

## Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang

Alfera Bekti Susanti  
[alfera.bekti90@gmail.com](mailto:alfera.bekti90@gmail.com)  
SD Negeri Kesongo 01

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Quizizz. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas VI SD Negeri Kesongo 01 sebanyak 22 siswa. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, masing-masing siklus 1 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tahap-tahap penelitian sedikit berbeda dari pembelajaran dalam kelas karena pembelajaran dilakukan secara terpisah atau siswa berada dirumah masing-masing. Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 51,36 dengan katagori cukup. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 93,45 dengan katagori tinggi. Jadi dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 42,09. Dengan demikian penelitian dapat disimpulkan bahwa media belajar berbasis game edukasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi.*

*Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Daring, Game Edukasi*

### ABSTRACT

*This study aims to determine the increase in learning outcomes in online learning through quizizz educational game media. This research is a classroom action research with 22 students of grade VI SD Negeri Kesongo 01 as subjects. This research was conducted in 2 cycles, each cycle 1 meeting. Each meeting consists of 4 stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. The implementation of the stages of research is slightly different from classroom learning because learning is carried out separately or students are at home. Based on the results of the study, in the first cycle the average value of student learning outcomes was 51.36 with a sufficient category. Whereas in the second cycle the average value of student learning outcomes was 93.45 with a high category. So from cycle I and cycle II there was an increase in student learning outcomes as much as 42.09. Thus the study can be concluded that learning media based on educational games quizizz can improve student learning outcomes in online learning on the theme of globalization.*

*Keywords: Learning Outcomes, Online Learning, Education Game*

## PENDAHULUAN

Pada era revolusi industry 4.0 merupakan tantangan dalam seluruh bidang ilmu secara khusus bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting suatu bangsa. Sesuai Undang-Undang sistem pendidikan nasional pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhak mulia, sehat,berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan inilah yang mendasari peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penerapan media pembelajaran. Untuk menjawab tantangan era revolusi industri 4.0, guru harus mampu berinovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi, siswa yang memiliki *smartphone* hanya dimanfaatkan untuk membaca berbagai media sosial dan bermain *game*. Siswa belum paham bahwa *smartphone* sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Bahkan siswa belum banyak tahu tentang media *game* edukasi terutama kelas VI. Menginjak bulan Maret 2020 di Indonesia menyebarkan isu penyebaran Covid-19. Salah satu cara mencegah penyebaran wabah Covid-19 antar manusia adalah tidak berinteraksi secara langsung dan menjaga jarak satu sama lain. Dalam rangka melaksanakan pencegahan ini, maka Dinas Pendidikan Kebudayaan Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Semarang mewajibkan siswa belajar di rumah dalam waktu yang relatif lama. Belajar siswa di rumah diawasi orang tua dan dipandu oleh guru mata pelajaran secara daring.

Pembelajaran jarak jauh menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan hasil siswa. Hasil siswa dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah memanfaatkan *game* edukasi *quizizz*. *Game* edukasi ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. *Game* edukasi *quizizz* ini biasa menggunakan laptop atau *smartphone* dan dapat dilaksanakan dimanapun berada.

*Game* edukasi ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif. Hal ini sependapat dengan Henry (2010) mengemukakan tentang dampak positif penggunaan

*game* yang salah satunya adalah *game* menyenangkan dan menghibur serta *game* yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada dirumah. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa di rumah pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 melalui penerapan media *game* edukasi *quizizz*. Pembelajaran daring adalah pendidikan normal berbasis lembaga yang peserta didik dan instruktornya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pembelajaran elektronik (*e-learning*) atau pembelajaran daring (*online*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet. Melalui pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar dan belajar dimanapun.

*Game* edukasi *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Penerapan *game* edukasi *quizizz* dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti smartphone dan laptop. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya *game* edukasi *quizizz* memiliki karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. *Game* edukasi *quizizz* juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi. Menurut Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Hasil yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar terdiri dari kata "Aktif" dan kata "Belajar". Hasil belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Menurut Hamalik hasil belajar adalah suatu keadaan atau hal siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Bentuk-bentuk hasil siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti diskusi, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas membuat laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan hasil tugas dengan baik dan benar.

Penelitian ini didasari hasil observasi di SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang peneliti mendapatkan informasi bahwa permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran daring adalah kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran daring. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya adalah proses pembelajaran daring yang hanya melalui media *Whatsapp*, materi yang banyak membuat guru dalam proses pembelajaran hanya berorientasi pada tercapainya semua materi yang sudah ditetapkan, ranah kognitif selalu menjadi ukuran yang dominan dalam hasil belajar sehingga hasil belajar kurang

mendapat perhatian dalam pembelajaran.

Berdasarkan fakta dilapangan tersebut, maka peneliti merasa perlu dilakukan penelitian yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan menantang untuk siswa. Media pembelajaran yang mampu membuat siswa mampu memecahkan masalah dan melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada dirumah yang tentunya akan bermanfaat pada meningkatnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran secara daring.

## **KAJIAN TEORI**

### **Penelitian tindakan kelas**

Penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Penelitian tindakan Kelas bias digunakan sebagai implementasi berbagai program yang ada di sekolah dengan mengkaji berbagai indicator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa atau keberhasilan proses dan hasil implementasi berbagai program sekolah.

Menurut Hopkins (1993), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observasi and evaluation). Sedangkan prosedur kerja daam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen, yakni perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting), dan seterusnya hingga perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

### **Hasil Belajar**

Menurut Hamalik memberikan pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau

memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor *intern* yang berasal dari siswa tersebut, dan faktor *ekstern* yang berasal dari luar diri siswa tersebut. Faktor dari diri siswa terutama adalah kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Seperti yang telah dikemukakan oleh Clark, bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Selain faktor kemampuan siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, serta masih banyak faktor lainnya. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Meskipun demikian, hasil yang dicapai masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### **Pembelajaran Daring**

Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017). Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkatperangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer,

tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013). Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E., 2019). Penggunaan teknologi mobile mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011).

Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp* (So, 2016). Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram (Kumar & Nanda, 2018). Pembelajaran daring menghubungkan siswa dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM (Molinda, 2005).

#### a. Game Edukasi *Quizizz*

Game edukasi *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Penerapan game edukasi *quizizz* dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti *smartphone* dan *laptop*. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya game edukasi *quizizz* memiliki karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. Game edukasi *quizizz* juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi. Menurut Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

## METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan, mulai bulan Oktober sampai dengan bulan November 2020. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang yang berjumlah 22 siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah secara kualitatif, karena yang saya sajikan berupa sekumpulan informasi dalam bentuk deskriptif naratif yang

disusun, diatur, dan diringkas sehingga mudah dipahami.

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, angket respon siswa dan lembar observasi. Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Tahap tindakan dilakukan oleh guru dengan menggunakan media belajar berbasis *game* edukasi *Quizizz*. Proses pembelajaran daring dilakukan sesuai jadwal pelajaran kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. Materi yang akan diberikan adalah tema 4 yaitu Globalisasi Subtema 2 Globalisasi dan Manfaatnya Pembelajaran 1. Kegiatan observasi dilakukan oleh *observer* selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan mencatat kejadian-kejadian yang tidak terdapat dalam lembar observasi dengan membuat lembar catatan lapangan. Hal-hal yang diamati selama proses pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran dan aktivitas guru maupun siswa selama pelaksanaan pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti bersama guru melakukan evaluasi dari pelaksanaan tindakan pada siklus I yang digunakan sebagai bahan pertimbangan perencanaan pembelajaran siklus berikutnya. Jika hasil yang diharapkan belum tercapai maka dilakukan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus kedua dan seterusnya. Rencana tindakan siklus II dimaksudkan sebagai hasil refleksi dan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Tahap tindakan siklus II mengikuti hasil refleksi pada tahapan tindakan siklus I dan seterusnya sampai hasil penelitian yang diharapkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: Observasi dalam penelitian ini terdapat dua pedoman observasi yaitu observasi keaktifan siswa dan observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media belajar berbasis *game* edukasi *Quizizz*. Observasi hasil belajar siswa difokuskan pada pengamatan hasil pengerjaan evaluasi siswa pada akhir pembelajaran daring pada tema 4 subtema 2 globalisasi dan manfaatnya pembelajaran 1. Sedangkan observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media belajar berbasis *game* edukasi *Quizizz* difokuskan pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran daring. Hasil pengamatan yang belum terdapat pada pedoman observasi yang telah disiapkan dapat dituliskan pada lembar catatan lapangan. Angket dibagikan dan diisi oleh siswa melalui media *Google Form* yang fungsinya untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran tema 4 subtema 2 globalisasi dan manfaatnya pembelajaran 1. Wawancara dilakukan dengan cara bertanya kepada guru dan siswa mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan media belajar berbasis *game* edukasi *Quizizz*. Dokumentasi diperoleh dari hasil soal evaluasi individu, lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan, daftar siswa, dan foto-foto selama proses pembelajaran daring.

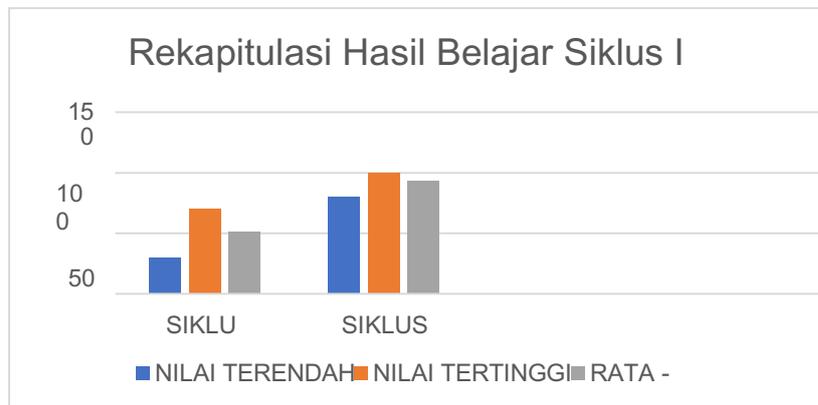
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan nilai hasil belajar pada siklus I dan II terdapat kecenderungan variabel tersebut selalu meningkat. Kondisi ini dipengaruhi hasil refleksi yang dilakukan setiap akhir siklus sehingga terus ada peningkatan perlakuan dan pengamatan terhadap hasil belajar siswa. Hasil rekapitulasi hasil belajar siklus I dan II dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan II

NO	URAIAN	SIKLUS	
		I	II
1.	Nilai Terendah	30,00	80,00
2.	Nilai Tertinggi	70,00	100,00
3.	Rata-rata	51,36	93,45

Berdasarkan tabel 1. tentang rekapitulasi hasil belajar pada siklus I dan II dapat terlihat jelas peningkatannya dalam diagram batang berikut ini;



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian dengan mengimplementasikan penerapan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz*, hasil belajar siswa sudah mulai tumbuh sejak siklus I. Implementasi media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah dengan menyenangkan sehingga kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan akan lebih terbangun yang tentunya akan berakibat pada meningkatnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dan berimbas meningkatnya hasil belajar siswa. Media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* adalah alternatif solusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. Implementasi media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* ini pada siklus I memperoleh skor 51,36 dan selanjutnya di siklus II meningkat menjadi 93,45, sehingga

dapat disimpulkan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* ini menjadi salah satu alternatif solusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar secara daring siswa khususnya siswa SD.

### KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang dengan menerapkan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* terdapat peningkatan yang signifikan pada siklus I diperoleh skor sebesar 51,36, dan sedangkan pada siklus II skor sebesar 93,45. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar secara daring siswa SD.

Bagi pihak sekolah khususnya guru perlu dilakukan inovasi - inovasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan berkesinambungan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus pembinaan profesi guru, sehingga permasalahan - permasalahan pembelajaran akan dapat teratasi. Penerapan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* ini hanya salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan hasil belajar secara daring siswa khususnya siswa SD.

### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

<https://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>

Diakses \_\_\_\_\_ pada tanggal

19 Oktober 2020.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Dwi, Yayuk A. 2014. "Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Manipulatif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar".

<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6166/6283> Diakses pada

tanggal 19 Oktober 2020.

Kuntarto, Eko. 2017. Kuntarto, E. 2017. "Pengetian Pembelajaran Daring."

[https://www.academia.edu/33653898/PENGEMBANGAN\\_MODEL\\_PEMBELAJARAN\\_BLENDED\\_LEARNING\\_PADA\\_ASPEK\\_LEARNING\\_DESIGN\\_DENGAN\\_PLATFORM\\_MEDIA\\_SOSIAL\\_ONLINE\\_SEBAGAI\\_PENDUKUNG\\_PERKULIAHAN\\_MAHASISWA](https://www.academia.edu/33653898/PENGEMBANGAN_MODEL_PEMBELAJARAN_BLENDED_LEARNING_PADA_ASPEK_LEARNING_DESIGN_DENGAN_PLATFORM_MEDIA_SOSIAL_ONLINE_SEBAGAI_PENDUKUNG_PERKULIAHAN_MAHASISWA)

. (diakses 19 Oktober 2020).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.

Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya  
Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003.