

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS GAME
QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH TSANAWIYAH**

Syifa Khoerunnisa¹, Yoyo Zakaria²

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas
Pendidikan, Sosial & Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
Alamat e-mail : syifakhoerunnisa83@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an innovative game-based learning media, Quizizz, to improve students' understanding of Indonesian language at Islamic Junior High Schools (Madrasah Tsanawiyah), specifically the topic "Upholding Human Values through Dramatic Texts." The background of this study was the low level of student understanding of the material taught, caused by a lack of variety in learning media, less interactive teaching methods, and low student motivation. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subjects were eighth-grade students of Islamic Junior High Schools (MTsN). The research instruments consisted of tests (pretest and posttest), validation sheets from material experts and media experts, and student response questionnaires. Data were analyzed using quantitative descriptive analysis and paired sample t-test statistical tests. The results of the study indicate that the Quizizz-based learning media developed met the criteria of "Very Good" based on validation by material experts and media experts. The results of the Paired Sample t-Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. The average student score increased from moderate to high after using the media. Student responses to the media achieved a percentage score above 80%, falling into the "Very Good" category. The conclusion of this study is that the Quizizz-based learning media is effective for improving student understanding of drama texts. This media can be an innovative alternative for teachers in delivering material in a more interactive, engaging manner, and in line with developments in educational technology.

Keywords: Media Development, Student Understanding, Quizizz, Indonesian, Drama Texts

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis game Quizizz guna meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Tsanawiyah, khususnya pada materi “Menjunjung Tinggi Nilai Kemanusiaan melalui Teks Drama”. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, yang disebabkan oleh minimnya variasi media pembelajaran, metode mengajar yang kurang interaktif, serta rendahnya motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTsN, dengan instrumen penelitian berupa tes (pretest dan posttest), lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respon siswa. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan uji statistik Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan memiliki kriteria “Sangat Baik” berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai siswa meningkat dari kategori sedang menjadi tinggi setelah menggunakan media. Respon siswa terhadap media memperoleh nilai persentase diatas 80%, dan termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Quizizz efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi teks drama. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Pemahaman siswa, Quizizz, Bahasa Indonesia, Teks Drama

A. Pendahuluan

Saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang secara cepat dan membawa dampak yang luas terhadap beragam aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan tersebut menuntut adanya pembaruan dalam strategi dan metode pembelajaran di era digital, dengan tujuan meningkatkan kualitas serta efektivitas

pembelajaran bagi peserta didik. Pendidikan sendiri berfungsi sebagai upaya terarah untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia melalui penguatan kemampuan berpikir individu. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan

potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan tantangan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan. Terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini setidaknya mampu mengiringi kemajuan dunia pendidikan secara umum. (Sari, 2020)

Di era globalisasi saat ini, kualitas pendidikan harus lebih ditingkatkan lagi agar dapat memenuhi tuntutan dan tantangan zaman. Tentu tidak mudah bagi seorang pendidik dalam menghadapi kemajuan ini, Seiring dengan perkembangan teknologi, sekolah dan lembaga penyelenggara pendidikan dituntut untuk berinovasi serta mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai instrumen yang memfasilitasi penyampaian materi secara optimal dan berkontribusi pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Dengan Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dengan cara yang menyenangkan. Salah satu inovasi pengembangan dari media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman yaitu media pembelajaran berbasis internet. Media pembelajaran yang inovatif dan berbasis internet ini dapat dijadikan sebagai referensi, memberikan solusi baru dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang bersifat interaktif dan efektif.

awal yang telah dilakukan di MtsN 10 Kuningan, dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali menghadapi beberapa tantangan, seperti rendahnya minat dalam membaca dan menulis siswa yang masih kurang, selain itu dalam proses pembelajarannya belum menggunakan media sehingga kurangnya interaktivitas dalam proses pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang dianggap

monoton, sehingga mengakibatkan rendahnya pemahaman dan minat siswa dalam pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat MTs, penwerapan model pembelajaran berbasis game seperti Quizizz menjadi relevan. Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang menawarkan fitur kompetisi real-time dengan tampilan visual menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Melalui Quizizz, siswa dapat terlibat dalam kompetisi yang sehat, yang pada gilirannya dapat memacu motivasi dan kesungguhan mereka dalam belajar.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game, diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di MTs tetapi juga menjadi referensi bagi guru dan peneliti lainnya dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan tidak hanya menarik tapi juga bisa efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan pendekatan yang tepat, model

pembelajaran berbasis Quizizz dapat menjadi salah satu solusi strategis untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital saat ini.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D), yaitu suatu metode yang dirancang untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada, disertai pengujian efektivitasnya. Model pengembangan yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Model ADDIE diaplikasikan pada penelitian ini, untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menyediakan serangkaian instruksi yang sistematis, fleksibel, dan mudah diadaptasi dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis TIK seperti Quizizz.

- **Subjek Penelitian:** Siswa kelas VIII MTsN yang menjadi sampel dalam implementasi media.

- **Instrumen Penelitian:** Tes hasil belajar (pretest dan posttest), lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respon siswa.
- **Teknik Pengumpulan Data:** Teknik pengumpulan data dilakukan melalui : observasi, wawancara, dokumentasi, dan pemberian tes/angket.
- **Analisis Data:** Data validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk memperoleh persentase kelayakan media, sedangkan hasil belajar dianalisis menggunakan Paired Sample t-Test pada SPSS untuk menguji perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Respon siswa diolah dengan skala Likert untuk mengukur tingkat penerimaan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Hasil Validasi Ahli

Proses validasi dilakukan oleh dua kategori penilai, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk memastikan kelayakan media pembelajaran

berbasis Quizizz sebelum diimplementasikan di kelas.

Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi menilai aspek kesesuaian isi dengan kurikulum, kelengkapan materi, ketepatan bahasa, dan kejelasan tujuan pembelajaran. Persentase kelayakan mencapai 82% dengan kategori Sangat Layak. Artinya, materi yang disajikan pada media Quizizz telah relevan dengan kompetensi dasar dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media menilai aspek tampilan visual, kemudahan navigasi, dan penerapan elemen gamifikasi. Persentase kelayakan mencapai 88% dengan kategori Sangat Layak. Media dinilai menarik secara visual, mudah digunakan oleh siswa, dan memiliki unsur interaktif yang tinggi.

2. Hasil Pretest dan Posttest

Pengukuran peningkatan pemahaman siswa dilakukan melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) setelah penggunaan media yang di hitung menggunakan SPSS dengan uji statistik Paired Sample t-Test, Berdasarkan hasil perhitungan

menggunakan SPSS didapatkan data sebagai berikut :

a. Paired Sample Statistics

Tabel 4.5 Hasil Data Paired Sample Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	82,88	24	7,929	1,618
	Posttest	90,63	24	5,770	1,178

b. Paired Samples Correlations

Tabel 4.6 Hasil Data Paired Sample Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Posttest	24	,327	,119

c. Paired Samples Test

Tabel 4.7 Hasil Data Paired Sample Test

Paired Samples Test										
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t		df		Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower Bound	Upper Bound	t				
Pair 1	Pretest - Posttest	-10,44	9,448	-20,876	1,000	-30,876		23	47,176	,000

Berdasarkan tabel hasil data Uji Paired Sample Test dapat disimpulkan bahwa :

- (1) Terdapat perbedaan signifikan antara nilai Mean yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil post-test lebih tinggi daripada rata-rata nilai hasil pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman belajar siswa setelah menggunakan media berbasis game Quizizz.
- (2) Nilai korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara hasil pretest dan posttest siswa.

(3) Hasil data paired sample test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pre-test dan post-test. Hal ini karena nilai p (0.000) lebih kecil dari tingkat signifikansi (0.05), maka keputusan yang diambil adalah menolak hipotesis nol (H_0).

(4) Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test, diperoleh nilai rata-rata selisih antara pretest dan posttest sebesar -28,542 dengan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil daripada tingkat signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pretest dan posttest siswa.

3. Respon Siswa terhadap Media Quizizz

Respon siswa diukur melalui angket dengan skala Likert 1–5 mencakup aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, manfaat, dan motivasi belajar. Berdasarkan data hasil rekap respon siswa diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pernyataan memperoleh nilai persentase diatas 80%, dan dengan nilai presentase 80% termasuk

kedalam kategori **“Sangat Baik”**. Hasil respon ini menunjukkan adanya pemahaman siswa dalam belajar dengan menggunakan media berbasis game Quizizz.

Pembahasan

Pada pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis game Quizizz ini akan menjawab permasalahan yang telah disebutkan dalam rumusan masalah. Berikut penjelasan dan pembahasan yang diangkat dari rumusan masalah pada penelitian ini, diantaranya :

1. Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Pemahaman Siswa

Faktor-faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi empat aspek utama, yaitu :

- a. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan tertulis, yang kurang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa.
- b. Penggunaan media pembelajaran dikelas yang terbatas, media yang digunakan untuk pembelajaran biasanya masih menggunakan Google form, buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- c. Kurangnya minat membaca dan minat belajar siswa, menjadi kendala

utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

d. Tingkat pemahaman siswa yang bervariasi juga menjadi faktor rendahnya pemahaman bagi beberapa siswa, sebagian mereka menganggap mudah dan sebagian juga ada yang menganggap sulit.

2. Desain Media Pembelajaran Berbasis Quizizz

Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis Quizizz dilakukan untuk mengurangi permasalahan rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dirancang mengikuti kebutuhan siswa sesuai dengan perkembangan teknologi digital, serta mengintegrasikan unsur gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan belajar. Perancangan media ini dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan visual dan konten, serta integrasi elemen interaktif berbasis game edukatif.

3. Efektivitas Penerapan Media dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata pretest

sebesar 62, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 90, dengan selisih peningkatan sebesar 28 poin. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000 ($< 0,05$). Hal ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz.

Efektivitas media ini juga diperkuat oleh hasil angket respon siswa yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih paham, lebih termotivasi, dan lebih aktif saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Quizizz. Rata-rata persentase respon siswa sebesar 85% dengan kategori “Baik” hingga “Baik Sekali”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

E. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran inovatif berbasis

Quizizz yang dikembangkan pada materi *Menjunjung Tinggi Nilai Kemanusiaan melalui Teks Drama* dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan di kelas VIII MTsN.

Validasi yang dilakukan menghasilkan skor kelayakan sebesar 82% dari ahli materi dan 88% dari ahli media, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Efektivitas media dibuktikan melalui peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest, dengan hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05. Selain itu, respon siswa terhadap media mencapai rata-rata 80% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz memiliki potensi untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media berbasis game dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Mulyadi, D. (2024). Implementasi Media Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Al –Mau'izhoh* 6(1), 646. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.8592>
- Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR. *PERNIK Jurnal PAUD*, VOL 3 NO. 1, 41. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Annisa Tri Hidayati, e. a. (2023). PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA DALAM MENERAPKAN SILA-SILA PANCASILA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF SD NEGERI 2 CEPILING. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 2246.
- Aprilia Zahra, Y. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sub Tema Ekosistem pada Siswa Kelas 5 di SDN 19 Muara Telang. *Alacrity : Journal Of Education* vol.4, 449-459.
- Aura Yolanda, e. a. (2024). Strategi Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.941>
- Azizah, S. A. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI QUIZZZ PADA MATA PELAJARAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 7 SMAN 6 KEDIRI. 2. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/13601>
- Baso Intang Sappaile, e. a. (2024). DAMPAK PENGGUNAAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 715. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24682>
- Darmawan Harefa, e. a. (2023). *TEORI BELAJAR & PEMBELAJARAN*. Sukabumi, Jawa Barat: CV. Jejak.
- Darwin, e. a. (2024). Literatur Review : Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15619>
- Desak Gede Chandra Widyanthi, . a. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Dr. Muhammad Hasan, S. M. (2021). *LANDASAN PENDIDIKAN*. Tahta Media Group.
- Felia Valentina, F. A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN QUIZZZ PADA MATA PELAJARAN BIMBINGAN TIK KELAS X DI SMAN 1 LUBUK

- SIKAPING. JATI (*Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*) Vol. 7(2).
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6593>
- Hanandita, T. (2022). GAME BASED LEARNING BERBASIS QUIZZ SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA NEW NORMAL. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar FAKULTAS DHARMA ACARYA UNIVERSITAS HINDU NEGERI I GUSTI BAGUS SUGRIWADENPASAR*, 201.
- Ismail, M. (2023, March 2). Media Pembelajaran Inovatif: Definisi, Jenis, Dan Manfaatnya. *Muhammadismail*.
- Kusumawati, T. I. (2022). Berbagai Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, vol 2 (2).
- Muhammad Aldyka Daniar, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Gamedalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>
- Muhammad Aspar, e. a. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 2.
- Muliya. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4. :
<https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Nenden Munawaroh, d. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Era New Normal. *Jurnal Media Pengabdian Komunikasi Vol 1, No. 2*, 133.
- Permana, N. S. (2022). GAME BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK) Vol. 22(2)*, 314-316.
<https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>
- Putriani Lubis, e. a. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 01-18.
- Ridwan, M. H. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA. *Jurnal Tarbiyatuna, Vol. 2, No. 2*.
<https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v2i2.1363>
- Sari, F. K. (2020). ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET (QUIZZ) DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. 1.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)* . Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanti, S. (2023). INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR UNTUK MEWUJUDKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, Vol. 4, No.1, 51.
- Susatyono, J. D. (2021). *Kecerdasan Buatan: Kajian Konsep dan Penerapan*. Semarang: Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.
- Yoana Agnesia, e. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Kesehatan*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.