

Pemanfaatan Media Audio Visual dan Quizizz pada Pembelajaran Daring Surat Pribadi dan Surat Dinas

Evie Rahmawati¹, Latifah²

¹SMPN 1 Pebayuran, Kabupaten Bekasi

²IKIP Siliwangi, Cimahi

¹evie.rachma93@gmail.com, ²latifah@ikipsiliwangi.ac.id

Received: 15 Desember 2022. Accepted: 16 Desember 2023. Published: 20 Desember 2023
<https://doi.org/10.22460/jpp.v2i2.15061>

Abstract

The pandemic has meant that the learning process which was originally carried out in person was immediately changed to online learning. Therefore, it is very important for a teacher to use various media to support the learning process. This research aims to determine the benefits of audiovisual media and Quizizz in online learning of personal letters and official letters. In terms of personal letters and official letters, the average student still has difficulty understanding the material, this can be seen from the average learning outcomes below the minimum completeness criteria. This research uses a qualitative descriptive method by collecting data through interviews and literature study, namely looking for information in journals, articles, books and various other references to support this research. Based on research results, audiovisual learning media is very helpful in understanding and more interesting in studying learning material when learning online. The application of Quizizz media in online learning solves the problem of student boredom and makes learning activities more effective, efficient and enjoyable and student learning outcomes in personal letters and official letters increase with an average of above the minimum completeness criteria. Both media can be said to be effective and make students not feel bored and more active every time they receive learning given by the teacher.

Keywords: learning media; audio visual; quizizz.

Abstrak

Adanya pandemi membuat proses pembelajaran yang semula dilakukan secara langsung langsung diubah menjadi pembelajaran daring. Oleh sebab itu, sangat penting untuk seorang guru menggunakan berbagai media untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat media audiovisual dan Quizizz pada pembelajaran daring surat pribadi dan surat dinas. Dalam materi surat pribadi dan surat dinas rata-rata peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi tersebut, hal ini dapat terlihat dari rata-rata hasil belajar di bawah kriteria ketuntasan minimal. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara dan studi pustaka yaitu mencari informasi pada jurnal, artikel, buku, dan berbagai macam referensi lainnya untuk menunjang penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran audiovisual sangat membantu dalam pemahaman dan lebih menarik dalam mempelajari materi pembelajaran disaat pembelajaran daring. Pengaplikasian media Quizizz dalam pembelajaran daring menjadikan permasalahan kejenuhan peserta didik teratasi dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif, efisien dan menyenangkan serta hasil belajar peserta didik dalam materi surat pribadi dan surat dinas meningkat dengan rata-rata memperoleh di atas kriteria ketuntasan minimal. Kedua media tersebut dapat dikatakan efektif dan membuat peserta didikpun tidak merasa bosan dan lebih aktif lagi setiap menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Kata Kunci: media pembelajaran; audio visual; quizizz.

PENDAHULUAN

Saat Indonesia diterjang pandemi, pemerintah menutup sementara berbagai fasilitas umum termasuk pada sektor pendidikan. Oleh karena itu, implementasi Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi langkah yang tepat. Adanya perubahan dalam proses belajar yang semula bersifat langsung dan tatap muka, kini beralih ke bentuk virtual (Kelana et al., 2021). Hal ini mengakibatkan perlunya penyesuaian dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Penyesuaian tersebut mencakup berbagai aspek, seperti penggunaan media pembelajaran, metode pengajaran, jenis dan alat evaluasi pembelajaran, dan elemen lainnya.

Media diartikan sebagai suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, dan keterampilan kepada peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Sebagai alat bantu, media dapat merujuk pada berbagai elemen yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran (Kelana & Wardani, 2021). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Audie (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran juga mendukung peserta didik dalam memahami materi secara seragam dengan orang lain, sehingga menciptakan persepsi yang seragam di antara peserta didik dan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik secara optimal.

Senada disampaikan oleh Cahyani (2018) bahwa media pembelajaran dalam pembelajaran teks surat pribadi dan surat dinas SMP Negeri di Kabupaten Sleman meliputi media visual konvensional, visual mutakhir, audio visual, dan berbasis komputer. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran teks surat pribadi dan surat dinas memberi dampak kepada peserta didik, seperti meningkatkan dan mengarahkan peserta didik untuk berkonsentrasi, membangkitkan dan mengembangkan daya imajinatif, memacu diskusi interaktif antarpeserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di SMPN 1 Pebayuran media yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurangnya pemanfaatan media sebagai alat bantu penyampaian materi kepada peserta didik. Pembelajaran daring yang dilaksanakan pun belum efektif dan hanya bersifat satu arah, yaitu menggunakan aplikasi WhatsApp Group. Guru hanya memberikan perintah untuk mencatat materi yang difotokan dan mengerjakan soal dibuku paket ataupun LKS, tanpa memberikan penjelasan materi yang akan dipelajari (Mulyati & Evendi, 2020).

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti mencoba meneliti pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan media audiovisual dan quizizz. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Aini (2019) yang melakukan penelitian pemanfaatan media quizizz untuk menghasilkan media pembelajaran kreatif, inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran melalui media audio visual adalah metode penerimaan dan pemanfaatan materi yang terutama melibatkan indra penglihatan dan pendengaran, tanpa bergantung pada simbol atau pemahaman kata yang serupa secara mayoritas (Azhar, 2013; Nugraha et al., 2019). Berdasarkan uraian tersebut tujuan

penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media audiovisual dan Quizizz pada pembelajaran daring surat pribadi dan surat dinas di SMPN 1 Pebayuran.

METODE

Metode yang penulis gunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menginvestigasi berbagai hal atau peristiwa di dunia ini dalam konteksnya yang alami, dengan maksud untuk memahami peristiwa tersebut melalui penafsiran orang yang mengalami atau terlibat secara langsung (Wasonowati et al., 2014). Metode deskriptif kualitatif merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman terhadap pokok pengkajian pada suatu peristiwa tertentu (Mukhtar, 2013). Metode ini dimulai dengan pengumpulan data dan informasi dari narasumber serta bahan bacaan yang relevan dengan objek penelitian. Dalam rangka mengakumulasi berbagai data dan informasi, peneliti memperluas wawasan melalui diskusi tanya jawab dengan guru, rekan sejawat, dan juga melakukan telaah literatur yang mencakup jurnal, artikel, serta berbagai sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Dengan menggunakan metode ini, penulis berusaha menunjukkan pengaruh pemanfaatan media pembelajaran saat pembelajaran jarak jauh atau daring dimasa pandemi.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik di SMP Negeri 1 Pebayuran kabupaten Bekasi dengan sampel 35 peserta didik. Setelah memperoleh seluruh data yang diperlukan, peneliti melaksanakan analisis data dengan langkah sebagai berikut: Pertama, terdapat teknik reduksi data. Pada metode reduksi ini, data yang telah dikumpulkan disortir terlebih dahulu, dan dipilih berdasarkan kriteria penting serta mendesak untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. Kedua, terdapat langkah penyajian data. Dalam metode penyajian, data disajikan sebagai gambaran dari peristiwa yang telah diteliti oleh peneliti. Ketiga, dilakukan proses penarikan kesimpulan, di mana substansi kesimpulan ini berkaitan erat dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan proses pembelajaran saat pandemi dilakukan secara daring karena situasi belum memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka secara langsung. Pembelajaran daring telah berlangsung selama lebih dari satu tahun sejak wabah pandemic melanda. Selama periode pembelajaran daring ini, peserta didik mengalami berbagai dinamika. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari 35 responden, sejumlah peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran daring berjalan dengan baik. Namun, mayoritas peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran daring dianggap kurang efektif, membosankan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru.

Dengan demikian, pendidik dihadapkan pada kebutuhan untuk mengembangkan inovasi melalui pemanfaatan beragam media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media audio visual, yang menjadi sarana pembelajaran

daring bagi guru di masa pandemi. Media ini dapat menggabungkan elemen suara dan gambar, memungkinkan representasi keberadaan guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai objek yang sedang belajar. Hal ini terutama bermanfaat dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, seperti materi surat pribadi dan surat dinas, di mana banyaknya teks yang perlu dipahami oleh peserta didik.

Media audiovisual yang digunakan dalam bentuk video dalam video tersebut diawali dengan pemberian materi surat pribadi dan surat dinas. Meliputi pengucapan salam dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, pengertian, jenis, ciri-ciri, dan unsur surat pribadi dan surat dinas. Materi tersebut disajikan dalam bentuk video pembelajaran, langkah awal guru membuat video pembuka guna memberikan stimulus dan dikombinasikan dengan power point yang dibuat menjadi satu kesatuan video pembelajaran. Video tersebut berdurasi 10 menit dan adanya penambahan instrumen musik.



Gambar 1. Tampilan video pembelajaran surat pribadi dan surat dinas

Saat proses pembelajaran berlangsung diawali dengan pemberian stimulus pertanyaan berkaitan dengan materi melalui grup whatsapp. Peserta didik antusias dalam memberikan jawaban terkait stimulus tersebut terlihat dari respon dan jawaban di grup whatsapp. Setelah peserta didik merespon terkait stimulus yang diberikan peneliti memberikan apresiasi dan penguatan atas jawaban yang diberikan. Langkah selanjutnya peserta didik diberikan link video pembelajaran untuk menyimak dan mempelajari isi video pembelajaran tersebut sesuai dengan durasi video. Setelah peserta didik mempelajari isi video tersebut pembelajaran kembali berpusat pada grup whatsapp untuk bertanya jawab terkait video yang sudah disimak, ada 4 peserta didik yang bertanya terkait pemahaman materi yang belum dipahami. Pada tahap akhir peserta didik diberikan penilaian.



Gambar 2. Stimulus pembelajaran

Manfaat dari media audio visual pada saat belajar daring pun dirasakan oleh peserta didik di rumah sebagai objek yang diajar, hal ini diketahui dari pernyataan salah satu peserta didik kelas VII-3 Eva Nur Padilah dan Muhammad Farul Buyan yang menyatakan bahwa:

“saya merasa terbantu untuk mengerjakan dan memahami tugas surat pribadi dan surat dinas di rumah karena bisa lihat penjelasannya dari video pembelajaran dan menarik karena ada gambar-gambar yang Ibu tampilkan di Youtube” (Eva Nur Padilah)

“ video pembelajaran bagi saya menyenangkan dan lebih dapat memahami materinya. Jika sebelumnya pembelajaran hanya dikirimkan dalam bentuk foto dan dikirimkan ke WAG saya merasa bosan dan tidak paham karena tidak ada penjelasannya” (Muhammad Farul Buyan)

Hal ini berarti media audiovisual yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan keuntungan dan kemudahan bagi peserta didik sehingga penggunaannya mendapat dukungan dan persetujuan dari peserta didik. Penggunaan media audiovisual guna pemberian materi pembelajaran dalam materi surat pribadi dan surat dinas. Pada penelitian ini sebagai alat evaluasi dengan pemanfaatan media Quizizz. Menurut Agustina & Rusmana (2019) Quizizz adalah aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas multiplayer ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Quizizz adalah aplikasi yang dimanfaatkan untuk menilai kemajuan belajar peserta didik, di mana dalam platform ini peserta didik dapat menjawab kuis pembelajaran dalam bentuk permainan yang dilengkapi dengan musik guna meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pengerjaan soal tersebut. (Pusparani, 2020; Degirmenci, 2021). Berdasarkan pengertian di atas maka Quizizz merupakan salah satu program berbasis kuis yang digabungkan dalam sebuah bentuk permainan dan bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk alat evaluasi atau penilaian .

Pada fase ini, diawal pembelajaran peserta didik diarahkan membuka laman Quizizz untuk melaksanakan tes awal terlebih dahulu sebelum diberikan materi dengan media audiovisual. Setelah peserta didik menyimak dan mempelajari materi dari video yang telah diberikan kemudian peserta didik diarahkan untuk membuka laman Quizizz atau bisa langsung masuk melalui link kuis yang telah diberikan guna melaksanakan penilaian mengenai materi surat pribadi dan surat dinas. Soal yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda terdiri dari 10 butir soal.



Gambar 3. Tampilan salah satu butir soal dalam aplikasi quizizz

Quizizz mempunyai berbagai fitur permainan seperti avatar, tema, emoticon, dan musik yang dapat menghibur peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu Quizizz juga memiliki data statistik yang dapat memperlihatkan hasil kerja peserta didik secara langsung. Begitu pula dengan pengerjaan soal yang diberikan rentang waktu sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengerjakan soal tanpa harus bertanya dan melihat buku catatan. Pada akhir atau selesai dalam mengerjakan soal peserta didik dapat langsung melihat hasilnya dan urutan nilai yang diperolehnya.



Gambar 4. Pelaksanaan evaluasi dengan aplikasi quizizz

Sebanyak 35 responden menyatakan bahwa aplikasi Quizziz dapat mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan tidak membosankan. Peserta didik mengungkapkan bahwa saat mereka mengikuti tugas atau kuis, pengalaman tersebut mirip dengan bermain game, sehingga mereka menikmati proses kuis. Selain itu, jiwa kompetisi dan kompetensi diperkuat karena aplikasi ini secara langsung menampilkan skor setiap kali peserta didik menjawab pertanyaan. Peserta didik berusaha untuk bersaing dengan cepat dan akurat agar nama mereka muncul di peringkat teratas pada papan skor.

Menggunakan aplikasi Quizziz merupakan pengalaman pembelajaran yang luar biasa dan menghibur. Aplikasi ini memberikan warna baru pada proses belajar dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kuis pembelajaran. Peserta didik tidak hanya diberikan pertanyaan, tetapi mereka juga merasakan sensasi bermain game yang seru. Dengan adanya musik pengiring, Quizziz berhasil menciptakan atmosfer yang penuh semangat dan motivasi. Peserta didik merasa terlibat dalam sebuah kompetisi yang sehat, karena skor mereka langsung terlihat setiap kali menjawab pertanyaan. Kecepatan dan ketepatan menjadi kunci untuk mendapatkan peringkat tertinggi di papan skor (Saputra & Ekawati, 2017). Melalui interaksi yang dinamis dan antarmuka yang ramah pengguna, Quizziz bukan hanya alat evaluasi, tetapi juga sarana menyenangkan yang menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Dengan Quizziz, belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, membuka ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan dengan semangat yang tinggi (Rahayu & Fujiati, 2018).

Pembelajaran daring dengan metode pengajaran yang monoton dan beban tugas yang tinggi seringkali menimbulkan kejenuhan dan kelelahan pada peserta didik. Kondisi ini dapat berdampak negatif terhadap kemampuan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan Quizizz dianggap sebagai alternatif yang efektif. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa semua responden menyatakan bahwa Quizizz membantu mereka dalam pemahaman materi, mencegah kejenuhan, meningkatkan antusiasme, fokus, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini memberikan rasa santai saat kejenuhan muncul, mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bersaing, dan memiliki pandangan yang lebih luas. Dampak positif dari penggunaan kedua media ini juga terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik, terutama dalam materi surat pribadi dan surat dinas.

Tabel 1. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi surat pribadi dan surat dinas

No	Nama	Nilai	
		Tes Awal	Tes Akhir
1	A	80	90
2	AZ	70	85
3	AI	65	80
4	AA	55	75
5	AH	60	75
6	ARD	80	85
7	BA	70	85
8	D	80	95
9	DP	65	75
10	D	70	85
11	DA	85	90
12	ENP	70	85
13	F	80	90
14	FRJ	55	75
15	H	55	75
16	H	70	85
17	MP	55	75
18	MFB	80	90
19	MM	55	75
20	MRS	65	85
21	MR	85	95
22	NA	60	80
23	NRP	55	75
24	NAP	70	85

No	Nama	Nilai	
		Tes Awal	Tes Akhir
25	N	75	90
26	N	80	85
27	PA	55	75
28	RH	55	75
29	RDR	75	85
30	RL	85	95
31	RA	60	80
32	RFA	60	85
33	S	55	80
34	W	70	85
35	Y	60	80

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui penggunaan media audiovisual dan Quizizz untuk pembelajaran daring surat pribadi dan surat dinas memberikan respon yang positif. Pembelajaran daring dalam materi surat pribadi dan surat dinas memberikan pengalaman dan warna baru bagi peserta didik. Media audiovisual sangat membantu dalam pemahaman dan lebih menarik dalam mempelajari materi pembelajaran disaat pembelajaran daring. Media audiovisual ini peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi dan kembali aktif bertanya tidak monoton. Penggunaan media ini sangat cocok dan efektif digunakan saat pembelajaran daring serta memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung (Chávez Arcega, 2010);(Maghfiroh et al., 2021).

Penggunaan media audiovisual tidak hanya efektif digunakan dalam pembelajaran daring namun pada pembelajaran luring pun efektif digunakan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ainina (2014) bahwa media pembelajaran ini dikembangkan untuk melatih peserta didik agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menyimak. Berdasarkan hasil penelitian, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan Audiovisual, sudah cukup mengaktifkan peserta didik didalam kelas dan interaksi antar peserta didik didalam kelas juga sudah cukup baik.

Beberapa fitur yang disajikan melibatkan penggunaan timer untuk menjawab secara cepat, tanggapan gambar ketika peserta didik mengerjakan dan menerima jawaban, pemberian trophy kepada yang menjawab dengan tepat, serta sistem peringkat yang menciptakan atmosfer kompetisi selama proses pengerjaan soal. Penerapan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh Noor (2020) menunjukkan peningkatan hasil belajar sebanyak 20%. Kesuksesan ini disebabkan oleh karakter menarik dan menyenangkan dari Quizizz, yang memberikan motivasi tambahan bagi peserta didik untuk meraih keberhasilan. Temuan ini sejalan dengan Pusparani (2020) yang menyatakan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam kegiatan

evaluasi pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, Quizizz dinilai efisien bagi guru dan peserta didik karena kemudahan penggunaannya, penghematan kertas, dan fleksibilitas kerja di mana saja dan kapan saja.

Respon peserta didik dapat diketahui bahwa memberikan respon positif saat pelaksanaan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring. Hal tersebut dapat terlihat dari seluruh peserta didik antusias saat masuk pada laman Quizizz dan pelaksanaan mengerjakan kuis atau soal yang diberikan. Saat pelaksanaan pengerjaan kuis berlangsung peserta didik diajak pada suasana seperti bermain game karena diiringi dengan adanya instrumen musik dan skor yang langsung muncul di akhir pelaksanaan kuis serta memunculkan peringkat yang didapatkan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyatakan bahwa pemanfaatan media audiovisual dan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring materi surat pribadi dan surat dinas membawa manfaat positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kedua media tersebut telah memenuhi kriteria yang terkait dengan pencapaian tujuan penelitian. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media audiovisual dan Quizizz dalam pembelajaran surat pribadi dan surat dinas memberikan manfaat yang signifikan baik bagi peserta didik maupun guru. Beberapa manfaat yang dapat diidentifikasi bagi peserta didik meliputi peningkatan fokus belajar, hasil belajar yang lebih baik, motivasi yang meningkat, pemahaman yang lebih mendalam, dan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, bagi guru, manfaatnya meliputi kemudahan dalam memberikan penjelasan dan petunjuk, bantuan dalam menyampaikan materi, dan kemudahan dalam mengevaluasi hasil pembelajaran, terutama di masa pandemi.

KESIMPULAN

Dari pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan audiovisual dan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring materi surat pribadi dan surat dinas terbukti sangat efektif. Efektivitas ini tercermin dari hasil tes akhir peserta didik, di mana kriteria kelulusan tercapai dengan nilai 70. Proses pembelajaran yang menghadirkan materi dalam bentuk audiovisual berhasil meningkatkan motivasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran daring. Pemanfaatan media audiovisual dalam format video sebagai alat bantu pembelajaran sangat memberikan kontribusi positif, menjadikan kualitas pembelajaran mencapai standar yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Martha Rusmana, I. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *AL-IDARAH Jurnal Kependidikan Islam*, 9(<https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/issue/view/181>), 1–7. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/4859>
- Aini, Y. I. (2019). (PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesiam Journal of History Education*, 3(1), 40–45.
- Azhar, A. (2013). *Media pembelajaran; Edisi revisi*. Rajawali Pers. https://doi.org/http://perpustakaan.bppsdmk.kemkes.go.id//index.php?p=show_detail&id=4667
- Cahyani, D. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Teks Surat Pribadi Dan Surat Dinas Smp Negeri Di Kabupaten Sleman. *Pend. Bahasa Dan Sastra Indonesia-S1*, 7(6), 655–666.
- Chávez Arcega, M. (2010). Instructional technology and media for learning. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*.
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review Article Info Abstract. *Language Education and Technology (LET Journal)*, 1(1), 1–11. <http://langedutech.com>
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). Pelatihan Peningkatan Pembelajaran Daring Online Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 426–431. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i2.943>
- Kelana, J. B., Wulandari, M. A., & Wardani, D. S. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM MEETING DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA PEMBELAJARAN SAINS. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan*, 4(1), 18–22.
- Maghfiroh, R. D., Fanani, A., & Susiloningsih, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “3D Glasses” Pada Kelas 5 Tema 5 Subtema 1 Di Sekolah Dasar. *April*, 241–248.
- Mukhtar. (2013). Metode Praktis dan Penelitian Deskriptif. *Jakarta: Referensi (GP Press Group)*.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X-6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia

- Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Eductech Undiksha*, 7(1), 12–22.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Peserta didik dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Traditional Games Improve Children's Basic Skills. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Wasonowati, T. R. R., Redjeki, T., & Ariani, S. (2014). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Hukum - Hukum Dasar Kimia Ditinjau Dari Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Ipa Sma Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(3), 66–75.
- Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>