

Media Quizizz dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Nur Khoffifah¹, Neissaroh Al Mardhiah¹, Wachid Eko Purwanto², Ely Herjanto³
^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan, ²SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Key Words:

Media Quizizz, Minat Belajar

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian dekriptif kualitatif dengan menggunakan metode wawancara. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan minat siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta saat mengimplementasikan Quizizz sebagai media pelaksanaan kuis. Hasil penelitian ini menunjukkan minat belajar siswa yang terlihat berbeda saat penugasan menggunakan manual dengan menggunakan Quizizz. Siswa terlihat senang dan tertarik saat penugasan dilakukan menggunakan Quizizz. Quizizz menjadi media kuis yang menyenangkan dilihat melalui segi waktu yang hemat, fitur yang menarik, sederhana namun pasti, lebih fokus dan tertib. Kelemahan dalam media pembelajar tentu sangat wajar, sehingga guru harus bisa mewaspadai dengan membentuk strategi yang dapat disusun menggunakan fitur yang ada di dalam Quizizz.

How to Cite: Khoffifah, Mardhiah. (2023). Media Quizizz dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menjadi sesuatu yang sudah tidak awam bagi masyarakat saat ini. Teknologi sendiri berperan penting dalam dunia pendidikan, karena dapat membantu menjangkau informasi lebih dalam baik untuk guru maupun siswa. Teknologi bahkan dianggap dapat menarik minat siswa untuk kemudian lebih senang dalam proses belajar mengajar. Tuntutan ini yang kemudian mendorong guru supaya lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran di zaman saat ini.

Saat ini sudah terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Mulai dari aplikasi yang berbayar maupun aplikasi yang dapat diakses secara gratis. Teknologi bahkan sudah menyiapkan banyak media dengan tujuan yang sesuai dengan kebutuhan. Jika ingin membuat PowerPoint maupun poster ada canva dengan berbagai gaya. Jika ingin membuat video sudah ada CapCut dengan suguhan template yang bermacam-macam. Jika ingin mengadakan kuis ataupun ulangan ada Quizizz yang menarik dan seru untuk digunakan.

Kuis dan ulangan merupakan sesuatu yang tidak disenangi siswa, padahal kedudukan kuis bisa menempati posisi strategis untuk pengambilan nilai. Maka di sini diperlukan media yang bisa menjadikan kuis atau ulangan adalah hal yang ditunggu-tunggu. Quizizz menyediakan bantuan untuk menjawab permasalahan tersebut. Quizizz yang diiringi lagu, yang setelah dipilih suatu jawaban muncul keterangan mana yang salah dan mana yang benar, yang menyediakan peringkat secara langsung.

Quizizz merupakan webtool yang dapat digunakan sebagai media membuat permainan kuis interaktif untuk pembelajaran di kelas (Kalahatu, 2021). Quizizz memiliki fitur yang bervariasi. Penggunaan Quizizz dalam proses belajar mengajar memberikan dampak yang menyenangkan bagi siswa, karena memicu interaksi antara guru dan siswa, serta memberikan pengalaman baru

yang menyenangkan mengenai metode belajar kepada siswa (Utomo et al., 2021). Suara iringan lagu juga dapat menambah kesan rileks dan menyenangkan bagi siswa.

Quizizz dijadikan sebagai media pembelajaran dapat memicu meningkatnya antusias siswa saat pembelajaran berlangsung. Karena, adanya Quizizz menjadikan sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang efektif. Quizizz juga mampu menumbuhkan semangat dan ketelitian siswa dalam mengerjakan soal, karena terdapat unsur bersaing dengan sesama siswa agar menjadi peringkat yang pertama hingga terjadi evaluasi yang positif.

SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta merupakan sekolah adiwiyata yang berada di Jl Kapten Piere Tendean No 19 Wirobrajan DIY. Sekolah tersebut telah memanfaatkan teknologi berupa smartphone maupun laptop sebagai alat bantu dalam proses belajar dengan syarat tertentu. Hal tersebut sangat menarik apabila dalam proses belajar mengajar menggunakan media interaktif, seperti Quizizz. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui dampak penggunaan Quizizz pada minat belajar siswa dan keefektifan Quizizz sebagai media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang disebut kualitatif adalah sebuah pendekatan yang memaparkan secara mendalam tentang apa yang diteliti baik secara langsung atau tidak langsung (Zamidar, 2022). Kemudian, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara ialah metode pengumpulan data yang dilakukan secara terstruktur dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam dari responden atau narasumber (Danuri, 2019). Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif. Penelitian deskripsi ialah bentuk penelitian dengan cara mengumpulkan data sebanyak mungkin kemudian memberikan gambaran yang jelas tentang penggunaan Quizizz dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada materi teks pidato persuasif di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Sampel yang diambil dari populasi adalah kelas IXA, IXD, IXE, dan IXF. Peneliti melakukan observasi dalam kelas tersebut selama 3-4 kali pertemuan atau sekitar 2 pekan. Peralatan yang digunakan dalam proses observasi adalah laptop, gawai, dan akses internet. Selain mengobservasi, peneliti menggunakan metode pengumpulan data menggunakan wawancara perwakilan satu siswa kelas tersebut untuk memperkuat observasi. Setelah hasil observasi dan juga hasil wawancara terkumpul, peneliti kemudian menganalisis dan menelaah data. Setelah melakukan analisis, penelitia akan mulai menulis pembahasan dari pokok penemuan disertai dengan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Observasi penggunaan Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa menghasilkan beberapa data. Data menunjukkan siswa lebih senang dan tertib jika kuis dilakukan menggunakan Quiziz. Hasil observasi ditemukan berupa 1) perbedaan minat mengerjakan kuis langsung dari buku dengan menggunakan media Quizizz, 2) perbedaan waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan kuis secara manual dengan menggunakan Quizizz, 3) perbedaan ketertiban pengerjaan kuis manual dengan menggunakan Quizizz.

Tabel 1. Perbedaan Minat Siswa

Kelas	Manual	Quizizz
IXA	Siswa lebih lama mengerjakan karena diselingi mengobrol, bermain gawai, dan kegiatan lainnya yang seharusnya	Siswa sangat antusias untuk mengerjakan kuis, siswa juga fokus pada

	tidak dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung.	diri sendiri untuk fokus mengerjakan kuis.
IXD	Siswa lebih lama mengerjakan karena diselingi mengobrol, bermain gawai, dan kegiatan lainnya yang tidak disarankan saat mengerjakan kuis.	Siswa sangat antusias untuk mengerjakan kuis, siswa juga fokus untuk mengerjakan.
IXE	Siswa lebih lama mengerjakan karena diselingi mengobrol, bermain gawai, dan kegiatan lainnya yang tidak disarankan saat mengerjakan kuis.	Siswa sangat antusias untuk mengerjakan kuis, siswa juga fokus untuk mengerjakan.
IXF	Siswa lebih lama mengerjakan karena diselingi mengobrol dan bermain-main dengan siswa lainnya.	Siswa sangat antusias untuk mengerjakan kuis, siswa juga fokus untuk mengerjakan.

Perbedaan minat siswa ditunjukkan dengan sikap dan tindakan siswa ketika mendapatka informasi kuis secara langsung dan menggunakan Quizizz. Sikap yang ditunjukkan bisa diobservasi dengan gelagat dan perilaku siswa. Kuis secara manual menunjukkan sikap siswa yang tidak berminat untuk kuis, sementara kuis menggunakan Quizizz siswa cenderung lebih semangat dan mengerjakan dengan senang.

Tabel 2. Perbedaan Waktu Pengerjaan Siswa

Kelas	Manual	Quizizz
IXA	Mebutuhkan waktu yang lama.	Mebutuhkan waktu yang lebih singkat.
IXD	Mebutuhkan waktu yang lama.	Mebutuhkan waktu yang lebih singkat.
IXE	Mebutuhkan waktu yang lama.	Mebutuhkan waktu yang lebih singkat.
IXF	Mebutuhkan waktu yang lama.	Mebutuhkan waktu yang lama.

Kuis secara manual membutuhkan waktu yang lebih lama dari pada menggunakan Quizizz. Hal tersebut dikarenakan Quizizz memiliki fitur waktu untuk membatasi pekerjaan. Lain halnya dengan manual, guru harus mengingatkan waktu pengerjaan.

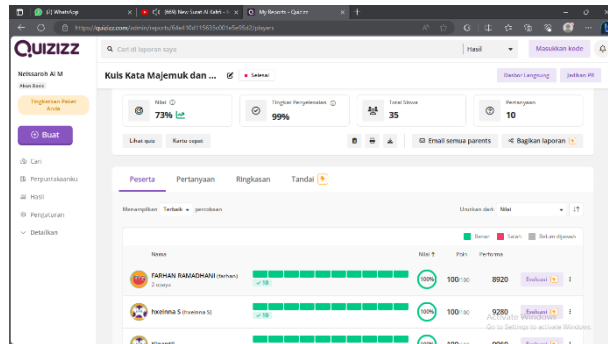
Tabel 1. Perbedaan Ketertiban Siswa

Kelas	Manual	Quizizz
IXA	Terdapat siswa yang belum mengerjakan akan tetapi mendapatkan nilai bagus karena mencontek siswa lain.	Siswa tertib dalam mengerjakan secara mandiri.
IXD	Terdapat siswa yang belum selesai mengerjakan akan tetapi mendapatkan nilai bagus karena menulis pekerjaan saat pencocokan bersama.	Siswa tertib mengerjakan secara mandiri.
IXE	Terdapat siswa yang tidak mengerjakan tetapi mendapatkan nilai karena mencontek hasil pekerjaan teman.	Siswa tertib mengerjakan secara mandiri, namun ada satu siswa yang mengerjakan di akhir dengan jawaban temannya.
IXF	Banyak siswa yang mengerjakan dengan melihat jawaban temannya, sehingga dominan nilainya sama.	Siswa tertib mengerjakan secara mandiri.

Ketertiban dalam aspek ini ditinjau dari segi waktu dan keadaan siswa saat mengerjakan kuis.

Pembahasan

Hasil observasi mengenai media Quizizz yang digunakan dalam pelaksanaan kuis di kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta menunjukkan hal positif. Pemilihan media menjadi hal yang sangat penting. Kelas akan dibawa kepada tujuan menggunakan metode dan strategi yang tepat. Hal tersebut dilakukan supaya memunculkan kesan atau dampak bagi siswa. Kesan bagi siswa menjadi penting, karena pembelajaran bermakna menjadi salah satu tujuan belajar (Suminar, 2019).



Gambar 1. Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran

Quizizz menjadi media yang bermanfaat bagi guru dan siswa. Berbekal gawai dan internet maka kuis bisa dilakukan. Penggunaan media Quizizz menjadi salah satu ramah lingkungan, karena mengurangi produksi kertas. Akan tetapi implementasi media Quizizz dalam pembelajaran tetap memperhatikan karakteristik siswa dan sekolah. Sebaik-baiknya media namun jika tidak mampu diadaptasikan kepada siswa maka tidak akan berarti apa-apa (Sitorus & Santoso, 2020).

Pembahasan lebih mendalam akan dijabarkan melalui poin-poin dalam wawancara. Wawancara dilakukan kepada lima siswa kelas IX di kelas yang berbeda. Wawancara dilakukan dengan prinsip menguatkan observasi dengan menggali data mengenai 1) kesan siswa kuis secara manual dan menggunakan Quizizz, 2) pendapat siswa mengenai perbedaan kuis secara manual dan menggunakan Quizizz, 3) alasan siswa memilih metode kuis, 4) keefektifan media Quizizz, dan 5) implementasi penggunaan Quizizz di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Penggunaan media Quizizz sebagai media kuis sudah cukup sering digunakan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta membolehkan siswanya membawa gawai ke sekolah, dengan ketentuan gawai disimpan saat guru tidak menghendaki pembelajaran menggunakan gawai. Ketika guru ingin menggunakan media teknologi untuk pembelajaran maka gawai boleh digunakan. Dengan demikian, Quizizz dapat diimplementasikan karena sesuai dengan karakteristik sekolah dan siswa.

“Lumayan sering” Najma 9D dan Altaf 9E.

“Tidak terlalu sering menyesuaikan guru.” Khanza 9A dan Kayla 9F.

SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebelum menggunakan media Quizizz tentu pernah menggunakan media manual atau kertas. Media kertas memerlukan banyak waktu untuk berfikir dan menulis, sedangkan jika menggunakan Quizizz waktu yang dihabiskan lebih banyak untuk berpikir. Pekerjaan menulis jawaban tentu memakan waktu dan keefektifan dalam pembelajaran. “Perbedaan nya jika menggunakan Quizizz terasa lebih modern, lebih mudah dalam memilih jawaban, dan sebagainya. Sedangkan jika menggunakan kertas biasa, rasanya itu adalah hal biasa, terasa lebih menegangkan dan mendebarkan.” Najma 9D.

“Jika menggunakan Quizizz lebih menyenangkan dan simpel, tinggal pencet-pencet. Apabila menggunakan kertas harus mengeluarkan pensil atau bolpoin untuk mengerjakannya.” Altaf 9E.

“Jika dengan Quizizz, maka pikiran kita diajak untuk berpikir secara waktu cepat, dan sepertinya, sebagian siswa pun akan mendapatkan nilai yang kurang maksimal, dikarenakan tidak semua

siswa bisa berpikir dengan kurang waktu yang cepat(hanya beberapa detik). Dan jika hanya dengab menggunakan media kertas biasa, bisa dipastikan tidak semua murid akan menyelesaikan ulangnya di waktu yang bersamaan. Tapi, bisa saja nilainya akan matang.” Khanza 9A.

“Kalau pake kertas gatau kenapa males membaca karna panjang banget, tapi quiziz karena ada waktunya jadi terpacu buat ngerjain cepet.” Kayla 9F.

Dari penjelasan narasumber di atas ditemukan perbedaan kuis manual dan kuis menggunakan Quizizz. Kuis manual dianggap hal yang biasa, membutuhkan perlengkapan tambahan selain kertas, dan muncul malas untuk mengerjakan. Namun, sisi lemahnya Quizizz, dengan waktu yang ditentukan dan lumayan cepat mengakibatkan nilainya kurang maksimal.

Media pembelajaran dipilih dengan mempertimbangkan keefektifan media itu sendiri. Secanggih-canggihnya media akan tetapi jika tidak berdampak pada siswa dan pembelajaran maka hanya akan memberatkan pihak yang terlibat(Miftah & Rokhman, 2022).

“Menurut saya Quizizz efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena bisa menjadi terobosan baru untuk KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) supaya mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Namun, kita juga tetap harus menggunakan media yang lama supaya tidak hilang dan tetap dilestarikan.” Najma 9D.

“Efektif, namun agak sering terjadi "lag" saat mengerjakan.” Altaf 9E.

“Ya, lumayan efektif. Karena, di Quizizz juga soalnya akan diberi waktu yang terbatas(hanya beberapa detik).” Khanza 9A.

“Yaa sangat efektif bikin belajar jadi lebih seru dan menyenangkan.” Kayla 9F.

Dari hasil wawancara di atas, siswa menyimpulkan bahwa Quizizz efektif digunakan dalam pelaksanaan kuis. Siswa mendapatkan feedback yang berarti berupa perasaan senang dan dapat mempersingkat waktu. Siswa dalam menyelesaikan kuis juga tertib secara waktu, sehingga siswa lebih fokus mengingat waktu yang terbatas. Siswa juga tertib mengerjakan sendiri sesuai kemampuannya.

Guru perlu mempersiapkan siasat penggunaan Quizizz. Kelemahan tentu ada pada sebuah media yang dikembangkan (Rajagukguk, 2020). Kelemahan dari Quizizz yaitu sering terjadi adalah pemuatan internet. Selain itu, ada beberapa siswa yang tetap berlaku curang. Tindakan curang dengan mengerjakan kuis di akhir ketika teman sebangku sudah mengerjakan dan terlihat jawaban yang benar dan salah.

Dampak dari penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar secara nyata dirasakan oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Seorang guru harus bisa membangkitkan aktivitas siswa secara fisik maupun mental dengan memanfaatkan Quizizz sebagai medianya. Hal ini berhasil dirasakan oleh siswa saat guru mengimplementasikan media Quizizz dalam kelas.

“Kesan saya belajar menggunakan Quizizz adalah pembelajaran terasa menyenangkan, terdapat tantangan baru dalam memilih jawaban, bisa menumbuhkan sifat kompetitif antarsiswa, dan lain sebagainya.” Najma kelas 9D

“Mudah dimengerti, lebih praktis, dan tidak ribet.” Altaf 9E.

“Lumayan menyenangkan, apalagi saat di momen memilih jawaban dengan waktu yang terbatas, dan saat moment itulah otak kita dilatih untuk berpikir cepat dan tepat!” Khanza 9A.

“Seru banget, karena jadi mudah dipahami dan lebih menarik aja pembelajarannya.” Kayla 9F.

Kesan media Quizizz sebagai media kuis dalam pembelajaran dirasakan oleh para siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Kesan yang muncul disebabkan Quizizz menyenangkan dan menarik. Fitur yang disediakan Quizizz seperti adanya instrumen, pembatasan waktu, peringkat perolehan menjadikan siswa senang menggunakan Quizizz.

KESIMPULAN

Quizizz menjadi media yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Kehidupan anak muda saat ini lebih banyak menggunakan teknologi, sehingga tidak dapat dipungkiri teknologi bisa menjadi kebutuhan. SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta berpikiran terbuka dengan memperbolehkan siswa membawa gawai dengan syarat dan ketentuan. Hal ini mendukung para guru untuk mengembangkan media berbasis teknologi yang diyakini lebih menarik dan menyenangkan. Quizizz menjadi media kuis yang dengan fasilitas fiturnya mampu membangkitkan rasa senang dan memunculkan rasa ketertarikan, sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan kuis.

Quizizz menerapkan sistem batas waktu untuk menghemat dan mengefektifkan lamanya pengerjaan. Waktu yang ditetapkan menjadi patokan berapa lama siswa dapat menjawab kuis, sehingga siswa bisa fokus mengerjakan. Selain waktu, siswa juga secara otomatis mengetahui mana jawaban yang benar dan salah. Siswa juga dapat melihat peringkat secara langsung. Penggunaannya yang sederhana dan tidak memerlukan banyak alat tambahan menjadikan Quizizz efektif digunakan. Keefektifan Quizizz sebagai media yang kemudian dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat dilihat dari reaksi siswa ketika penugasan kuis. Siswa akan merasa malas ketika guru meminta mengerjakan kuis dalam buku paket. Berbeda ketika guru membuat kuis menggunakan Quizizz, siswa dengan antusias mengerjakan.

Trial and error pada sebuah pengimplementasian Quizizz wajar ditemukan. Guru juga perlu menyusun strategi-strategi dalam menggunakan Quizizz. Strategi-strategi dapat disusun dengan memanfaatkan fitur yang ada dalam Quizizz. Contohnya seperti tindakan kecurangan mencontek pekerjaan teman yang sudah terlihat jawaban benarnya. Dengan demikian dapat diatasi dengan menggulirkan pertanyaan dengan kontrol guru. Artinya pertanyaan kuis tidak akan berlanjut jika masih ada yang belum selesai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan. Artikel yang berjudul “Media Quizizz dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta” merupakan salah satu tugas luaran dari program PLP II Universitas Ahmad Dahlan. Terwujudnya artikel ini, tidak lepas dari partisipasi dan bantuan dari pihak lain. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada bapak Wachid Eko Purwanto, S.Pd., M.A selaku Dosem Pembimbing Lapangan Praktik Lapangan Persekolahan II, kepada bapak Elly Herjanto, S.Pd. selaku guru pamong, dan kepada SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan observasi.

Peneliti menyadari bahwa artikel ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan artikel ini. Kritik dan saran kami hargai untuk kesempurnaan artikel di masa yang akan datang. Peneliti berharap, semoga artikel ini bermanfaat dan bernilai positif bagi pihak yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, V. A., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flip PDF Corporate pada Materi Media Komunikasi Kehumasan Kelas XI OTKP 2 di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2219–2232. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- Aprillia, M., Subagio, P. R., Pembayun, S., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141-149. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.282>.

- Kurniati, L. (2021). Penggunaan Kelas Kata Pada Struktur Teks Cerita Fabel “Kupu-Kupu Berhati Mulia” Karya Adithia Pratama (Sebuah Tinjauan Morfologi). Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia Unpam, 1(2), 21–30.
- Martin, R., & Simanjorang, M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. PROSIDING PENDIDIKAN DASAR: MAHESA Research Center, 1, 125–134. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.180>.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022, December). Assessment For Learning (AFL) Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah oleh Mahasiswa Calon Guru Biologi. In Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning (Vol. 19, No. 1, pp. 216-222).
- Mulyatiningsih, E. (2019). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Noprianti, D., & Fujiastuti, A. (2021). Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis Komik. FKIP e-Proceeding, 18-38.
- Oktari, S. T., & Desyandri, D. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(1), 726-730. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11024>.
- Ramadhani, A. A., & Yunus, A. F. (2021). Pengembangan model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media webtoon. INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, 2(1), 46-51. 10.26858/indonesia.v2i1.19293.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukenti, D., Jamilin Tinambunan, Muhammad Mukhlis, & Erlina. (2021). Studi Fenomenologi: Penilaian Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Pekanbaru. Geram, 9(2), 117–128. [https://doi.org/10.25299/geram.2021.vol9\(2\).7754](https://doi.org/10.25299/geram.2021.vol9(2).7754).
- Yurinda, B., & Widyasari, N. (2022). Analisis Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Profesional Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 8(1), 47-60.