AKSELERASI:
JURNAL PENDIDIKAN GURU MI
Volume 6, Nomor 1, Januari - Juni 2025, Hal. 78-87

PENGEMBANGA GOOGLE CLASSROOM BERBASIS GAMIFIKASI SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Sofwan roif ubaidillah[1], Erfan Efendi[2], Moh Amin Rais[3], Ali Mukti[4]

[1]Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia
e-mail: sofwanroifu@gmail.com
[2]Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember,Indonesia
e-mail: efendi.e89@gmail.com
[3]Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jihad Pamekasan,Indonesia
e-mail: mohaminrais@gmail.com
[4] Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember,Indonesia
e-mail: muktiali@lecturer.uinkhas.ac.id

ABSTRACT

The development of digital technology demands innovation in learning evaluation in elementary schools, which is currently still dominated by conventional methods that are monotonous and less interactive. This study aims to develop and examine the feasibility of gamification-based Google Classroom as an innovative learning evaluation media. The research method used is Research & Development (R&D) with the ADDIE model which is limited to three stages: Analysis, Design, and Development. Data collection was carried out through observation, interviews, and expert validation sheets. The results of the study indicate that the need for interesting evaluation media is very high. The product developed is a Google Classroom platform that is integrated with gamification applications such as Quizizz to create interactive quizzes, leaderboards, and other game elements. The design of this media is flexible and can be accessed through various devices. The validation results by media experts and practitioners (teachers) showed a very high level o f feasibility, with percentage scores of 97% and 90% respectively (criteria "Very Good"). It is concluded that gamification-based Google Classroom is very feasible to be used as an evaluation media that can increase student motivation and involvement in elementary schools.

Keywords*: Learning Evaluation, Google Classroom, Gamification,*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut adanya inovasi dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar, yang saat ini masih didominasi metode konvensional yang monoton dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengkaji kelayakan Google Classroom berbasis gamifikasi sebagai media evaluasi pembelajaran yang inovatif. Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap: Analisis, Desain, dan Pengembangan (Development). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan lembar validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan akan media evaluasi yang menarik sangat tinggi. Produk yang dikembangkan berupa platform Google Classroom yang terintegrasi dengan aplikasi gamifikasi seperti Quizizz untuk

menciptakan kuis interaktif, papan peringkat, dan elemen permainan lainnya. Desain media ini fleksibel dan dapat diakses melalui berbagai perangkat. Hasil validasi oleh ahli media dan praktisi (guru) menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor persentase masing-masing 97% dan 90% (kriteria "Sangat Bagus"). Disimpulkan bahwa Google Classroom berbasis gamifikasi sangat layak digunakan sebagai media evaluasi yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di sekolah dasar.

.

***Kata Kunci**: Evaluasi Pembelajaran, Google Classroom, Gamifikasi,*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran, memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa termasuk dalam hal evaluasi pembelajaran (Ningsih, 2024). Namun, di sisi lain, masih banyak sekolah dasar yang bergantung pada metode evaluasi konvensional yang cenderung membosankan, kurang interaktif, dan seringkali hanya berfokus pada aspek kognitif melalui tes tertulis, Evaluasi konvensional juga menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan waktu, beban administrasi guru, kurangnya pelatihan, serta kesulitan dalam mengakomodasi keberagaman karakteristik dan gaya belajar siswa(Aji et al., 2024). Akibatnya, proses evaluasi seringkali tidak mampu memberikan gambaran yang menyeluruh tentang perkembangan siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Wulan et al., 2025).

Pengintegrasian teknologi dalam evaluasi pembelajaran sejatinya sudah lama dilakukan seperti penggunaan google classroom dalam pembelajaran (Putra et al., 2025), google classroom merupakan Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan selama masa pembelajaran daring. Aplikasi ini menyediakan ruang bagi guru dan siswa untuk berinteraksi, termasuk dalam hal pemberian materi serta penilaian tugas secara digital (Wardoyo et al., 2025). Namun, setelah pembelajara daring tidak lagi diterapkan dan kegiatan belajar kembali dilakukan secara tatap muka, penggunaan Google Classroom justru menurun drastis. Hal ini menjadi cukup ironis, mengingat platform ini sebenarnya memiliki potensi besar sebagai media evaluasi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Epi Tamala dkk. 2021 menunjukkan bahwa Google Classroom sangat membantu proses pembelajaran selama pandemi Covid-19. Mayoritas responden menyatakan Google Classroom memudahkan pemahaman materi, memperlancar pengumpulan tugas, dan menggantikan pertemuan tatap muka secara efektif. Hasil kuantitatif menunjukkan lebih dari 70% siswa merasa terbantu dalam memperoleh materi, pengumuman, dan pengumpulan tugas, sehingga platform ini dinilai efektif sebagai media pembelajaran daring di masa krisis (Widayanti et al., 2021) .

Studi lain menegaskan bahwa Google Classroom berkontribusi signifikan dalam meningkatkan minat belajar, efisiensi, dan fleksibilitas pembelajaran. Fitur-fitur seperti pengumpulan tugas digital dan kemudahan akses membuat interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Riawan et al., 2022).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru di sekolah dasar mulai meninggalkan penggunaan Google Classroom karena dianggap kurang menarik dan tidak relevan dalam konteks pembelajaran luring. Padahal, jika dimanfaatkan secara kreatif, Google Classroom dapat menjadi media evaluasi yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, terutama jika dipadukan dengan pendekatan yang lebih interaktif seperti pendekatan gamifikasi

Gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran adalah penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, reward, dan papan peringkat (leaderboard) ke dalam proses penilaian yang biasanya bersifat non-game. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa dalam evaluasi sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Hidayat, 2024) (Jingga Pramesti Pujianingsih et al., 2024). Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif, suka bermain, dan menyukai tantangan. Dengan gamifikasi, siswa didorong untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah melalui mekanisme permainan yang terstruktur, seperti memberikan kuis, Hal ini tidak hanya membuat evaluasi lebih efektif, tetapi juga meningkatkan semangat belajar siswa (Sri Legowo, 2022).

Pentingnya penelitian ini terletak pada upaya mendorong inovasi dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar, agar lebih relevan dengan kebutuhan generasi digital dan mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang perkembangan siswa. Dengan mengadopsi Google Classroom berbasis gamifikasi, diharapkan proses evaluasi tidak hanya menjadi lebih efisien dan menyenangkan, tetapi juga lebih inklusif dan adaptif terhadap keanekaragaman siswa1 Temuan dari penelitian ini dapat menjadi rekomendasi praktis bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam mengembangkan sistem evaluasi yang lebih baik di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penulisan ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan Google Classroom berbasis gamifikasi sebagai media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Tujuan lainnya adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta memberikan rekomendasi kepada guru dan sekolah tentang cara optimal memanfaatkan teknologi digital dalam evaluasi. Dengan demikian, diharapkan terjadi revitalisasi penggunaan Google Classroom yang lebih inovatif dan berkelanjutan di lingkungan pendidikan dasar.

METODE

Jenis penelitian yang di gunakan pada peneletian yaitu Research & Development (R&D), metode penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada agar lebih efektif dan efisien digunakan (Okpatrioka, 2023). Research & Development terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (Analisis) analysis, (Perencanaan) design, (Pengembangan) development, (Implementasi) implementation, dan (Evaluasi) evaluation, penelitian ini hanya pada sampai fase yang ketiga yaitu development, teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi,wawancara,

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis

   Tahap awal dalam pengembangan yaitu analis kebutuhan Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi, wawancara, menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional, seperti tes tertulis dan lembar kerja siswa yang bersifat monoton dan kurang interaktif. Guru cenderung fokus pada penilaian aspek kognitif semata, sementara dimensi afektif dan psikomotorik siswa sering terabaikan. Keterbatasan waktu yang dimiliki guru, tingginya beban administrasi, serta jumlah siswa yang cukup banyak menjadi kendala utama dalam menyelenggarakan evaluasi yang komprehensif. Kondisi ini mengakibatkan evaluasi tidak mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan kemampuan siswa secara individual, sehingga potensi siswa sering tidak teridentifikasi secara optimal.

   Selain itu, analisis kebutuhan juga mengungkap bahwa evaluasi konvensional kurang mampu menjangkau keberagaman karakteristik dan gaya belajar siswa di kelas. Siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik sering kali tidak terfasilitasi dengan baik karena metode evaluasi yang seragam dan bersifat satu arah. Google Classroom yang tidak hanya menyediakan ruang pengumpulan tugas secara daring, tetapi juga mampu diintegrasikan dengan pendekatan gamifikasi.

2. Design

   Pada tahap kedua yaitu design atau perencaan, design di buat sesuai analisis yang telah dilakukan, perancangan media evaluasi ini menggunakan google classroom sebagai media utama dalam pengembangan ini, tidak hanya itu pengembangan media evaluasi ini menggunakan aplikasi pendukung dalam gamifikasi yaitu quizizz, untuk aplikasi pendukung bisa menggunakan aplikasi apa saja sesuai kebutuahan, dan media ini khusus evaluasi pembelajaran

3. Development

Pada fase ketiga model ADDIE, yaitu tahap Development, dilakukan proses pembuatan media evaluasi berupa Google Classroom berbasis gamifikasi untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Pada tahap ini, media dirancang agar tidak hanya mengandalkan fitur bawaan Google Classroom, seperti pengumpulan tugas, komentar, dan jadwal kuis, tetapi juga diintegrasikan dengan aplikasi pendukung seperti Quizizz. Quizizz digunakan sebagai alat gamifikasi karena memiliki fitur kuis interaktif, poin, papan peringkat (leaderboard), dan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Selain itu, media evaluasi ini juga integrasi dengan YouTube, sehingga guru dapat menautkan video pembelajaran yang relevan sebagai bahan pendukung sebelum siswa mengikuti evaluasi. Untuk isi dari google classroom lebih di tekankan pada pengaplikasi media evaluasi ini, penelitian ini lebih kepada memamfaatkan google classroom sebagai media evaluasi pembelajaran.

4. Implementasi

Pengembangan bahan ajar ini belum melaksanakan tahap implementasi karena keterbatasan ruang dan waktu sehingga belum memungkinkan untuk diterapkan di sekolah dasar

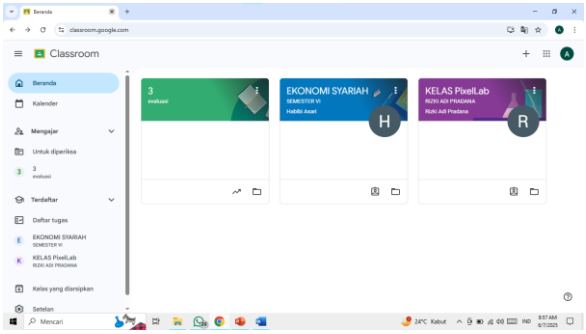
5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, pengembangan bahan ajar tidak dilakukan melalui uji coba langsung kepada para ahli, melainkan dengan mengumpulkan masukan dari dosen dan guru terkait pemanfaatan Google Classroom. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket dan lembar validasi. Survei dimanfaatkan untuk menggali informasi mengenai kebutuhan evaluasi pembelajaran, sedangkan angket digunakan guna memperoleh data tentang tingkat kelayakan serta efektivitas media yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi, yang berfungsi untuk menilai tingkat kelayakan media evaluasi berupa Google Classroom berbasis gamifikasi yang akan dikembangkan.

Design Hasil Pengembangan

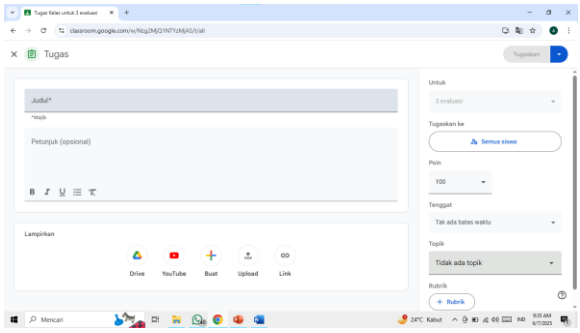
Desain media evaluasi berbasis Google Classroom menghasilkan suatu bentuk media digital yang fleksibel dan dapat diimplementasikan pada berbagai mata pelajaran, bergantung pada kebutuhan dan kreativitas masing-masing guru mata pelajaran, seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Matematika, serta bidang studi lainnya. Media evaluasi ini dirancang dalam format daring, sehingga dapat digunakan secara luas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, baik di lingkungan sekolah maupun di luar kelas. Proses perancangan media evaluasi berbasis gamifikasi melalui Google Classroom mengikuti tahapan-tahapan tertentu yang sistematis dan

dapat disesuaikan dengan karakteristik materi serta tujuan pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam mendesain media evaluasi tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan google classroom

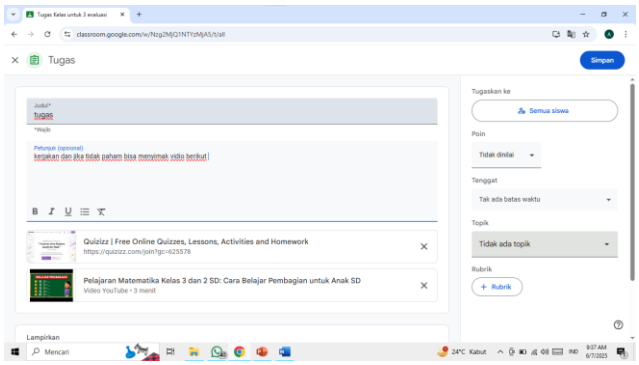
Desain Google Classroom berbasis gamifikasi dirancang agar dapat diakses melalui perangkat seluler maupun komputer pribadi, memberikan fleksibilitas kepada pendidik dalam mengelola pembelajaran digital. Pada platform ini, guru memiliki kemudahan untuk membuat kelas baru dengan mengklik ikon tanda tambah (+) yang terletak pada bagian pojok kanan antarmuka aplikasi. Selanjutnya, guru dapat menyusun kelas sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, mengingat sistem telah menyediakan berbagai fitur dan kolom isian, seperti kolom judul kelas, petunjuk atau deskripsi materi, serta fasilitas untuk melampirkan berbagai dokumen pendukung..



Gambar 2. design gamifisi pada goole classroom

Integrasi gamifikasi ke dalam Google Classroom memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, sehingga memungkinkan guru atau tenaga pendidik untuk memanfaatkan platform ini sebagai sarana pembelajaran berbasis gamifikasi, misalnya melalui pemanfaatan aplikasi pendukung seperti Quizizz, Kahoot!, dan aplikasi sejenis lainnya. Google Classroom dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi apabila penggunaannya dikombinasikan dengan aplikasi-aplikasi tersebut, di mana proses implementasi biasanya diawali dengan pembuatan instrumen evaluasi atau kuis pada aplikasi eksternal. Selanjutnya,

guru dapat menautkan link hasil pembuatan kuis tersebut ke dalam Google Classroom dengan memanfaatkan fitur lampiran melalui ikon tautan (link). Dalam konteks ini, Google Classroom berperan sebagai wadah yang memfasilitasi guru untuk mengelola, memantau, dan mengakumulasi hasil belajar peserta didik secara lebih terstruktur. Selain itu, guru juga memiliki keleluasaan untuk menyematkan video pembelajaran dari platform YouTube sebagai sarana penguatan materi yang telah diajarkan sebelumnya, serta dapat melampirkan berkas-berkas materi pembelajaran melalui Google Drive, sehingga keseluruhan proses pembelajaran menjadi lebih komprehensif, interaktif, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal, sebagaimana ditunjukkan pada ilustrasi gambar berikut.



gambar 3. Pengintegrasian quizizz pada google classroom

Desain media evaluasi yang telah dikembangkan oleh guru atau pendidik melalui Google Classroom dapat dengan mudah dibagikan kepada peserta didik, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Secara keseluruhan, rancangan Google Classroom berbasis gamifikasi bersifat sangat fleksibel dan dapat dikembangkan secara kreatif sesuai dengan inisiatif serta kompetensi masing-masing guru. Keberhasilan implementasi media evaluasi ini sangat bergantung pada sejauh mana guru memahami dan menguasai prosedur pembuatan media pembelajaran berbasis digital, termasuk pemilihan strategi gamifikasi yang tepat. Penguasaan tersebut menjadi krusial agar media evaluasi yang dirancang mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar peserta didik, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Hasil penilain media evaluasi

Proses validasi produk dilakukan oleh para ahli yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya, yakni Dr. Nino Indrianto, M.Pd., selaku Ketua Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) UIN KHAS Jember, yang bertindak sebagai ahli media, serta Ibu Ratih, guru kelas V di SDN Kaliwates, yang berperan sebagai validator praktisi lapangan. Peneliti memilih kedua validator tersebut berdasarkan pertimbangan atas keahlian dan pengalaman profesional yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran yang sedang dikaji. Hasil validasi yang diperoleh dari kedua ahli tersebut disajikan secara rinci pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil validasi

No	Validator	persentase	keriteria
1	Validator 1	97%	Sangat bagus
2	Valiadator 2	90%	Sangat bagus

Media evaluasi pembelajaran melalui Google Classroom berbasis gamifikasi memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan. Pertama, media ini bersifat fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran daring yang tidak terikat ruang dan waktu. Kedua, integrasi elemen gamifikasi, seperti penggunaan kuis interaktif melalui aplikasi pendukung (misalnya Quizizz atau Kahoot!), mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menghadirkan suasana belajar dan evaluasi yang lebih menarik, kompetitif, dan menyenangkan. Ketiga, Google Classroom menyediakan fitur manajemen kelas yang terstruktur, memudahkan guru dalam mendistribusikan materi, mengumpulkan tugas, serta memantau dan menganalisis hasil evaluasi secara real-time. Keempat, media ini juga memungkinkan diferensiasi pembelajaran, karena guru dapat merancang evaluasi yang sesuai dengan berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Terakhir, media evaluasi berbasis gamifikasi di Google Classroom mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, yakni pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada penguasaan teknologi digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Google Classroom berbasis gamifikasi merupakan solusi inovatif yang sangat layak untuk media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Pengembangan media ini berhasil melalui tiga tahap model ADDIE (Analisis, Desain, dan Pengembangan) dan menghasilkan produk media digital yang fleksibel, interaktif, dan terintegrasi dengan aplikasi gamifikasi seperti Quizizz. Hasil validasi oleh ahli media dan praktisi lapangan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor masing-masing 97% dan 90% (kriteria "Sangat Bagus"). Keunggulan utama dari media ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui elemen permainan, mengakomodasi beragam gaya belajar, serta memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola evaluasi secara efisien dan terstruktur. Dengan demikian, Google Classroom yang digamifikasi berpotensi besar untuk merevitalisasi proses evaluasi di era digital, menjadikannya tidak hanya sebagai alat ukur kognitif, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melanjutkan pengembangan hingga tahap Implementasi dan Evaluasi (tahap ke-4 dan ke-5 dari model ADDIE) dengan melakukan uji

coba langsung di kelas. Hal ini penting untuk mengukur secara kuantitatif dan kualitatif dampak nyata media terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengeksplorasi integrasi dengan aplikasi gamifikasi lainnya atau mengembangkan fitur gamifikasi yang lebih kompleks di dalam platform. Bagi instansi pendidikan, seperti sekolah dan dinas terkait, disarankan untuk memberikan dukungan berupa pelatihan kepada para guru mengenai pemanfaatan teknologi digital dan pendekatan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran. Pihak sekolah juga perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai dan mendorong adopsi inovasi semacam ini sebagai bagian dari upaya modernisasi sistem evaluasi agar lebih relevan dengan karakteristik siswa generasi digital dan tuntutan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Aji, L. J., Hendrawati, T., Febrianti, R., Wulandari, N. D., Gilaa, T., Abdullah, G., Rukmana, L., Rohman, T., Sahib, A., & Simal, R. (2024). *Model-Model Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan*. PT Penerbit Qriset Indonesia.

Hidayat, T. (2024). *PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PROTOTIPE APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK SISWA SD MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN (UCD) (Studi Kasus SDIT An-Nahl Pamulang)*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH.

Jingga Pramesti Pujianingsih, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, & Seillamitha Octaviona Lorenza. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *3*(1), 69–76. https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713

Ningsih, E. P. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *EduTech Journal*, *1*(1), 1–8. https://doi.org/10.62872/qbp1fg61

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *Vol. 1 No.* https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.

Putra, R., Junedi, B., Fricticarani, A., Classroom, G., & Informatika, P. (2025). PENGGUNAAN MEDIA CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 5 KOTA CILEGON. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *8*, 1109–1120. https://doi.org/https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/40484/26196/137460

Riawan, S., Awaluddin, & Aryanti. (2022). Efektivitas Pembelajaran Online Dengan Media Google Classroom. *Jurnal Idiomatik*, *5*(2), 83–90. https://doi.org/https://doi.org/10.46918/idiomatik.v5i2.1642

Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, *3*(1), 13–30. https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43

Wardoyo, S., Iman, D. F., Nabila, S. R., Ihsani, I., & Pratiwi, A. N. (2025). Pengaruh Positif Aplikasi Google Classroom terhadap Minat Belajar dan Keterlibatan Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(1), 536–548. https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2934

Widayanti, E., Tamala, E., Prasetya, P. E., & ... (2021). Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran dimasa pandemi MI Nurul Huda Sukaraja. *Madrosatuna …*, *4*(March 2020), 1–12.

Wulan, S., Ulayya, S., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). EVALUASI PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN DIGITAL DAN KONVENSIONAL : STRATEGI MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DALAM PENDIDIKAN. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, *6*(1), 2224–2233. https://doi.org/https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.23659