali dari konsep sederhana menuju konsep yang lebih kompleks, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kondusif.

Untuk mempermudah analisis dalam penyempurnaan produk, data hasil uji coba lapangan serta validasi ahli disajikan dalam bentuk tabel. Revisi terhadap komponen media pembelajaran dilakukan berdasarkan masukan dan saran konstruktif dari para validator maupun peserta uji coba. Setelah media Quizizz dikembangkan, tahap validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi media dilaksanakan oleh Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Sementara itu, validasi materi dilakukan oleh Ibu Dr. Endang Waryanti, M.Pd., dosen pada program studi yang sama dengan bidang keahlian pembelajaran dan sastra. Hasil validasi dari kedua ahli tersebut dipaparkan pada bagian berikut.

**Validasi Media**

**Tabel 2. Valiadasi Media**

| NO | Aspek | Kriteria Penilaian | Skor 4 | Skor 3 | Skor 2 | Skor 1 | Tindak lanjut |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | **Keakuratan Materi** | 1. Teori-teori yang digunakan dalam media pembelajaran ini sejalan dengan teori menulis teks anekdot. | | ✓ | | | |
| | | 2. Latihan yang disajikan dalam media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung kemampuan siswa dalam menyusun teks anekdot. | ✓ | | | | |
| | | 3. Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran ini memenuhi kebutuhan siswa SMA/SMK kelas X. | ✓ | | | | |
| 2 | **Kedalaman Materi** | 4. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran memenuhi kebutuhan siswa SMA/SMK kelas X. | ✓ | | | | |
| | | 5. Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa SMA/SMK kelas X | ✓ | | | | |
| | | 6. Peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar menyusun teks anekdot melalui latihan latihan yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini. | ✓ | | | | |
| 3 | **Struktur Sajian Materi** | 7. Sistematika penyajian mencakup materi yang diperlukan untuk memahami materi utama yang disajikan. | ✓ | | | | |
| | | 8. Permainan interaktif yang dirancang secara konsisten | ✓ | | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4. | **Kelengkapan Materi** | 9. Teori yang dibahas dalam media pembelajaran ini mencakup materi teks anekdot, seperti definisi, tujuan, jenis, dan karakteristik. Mereka juga membahas struktur kaidah kebahasaan dan cara menyusun teks anekdot. Selain itu, siswa diberi instruksi untuk menyusun teks anekdot sesuai dengan strukturnya.. | ✓ |
| | | 10. Contoh-contoh yang disediakan dalam media pembelajaran ini memberikan peluang bagi peserta didik untuk memahami materi, khususnya dalam menulis teks anekdot sesuai dengan struktur yang tepat dan benar. | ✓ |
| | | 11. Peserta didik memiliki kesempatan untuk berlatih teks anekdot melalui latihan latihan yang dirancang. | ✓ |
| | | **Total** | **40** |

Sebanyak 40 total keseluruhan skor yang diberikan ahli materi dalam angket validasi materi, dengan persentase hasil sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ skor\ hasil\ pengumpulan\ data}{Skor\ maksimal} \text{x}100\%$$

$$Persentase = \frac{40}{44}\ x100\%$$

$$Persentase = 90\%$$

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek materi memiliki nilai kelayakan sebesar 90% menurut ahli materi.

**Tabel 3. Interpretasi Skor Kelayakan Media Pembelajaran**

| Persentase | Keterangan |
|---|---|
| 85-100% | Sangat layak |
| 75-84% | Layak |
| 55-74% | Cukup layak dan revisi |
| <55% | Tidak layak dan revisi |

Berdasarkan Tabel 1, media pembelajaran berbasis *Quizizz* dinilai oleh ahli media termasuk dalam kategori **sangat layak** untuk digunakan.

**a. Validasi Media**

**Tabel 4. Valiadasi Media**

| Aspek | Kriteria Penilian | | Penilaian | | | | Tindak Lanjut |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Indikator | Deskriptor | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1. isi | 1. Kecocokan materi dengan media yang digunakan | *Quizizz* adalah media pembelajaran teks anekdot yang memungkinkan siswa mempelajari pengetahuan, keterampilan, dengan sikap berbagai kegiatan. | ✓ | | | | |
| | 2. Kemudahan penggunaan materi pembelajaran | Media pembelajaran teks anekdot yang memanfaatkan *Quizizz* dirancang untuk mendorong peserta didik agar dapat mengeksplorasi materi, | ✓ | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | serta belajar secara mandiri maupun dalam kerja kelompok. | | |
| | 3. Keterpaduan media pembelajaran *Quizizz* pada materi teks anekdot dengan KD serta capaian tujuan pembelajaran. | Materi yang disusun dalam media pembelajaran ini dapat diintegrasikan ke dalam tema umum teks anekdot melalui penggunaan *Quizizz*, guna mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran secara optimal. | ✓ | |
| | 4. Kesesuaian isi media pembelajaran teks anekdot menggunakan *Quizizz*. | Media pembelajaran teks anekdot berbasis aplikasi Quizizz disusun dengan memperhatikan perkembangan intelektual dan emosional peserta didik, melalui pemilihan materi yang selaras dengan pola pikir, pengetahuan awal, serta minat mereka. | ✓ | |
| | 5. Relevansi isi media pembelajaran teks anekdot berbasis *Quizizz* ditinjau berdasarkan kebutuhan peserta didik. | Materi dalam media *Quizizz* disusun berdasarkan pengalaman sehari-hari peserta didik, sehingga mempermudah mereka dalam memahami isi pembelajaran yang disajikan melalui media ini. | | ✓ |
| | 6. Tingkat kejelasan panduan yang mendampingi penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz*. | Media pembelajaran ini dilengkapi dengan panduan atau petunjuk penggunaan bagi guru dan peserta didik dalam mengoperasikan *Quizizz*, sehingga penggunaannya dapat optimal dan memberikan manfaat yang maksimal dalam proses pembelajaran. | | ✓ |
| | 7.Kemanfaatan media pembelajaran | Media pembelajaran ini memiliki manfaat yaitu sebagai alat bantu untuk peserta didik dalam pembelajaran teks anekdot menggunakan *Quizizz* agar lebih mudah dan cepat dimengerti bagi guru dan peserta didik | | ✓ |
| 2. Bahasa | 1. Relevansi gaya bahasa dengan konteks pembelajaran | Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini yang telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik kelas X SMA/SMK. | ✓ | |
| | | Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran ini diselaraskan dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik kelas X SMA/SMK. | ✓ | |
| | 2. Struktur kebahasaan | Ejaan, tanda baca, serta unsur-unsur mekanik lainnya | ✓ | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | diterapkan secara benar dan tepat dalam media pembelajaran ini. | | |
| | | Pemilihan diksi, pembentukan kata, dan susunan kalimat dalam media pembelajaran ini telah mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. | ✓ | |
| | 3. Keefektifan bahasa dalam menyampaikan pesan | Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini umumnya komunikatif. | | ✓ |
| | | Visual yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran teks anekdot | | ✓ |
| | 4. Kemudahan penyampaian pesan | Pesan yang disampaikan melalui pembelajaran ini disusun dengan bahasa yang menarik, lugas, dan bebas dari penafsiran ganda. | | ✓ |
| 3. Sajian | 1. Kevariasian penyapaian pesan | Materi serta tugas yang diberikan kepada peserta didik terkait teks anekdot melalui aplikasi *Quizizz* dalam media pembelajaran ini disusun secara beragam, sehingga memungkinkan peserta didik terlibat dalam aktivitas yang menarik, bermanfaat, dan tidak membosankan. | | ✓ |
| | 2. Ketersediaan pembangkit motivasi | Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan unsur pembangkit motivasi berupa gambar, foto, dan video. | ✓ | |
| | 3. Koherensi dan struktur penyajian | Struktur penyajian pada bagian pendahuluan mencakup materi prasyarat yang diperlukan untuk mendukung pemahaman terhadap materi inti yang disampaikan. | ✓ | |
| | | Langkah langkah teks anekdot dengan *Quizizz* disusun secara konsisten | ✓ | |
| | 4. Keontetikan media | Penyajian media pembelajaran ini dirancang agar selaras dengan konteks yang dekat dengan lingkungan peserta didik di setiap bagiannya, guna mempermudah mereka dalam memahami materi. | ✓ | |
| | 5. Tingkat kesesuaian contoh dengan kondisi dan perkembangan terbaru | Kesediaan contoh contoh kongret dan aktual pada media pembelajaran sehingga mempermudah pemahaman peserta didik | | ✓ |
| | 6. Kesesuaian alur penyajian media pembelajaran untuk mengembangkan | Penyajian materi teks anekdot melalui *Quizizz* disusun secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana menuju yang lebih kompleks, serta dari hal- | | ✓ |

| | | |
|---|---|---|
| kemampuan berpikir induktif | hal yang mudah ke materi yang lebih sulit. | |
| 7. Keberadaan bahan pelengkap pembelajaran | Ketersediaan bahan pendukung seperti suara, vidio, contoh dapat mempermudah siswa mempelajari teks anekdot | ✓ |
| **Total** | | **79** |

Sebanyak 79 total keseluruhan skor yang diberikan ahli materi dalam angket validasi materi, dengan persentase hasil sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ skor\ hasil\ pengumpulan\ data}{Skor\ maksimal} \text{x}100\%$$

$$Persentase = \frac{79}{87} x100\%$$

$$Persentase = 91\%$$

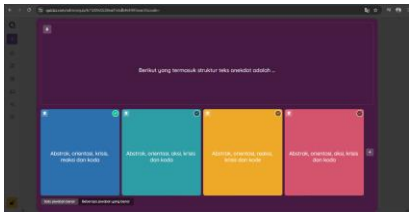
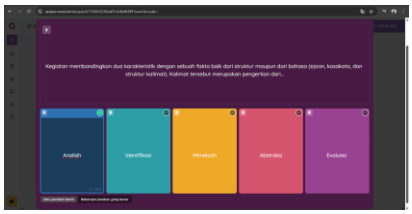
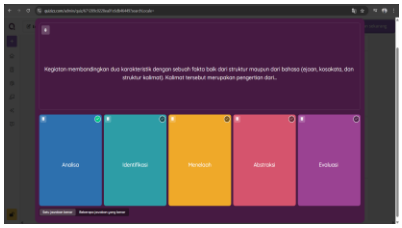
Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek materi memiliki nilai kelayakan sebesar 91%,

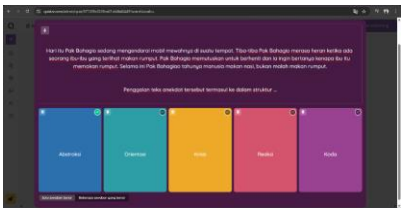
**Tabel 5. Interpretasi Skor Kelayakan Media Pembelajaran**

| Persentase | Keterangan |
|---|---|
| 85-100% | Sangat layak |
| 75-84% | Layak |
| 55-74% | Cukup layak dan revisi |
| <55% | Tidak layak dan revisi |

Menurut Tabel 4, ahli media menilai media pembelajaran berbasis *Quizizz* sebagai salah satu yang sangat layak. Setelah validasi media dan materi selesai, langkah selanjutnya adalah merevisi desain yang telah divalidasi. Para validator mempertimbangkan saran dan pendapat mereka. Berikut adalah perbaikan atau revisi yang mereka usulkan:

**Tabel 6. Hasil Perbaikan dari media pembelajaran *Quizizz***

| Draft Awal | Hasil | Saran dan Masukan |
|---|---|---|
|  | | **Saran:** tambahkan jawaban ada soal soal yang semula 4 pilihan, menjadi 5 pilihan yang disesuaikan dengan soal soal yang ada pada tingkat SMA/SMK. **Perbaikan**: dengan menambahkan pilihan jawaban agar menjadi 5 |
|  |  | **Saran:** Terdapat kesahalan berbahasa kemudian diperbaiki agar sesuai dengan EYD. **Perbaikan**: Dengan memperbaiki kesalahan kalimat yang sesuai dengan EYD. |

| | | |
|---|---|---|
| |  | **Saran:** Terdapat kesahalan berbahasa kemudian diperbaiki agar sesuai dengan EYD.<br>**Perbaikan**: Dengan memperbaiki kesalahan kalimat yang sesuai dengan EYD. |

**Tabel 7. Ringkasan Hasil Uji Coba Siswa**

| Aspek yang Dinilai | Sebelum Menggunakan Quizizz | Sesudah Menggunakan Quizizz | Peningkatan |
|---|---|---|---|
| Rata-rata nilai pemahaman teks anekdot | 68,5 | 84,2 | +15,7 poin |
| Persentase siswa dengan kategori “tinggi” dalam motivasi belajar | 45% | 78% | +33% |
| Jumlah siswa aktif dalam diskusi kelompok | 52 dari 100 siswa | 87 dari 100 siswa | +35 siswa |

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek kognitif maupun afektif siswa. Rata-rata nilai pemahaman terhadap teks anekdot meningkat sebesar 15,7 poin, sedangkan motivasi belajar naik hingga 33%. Penerapan mode tim pada *Quizizz* terbukti menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik dan menyenangkan. Siswa kelas X Kuliner 1, 2, dan 3 merespons positif penggunaan media ini karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Temuan ini mendukung hasil penelitian Rahmayantis (2019) dan Prasetyo (2021) yang menegaskan bahwa media berbasis permainan interaktif dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar. Namun, berbeda dengan penelitian Wulandari (2020) yang menyoroti efektivitas *Quizizz* pada pembelajaran individu, penelitian ini justru menegaskan efektivitasnya dalam pembelajaran kolaboratif melalui diskusi kelompok. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan ketertarikan individu, tetapi juga memperkuat kekompakan dan kerja sama antar siswa.

## KESIMPULAN

Hasil analisis selama proses penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* layak digunakan. Validasi oleh ahli materi dan media memperoleh persentase 91% pada aspek isi, kebahasaan, dan penyajian, yang termasuk kategori sangat baik meskipun masih memerlukan sedikit revisi. Uji kelayakan dari praktisi juga menunjukkan skor 93% pada ketiga aspek tersebut dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya, uji coba terhadap 100 siswa kelas X Kuliner 1, 2, dan 3 di SMKN 3 Kediri menghasilkan tingkat validitas 90% pada seluruh aspek yang dinilai. Pengembangan media ini berangkat dari kebutuhan dan kendala dalam pembelajaran di sekolah, serta kemampuan siswa yang cukup baik dalam menggunakan perangkat gawai. Oleh karena itu, *Quizizz* dioptimalkan sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif dan relevan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selain layak digunakan, media ini juga memberikan dampak praktis berupa peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta kekompakan siswa dalam memahami materi teks anekdot. Bagi guru, penggunaan media ini dapat menjadi referensi strategi pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis teknologi, sementara bagi penelitian selanjutnya, hasil ini membuka peluang untuk mengembangkan media serupa pada materi bahasa Indonesia lainnya atau memperluas implementasi ke jenjang pendidikan yang berbeda. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKN 3 Kediri yang berjumlah 100 orang, terdiri atas tiga kelas dengan

jurusan Kuliner. Sampel uji coba dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu seluruh siswa kelas X Kuliner 1, 2, dan 3 dilibatkan dalam kegiatan uji coba karena dianggap representatif terhadap kondisi nyata pembelajaran di sekolah tersebut.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Ucapan khusus ditujukan kepada SMKN 3 Kediri, khususnya guru Bahasa Indonesia, atas izin dan dukungan dalam pengembangan media pembelajaran. Apresiasi juga diberikan kepada para validator ahli, baik di bidang media maupun materi, atas penilaian dan masukan yang berharga. Terima kasih yang mendalam disampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi positif bagi dunia pendidikan, dan menghargai segala bentuk perhatian serta kerja sama dari berbagai pihak.

**RUJUKAN**

Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3109–3116.

Fauzi, A. , & P. N. (2020). Media pembelajaran interaktif berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *12(1)*, 44–52.

Gulo, S., Sidiqin, M. A., & Pd, M. (2020). KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR OLEH SISWA KELAS X SMK SWASTA YPIS MAJU BINJAI TAHUN. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, *17*(1).

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *4*(1), 981–990. https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273

Ihsan, M., Fujiono, Safar, Hanayanti, C. S., & Ulimaz, A. (2022). *Manajemen Pendidikan Berbasis Pembelajaran Inspiratif Dan Bermakna di Era Teknologi Digital* (Vol. 4).

Khasanah, A., & Rizka Amalia, S. (2023). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK* (Vol. 10, Issue 2).

Malayanti, M., Sman, J., Unggulan, T., Kabupaten, T. T., Tidung, T., & Utara, K. (2022). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI*. *2*(2).

Mirnawati, & Penelitian. (2020). *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa ABSTRAK*. *9*(1). https://jurnaldidaktika.org/

Munir. (2017). Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Alfabeta*.

Nurholifah, L., Tinggi, S., Al-Qur', I., Amuntai, R., Zakia, N., Tinggi, N. S., & Tinggi, S. S. (2023). *Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital* (Vol. 1, Issue 2).

Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).

Nurzaman, M. , R. R. , & P. R. (2021). Penerapan media Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Digital*, *3(1)*, 30–38.

Putra, R. A. , & S. K. M. (2023). Pengaruh penggunaan Quizizz mode tim terhadap hasil belajar dan interaksi sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, *5(2)*, 88–97.

Putri, R. K. , & R. R. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *8(2)*, 134–141.

Rahmadhea, S. (2024). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Siswa. *JME Jurnal Management Education*, *2*(2).

Rahmawati, D. , & H. S. (2020). Penerapan pembelajaran berbasis permainan online untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *22(3)*, 212–220.

Rahmayantis, M. D., & Puspitoningrum, E. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Bahasa Jawa untuk SMP Kelas VII. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, *3*(1), 46–58. https://doi.org/10.29407/jbsp.v3i1.18363

Rodli, M. F., & Umaya, N. M. (2024). *Pemanfaatan Kuis Interaktif Tebak Majas Berbasis Quizizz sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi di Kelas VIII* (Vol. 4, Issue 4). https://dmi-journals.org/deiktis/index

Said, S., Program, D., Ekonomi, S. P., & Bima, S. (2023). PERAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, *6*(2).

Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, *2*(2), 212–219. https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025

Saputro, S. , P. (2020). Pembelajaran abad 21: Menjawab tantangan dunia pendidikan masa kini. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *5(2)*, 85–94.

Sari, M. K. , & S. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *7(1)*, 23–31.

Silahuddin. (2015). *Penerapan E-LEARNING dalam Inovasi Pendidikan*.

Susanti, L. , & H. (2019). Efektivitas penggunaan Quizizz berbasis tim dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, *8(1)*, 45–53.

Utami, W. , & M. L. (2023). Validasi media pembelajaran digital oleh ahli: Kajian kualitas dan kelayakan. *Jurnal Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran*, *3(1)*, 15–26.

Yasin, M., Kelrey, F., Ghony, M. A., Syaiful, M., Karuru, P., Pertiwi, A., Abadi, A., Ardiansyah, W., & Aryanti, N. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF: Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Zhao, Y. (2019). Gamification in education: Enhancing student engagement through team-based quizzes. *Journal of Educational Technology*, *15(2)*, 112–119.