

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Education Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Subtema 3 di Kelas VI SDN 2 Sumber Kidul

Rifki Ardiansyah<sup>1</sup>, Fikriyah<sup>2</sup>, Mimin Darmini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: [rifkiardiansyah@gmail.com](mailto:rifkiardiansyah@gmail.com)<sup>1</sup>, [hj.fikriyah@umc.ac.id](mailto:hj.fikriyah@umc.ac.id)<sup>2</sup>, [mimindarmini@yahoo.com](mailto:mimindarmini@yahoo.com)<sup>3</sup>

### Article History:

Received: 20 Juli 2024

Revised: 10 Agustus 2024

Accepted: 12 Agusttus 2024

**Keywords:** Learning Media, Quizizz, Learning Outcomes

**Abstract:** This research is motivated by the low interest of students in learning science, which in learning still uses conventional methods, resulting in student results not meeting KKM. Along with the times, several fields in life require to utilize technology, including in the field of education. For this reason, researchers conducted research by applying game-based learning media education in the learning process. The purpose of this study was to 1) determine student learning outcomes before using game education quizizz learning media 2) determine student learning outcomes after using game education quizizz learning media 3) determine the effect of using learning media and learning outcomes. This research was conducted using a quantitative approach involving one sample, so the research design that will be used by researchers is One-Group Pretest-Posttest Desgin. Researchers will conduct tests before and after treatment in the classroom in order to compare with the situation before being treated. The population in this study is after all I-VI grade students of SDN 2 Sumber Kidul, totaling 230. The sample in this study were all VI grade students with 39 students. The results of the study state that from the results of hypothesis testing using the t test, it can be seen that the Sig value obtained is 0.000 smaller than 0.05, thus the results of the study entitled the effect of the use of game education quiz learning media on the learning outcomes of class students on theme 8 subtheme 3 in class VI SDN 2 Sumber Kidul there is a significant influence considering that all prerequisite analysis tests have shown results that are in accordance with the results of the data that has been processed by considering all hypotheses that include existing answers.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia. “Agar manusia dapat hidup dengan baik dan produktif diperlukan pendidikan yang baik, karena pendidikan dipandang memiliki peran penting dalam kehidupan di masyarakat’ menurut (Sujana, 2019). Pendidikan sebagai landasam awal manusia untuk dapat berpikir secara rasional dalam memecahkan masalah

kehidupan yang ada di dunia ini. Pendidikan juga merupakan usaha yang etis untuk mengembangkan bakat seseorang, dengan tujuan agar tiap manusia memiliki martabat kehidupan yang lebih tinggi dari ilmu yang didapatkannya (Fitri & Dewi, 2021). Pendidikan ibarat sebuah wadah yang memuat segala potensi yang dimiliki seseorang, baik fisik maupun mental. Sehingga menjadi hasil yang nyata dan dapat berguna dalam kehidupan (Khasanah & Herina, 2019). Dalam menciptakan pendidikan yang unggul diperlukan adanya sebuah pengembangan pendidikan agar tercipta proses pengajaran yang baik (Minsih, 2018).

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan penerimanya (Sitepu, 2022). Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Firmadani, 2020). Dapat memperjelas penyajian materi informasi sehingga dapat meningkatkan proses hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak keaktifan dan hasil belajar.

Kegiatan belajar yang berkualitas ialah kegiatan belajar yang dapat menggapai tujuan pembelajaran tersebut dan menciptakan perubahan tingkah laku bagi peserta didik. Salah satu wujud nyata dari sebuah pembelajaran adalah hasil belajar (Nafisaturrafiah et al. 2021). Dalam (Al Mawaddah et. Al, 2021) mengatakan Hasil belajar ialah proses berhasilnya siswa/i saat mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang tertulis dalam bentuk angka didapat dari ujian dalam mengetahui beberapa materi pembelajaran. Selanjutnya, (Annisa & Erwin, 2021) berpendapat bahwa hasil belajar ialah acuan pada saat mengukur kemampuan siswa/i, dan mampu mengembangkan proses KBM selanjutnya agar lebih sinkron antara materi dan penilaian. Dengan demikian hasil belajar yaitu acuan dalam mengukur keberhasilan siswa/i pada mempelajari materi pelajaran, serta sebagai evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif saat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Sugihartono dalam (Lestari et. al., 2022) menyebutkan faktor yang memberikan pengaruh pada hasil belajar adalah faktor internal serta eksternal. (Sari, 2020) mengatakan bahwa faktor internal berupa jasmani dan psikologi, Kemudian, faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah, serta orang-orang sekitar. Indikator dalam hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy Of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan materi tiga ranah yaitu, kognitif, afektif, psikomotorik.

Saat era globalisasi teknologi pada masanya makin berkembang, guru dapat memberikan pembaruan dalam kegiatan pembelajaran agar KBM jadi lebih menarik dengan memanfaatkan macam-macam program untuk media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil wawancara (Annisa & Erwin, 2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pendidik masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat serta menggunakan video pembelajaran yang sudah ada di *Youtube*, sehingga pembelajaran yang disampaikan melalui video kurang lengkap dan siswa kurang memahami materi pembelajaran. Daya tangkap yang rendah membuat hasil belajar peserta didik dibawah kriteria ketuntasan minimal. Selanjutnya (Nafisaturrafiah et al., 2021) mengatakan bahwa berdasarkan observasi yang telah dilakukannya terdapat siswa/i yang kurang mencapai KKM. Masalah tersebut disebabkan oleh nilai siswa/i yang kurang mencapai KKM yaitu kurangnya minat belajar peserta didik dikarenakan pembelajaran hanya memakai ceramah lalu guru kurang dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Kemudian, (Safitri, 2022) mengatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada saat pembelajaran dipengaruhi karena banyak faktor. Faktor tersebut berupa kurangnya motivasi belajar, rendahnya pemahaman siswa dalam mengerjakan soal serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

Menurut Tofano dalam (Al Mawaddah et.al., 2021) media ialah alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi, kemudian peran media pada proses belajar ialah 1) untuk

menyampaikan pesan pengirim; 2) membantu siswa saat pemahaman materi yang ingin disampaikan oleh pendidik; 3) untuk perantara pendidik dan siswa saat pemahaman materi yang baik pada saat KBM dilaksanakan; 4) metode dan mengatasi rasa bosan siswa pada proses pembelajaran. Purba dalam (Sari, 2020) mengatakan bahwa permainan quizizz ialah aplikasi pembelajaran berbasis permainan dengan aktivitas multi permainan serta soal interaktif yang menyenangkan. Selanjutnya, menurut Khusniyah & Hakim dalam (Siti Rahmatul Fitriyah, 2021) *Quizizz* ialah aplikasi multiplayer yang bisa diakses dengan website atau aplikasi oleh guru maupun siswa. *Quizizz* dapat memungkinkan peserta didik untuk bersaing hingga dapat membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran serta memotivasi dalam mengerjakan kuis sehingga memperoleh hasil kuis yang tinggi (Susanti, 2020). Dengan demikian *quizizz* ialah aplikasi yang dapat digunakan pendidik berbasis permainan kuis serta mudah digunakan sehingga siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Asna Tiana, 2021) menjelaskan kelebihan media *quizizz* ialah memudahkan siswa dalam mendalami pokok materi pembelajaran, pemilihan media sangat menarik untuk peserta didik memberikan kesempatan siswa bermain sambil belajar dengan menggunakan fasilitas yang tersedia dalam *quizizz*, juga memotivasi serta hasil belajar siswa/i, dan dapat dimanfaatkan guru dalam meninjau kinerjanya dengan hasil belajar. Penerapan media *quizizz* siswa dapat mengerjakan latihan soal atau evaluasi pembelajaran melalui alat komunikasi mereka. Selain itu menurut (Utomo, 2020) *Quizizz* memungkinkan siswa dalam bersaing serta memberikan motivasi belajar mereka sehingga hasil belajar dapat meningkat. Siswa/i mendapatkan latihan pada saat bersamaan serta melihat peringkat nilai yang ia dapatkan pada papan peringkat. Pendidik bisa melihat prosesnya dan mengunduh hasilnya saat latihan selesai sebagai evaluasi kinerja siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar ialah minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat siswa/i kurang termotivasi dalam belajar, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga membuat hasil belajar pada siswa/i rendah. Belum diterapkannya media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran daring yang akan meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian, yaitu penelitian ini akan mengkaji mengenai media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Desain penelitian ini adalah *The one Grup pretest-posttest Design*, karena penelitian hanya mengambil satu kelas dalam penelitian ini. Menurut Lestari (LESTARI, 2016:65) *The one Grup pretest-posttest Design* terdapat satu kelompok yang diberikan perlakuan kemudian bermaksud membandingkan keadaan sebelum dengan sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Secara rinci gambaran desain ini dapat dilihat pada gambar berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

X = Perlakuan yang diberikan (Variabel Independen)

O<sup>1</sup> = *Pretest* (Variabel dependent yang diobservasi)

$O^2$  = *Posttest* (Variabel dependent yang diobservasi)

Menurut Sugiyono (D. Sugiyono, 2017) Populasi adalah wilayah yang wilayah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa SDN 2 Sumber Kidul Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon berjumlah 230 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VI berjumlah 39 di SDN 2 Sumber Kidul Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *probability sampling* yaitu teknik pengumpulan sampel yang membagikan peluang atau kesempatan yang bagi kelompok populasi untuk ditentukan sebagai sampel. Variabel dalam penelitian yang digunakan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Penggunaan Media Pembelajaran *Game Education Quiziz* sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar.

Menurut Sugiono dalam (Kurniawan, 2021) menyatakan bahwa Instrumen penelitian adalah perangkat yang digunakan untuk mengamati dan mengukur fenomena alam atau sosial tertentu. Peneliti menggunakan alat bantu berupa tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes yaitu pretest dan posttest yang terdiri dari soal pilihan ganda dengan jumlah soal 22 butir. Serta penggunaan angket atau kuisioner untuk mendapatkan respon siswa terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran *Quiziz*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji N-Gain dan Uji Hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SDN 2 Sumber Kidul. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruh penggunaan media quiziz terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 2 Sumber Kidul. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian ini dilakukan dengan *one grup* pada pembelajaran kelas VI di sekolah SDN 2 Sumber Kidul Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon Tahun Ajaran 2024. dengan populasi 39 orang. Dengan menggunakan total sampling yang berjumlah 39 dengan menggunakan sampel sama dengan jumlah populasi yang ada dalam penelitian tersebut.

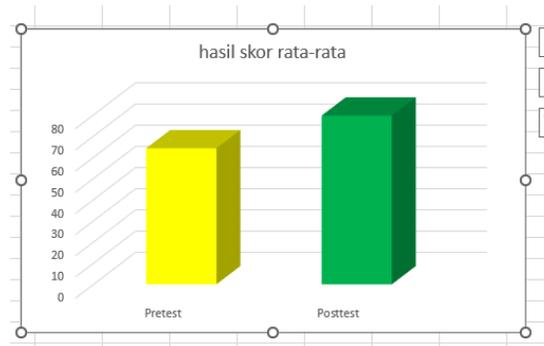
Berikut deksripsi hasil pengolahan hasil penelitian dibawah ini :

**Tabel 1. Deskripsi Data Pretest-Postest**

	Pre-test	Post-Test
Skor Max	83	93
Skor Min	43	63
Mean	64,20513	79,64103
Modus	73	90
median	63	80
St.devisasi	11,07434	8,162991
JumlahData	39	39

Setelah melakukan pengolahan data jumlah peserta didik sebanyak 39 dengan skor rata-rata 64,20 kemudian median dari hasil pre test sebanyak 63 skor minimal 43, skor maksimal 83,

modus 73, dan standar deviasi 11,07. Dan hasil dari deskripsi data posttest ialah Setelah melakukan pengolahan data jumlah peserta didik sebanyak 39 dengan skor rata – rata 79,64 kemudian median dari hasil post test sebanyak 80, skor minimal 63, skor maksimal 93, modus 90, dan standar deviasi 8,16. Untuk mengetahui data rata-rata hasil dari kedua sesi yaitu pre-test dan post-test ditunjukkan pada gambar grafik batang dibawah ini:



**Gambar 2. Diagram Rata-Rata Tes**

### Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk menentukan metode yang tepat dalam menguji hipotelsis akhir, dengan anggapan yang akan hadir merupakan relevansi dari penelitian yang sedang dilakukan. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini meliputi uji normalitas serta uji paired test.

**Tabel 2. Uji Normalitas Pre-test**

		treatment
N		39
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	64.21
	Std. Deviation	11.074
	Absolute	.197
Most Extreme Differences	Positive	.137
	Negative	-.197
Kolmogorov-Smirnov Z		1.228
Asymp. Sig. (2-tailed)		.098

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa mengarah pada pengambilan keputusan yang sudah dijelaskan bahwa nilai uji normalitas dari Kolmagorov smirnov menunjukkan hasilnya adalah jika sig > 0,05 maka data berdistribusi normal terlihat dari data tersebut hasil dari *pretest* dan *post-test* lebih dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data normal. Berikut hasil dari uji homogenitas dibawah ini:

**Tabel 3. Uji Homogenitas Pretest**

Levene Statistic	df1	Df2	Sig.
.565	5	31	.726

Dari tabel diatas menunjukkan uji homogenitas untuk mengetahui data bertebaran homogen dapat terlihat bahwa menganut dari pengambilan keputusan jika sig > 0,05 data

memiliki data yang berdistribusi homogen, dalam tabel diatas memiliki nilai sig 0.09.

**Tabel 4. Uji Normalitas Post-test**

		Treatment
N		39
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	79.64
	Std. Deviation	8.112
	Absolute	.203
Most Extreme Differences	Positive	.203
	Negative	-.130
Kolmogorov-Smirnov Z		1.271
Asymp. Sig. (2-tailed)		.079

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa mengarah pada pengambilan keputusan yang sudah dijelaskan bahwa nilai uji normalitas dari Kolmagorov smirnov menunjukkan hasilnya adalah jika sig > 0,05 maka data berdistribusi normal terlihat dari data tersebut hasil dari *pretest* dan *post-test* lebih dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data normal. hasil dari uji homogenitas dibawah ini :

**Tabel 5. Uji Homogenitas Post-test**

Levene Statistic	df1	Df2	Sig.
.765	8	39	.879

Dari tabel diatas menunjukkan uji homogenitas untuk mengetahui data bertebaran homogen dapat terlihat bahwa menganut dari pengambilan keputusan jika sig > 0,05 data memiliki data yang berdistribusi homogen, dalam tabel diatas memiliki nilai sig 0.09.

### Uji Hipotesis

Menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan Uji perbedaan rata-rata (Uji-t) karena peneliti ingin mengetahui atau mengidentifikasi perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran quiziz pada pembelajaran IPA. Dengan menggunakan Paired Sample T-Test yang di ketahui dibawah ini:

**Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis**

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-15.436	10.620	1.701	-18.878	-11.993	9.007	38	.000

Berdasarkan dari tabel diatas pengambilan keputusan diketahui nilai sig(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil dari pemberian game edukasi pada aplikasi *Quiziz* pada hasil nilai pretest dan posttest. Serta untuk menjawab rumusan masalah yang terakhir adalah mengenai adakah pengaruh dari treatment pemberian media pembelajaran game edukasi berbasis aplikasi *Quiziz* dapat dibuktikan dalam uji t yaitu dengan deskripsi yang ada pada tabel diatas serta diperkuat dengan narasi dalam pengambilan

keputusan.

Data hasil perhitungan statistik uji-t didapat hasil t-tabel adalah 9.007 yang diperoleh dari tabel distribusi T dengan  $dk = 38$  dan taraf kepercayaan 95% (0,05). Kriteria pengujian hipotesis terima  $H_a$  jika  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  dan tolak  $H_0$  jika  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ , karena  $t\text{-hitung}$  (9,007)  $>$   $t\text{-tabel}$  (2,021), maka terdapat pengaruh antara pre-test dan post-test sehingga hipotesis yang menyatakan ada pengaruh pemberian media pembelajaran berbasis game edukasi pada aplikasi Quiziz memberikan pengaruh yang nyata.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwa Dari hasil temuan dan pembahasan diatas peneliti ingin mengungkapkan bahwa kesimpulan penelitian yang dilakukan adalah terjadi sebuah pengaruh yang ada pemberian game edukasi dalam aplikasi *Quiziz* terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan dari pemberian *game edukasi* dalam aplikasi *Quiziz* terhadap hasil belajar hasil di kelas VI SDN 2 Sumber Kidul yang didalamnya Mean dari pretest 64,20 dan posttest 79.64 maka mengalami peningkatan. Terlihat dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t, dapat diketahui nilai Sig yang diperoleh yaitu 0,000 lebih kecil  $<$  dari 0,05 maka dengan demikian hasil dari penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran *game education quiziz* terhadap hasil belajar siswa kelas pada tema 8 subtema 3 di kelas VI SDN 2 Sumber Kidul terdapat pengaruh yang signifikan mengingat semua uji prasyarat analisis sudah menunjukkan hasil yang sesuai dengan data hasil yang sudah diolah dengan mempertimbangkan segala hipotesis yang mencakup jawaban yang ada.

## DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 2020*.
- FIKRIYAH, Fikriyah, et all. Konsep dan Sistem Nilai dalam Implementasi Model Cognitive Moral Development bagi Pendidik pada Pembelajaran Abad-21: Concepts and Value Systems in the Implementation of Cognitive Moral Development Models for Educators in 21st Century Learning. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 2022*, 7.4: 502-509.
- Fikriyah, F., & Faliz, AL. (2019). Penanaman Karakter Melalui Peran Pendidik Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pgsd, 5*(2), 25-36.509.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2*(1), 93–97.
- Fitri, S. F. N., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan kewarganegaraan di era globalisasi dalam mencegah degradasi moral. *Ensiklopedia of Journal, 3*(3), 96–102.
- Khasanah, U., & Herina, H. (2019). Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian*. Deepublish.
- LESTARI, R. P. (2016). *PENERAPAN METODE COOPERATIF SCRIPT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA POKOK BAHASAN MEMBACA PADA WARGA BELAJAR PROGRAM PAKET B (Studi Eksprimen di PKBM 21 Tebet Jakarta Selatan)*. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.

- 
- Maharani, F., & Alpusari, M. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8.
- Minsih, M. (2018). Peran guru dalam pengelolaan kelas. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 20–27.
- PUTRI, N. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Kelas V & VI SDN Rancamayar 02)(Penelitian Perbandingan Antara Belajar Menggunakan Media Quizizz & Konvensional Dalam Penelitian Kuantitatif Quasi Eksperimen)*. FKIP UNPAS.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Sugiyono, D. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Susanti, A. B. (2020). Upaya peningkatan hasil belajar daring pada tema globalisasi melalui media belajar berbasis game edukasi quizizz siswa kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1).
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43. <https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6>