
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA QUIZIZZ BERPADUAN VIDEO YOUTUBE PADA SISWA KELAS IV SD 1 GAMONG

Ratna Eka Sari¹, Nur Fajrie², Diana Ermawati³, Lailatus Sa'diah⁴

Universitas Muria Kudus^{1,2,3}, Universitas Negeri Semarang⁵
Email: Ekasariratna3@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 6 Agustus 2022

Direvisi: 5 Maret 2023

Disetujui: 20 Maret 2023

Keywords:

Result Learning, Quizizz Media,
Youtube Video

Abstract

This research aimed to know improvement of results learning, students learning activity and teacher teaching skill on the topic social culture diversity. This research was conducted in two cycles each cycle consist of 2 meetings steps of planning, acting, observing and reflecting. The research proves that the application quizizz media and youtube video can improve results learning on cognitive aspects with an average grade of 83,33%, psychomotor aspect was on increase in the average grade of 81%. Inscreasing activity students in the average grade of 70% - 86% and increase of teacher teaching skill of 76% - 86%. It is concluded that application quizizz media and youtube video can improve results learning students, students learning activity and teacher teaching skill on the topic social culture diversity.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru pada materi keragaman sosial budaya. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus masing-masing siklus 2 pertemuan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian siswa kelas IV SD 1 Gamong sebanyak 12 siswa. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media quizizz dan video youtube dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dengan rata-rata kelas 83,33%, aspek psikomotorik ada peningkatan rata-rata kelas 81%. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan rata-rata kelas 70% – 86% serta peningkatan keterampilan mengajar guru sebesar 76% - 86%. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan media quizizz dan video youtube dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru pada materi keragaman sosial budaya.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran materi keragaman sosial budaya terhadap kompetensi dasar 3.2 kelas IV SD pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Kompetensi dasar yang harus dicapai yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Dengan kata lain, melalui pembelajaran materi keragaman sosial siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya di masa pandemi.

Menurut Wahyudi dkk. (2018) mengungkapkan bahwa keragaman sosial budaya suku meliputi berbagai perbedaan yaitu keragaman bahasa, keragaman rumah adat, keragaman pakaian adat, keragaman upacara adat, keragaman kesenian daerah, keragaman etnis, keragaman agama dan sebagainya.

Kenyataannya pembelajaran pada masa pandemi covid-19 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Gamong yang belum optimal dan motivasi belajarnya yang rendah. Sebagai contoh, saat mengikuti pembelajaran daring siswa tidak mengerjakan penugasan yang diberikan guru, siswa juga tidak memahami materi yang diajarkan karena keterbatasan media dalam penyampaian.

Pada data di semester I tahun 2021/2022 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi keragaman sosial budaya mendapat nilai di bawah KKM sekolah (75) yaitu rata-rata kelas sebesar 70. Hanya 33% siswa yang mendapatkan nilai >75 pada hasil ulangan.

Peneliti berusaha menganalisis penyebab permasalahan tersebut melalui pengumpulan data kelas, wawancara dan observasi kepada siswa dan guru yang dilakukan pada bulan Desember tahun 2021 baik secara online maupun offline. Telah diketahui bahwa salah satu penyebab kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa siswa dalam penelitian ini disebabkan oleh beberapa faktor.

Faktor pertama yaitu beberapa siswa memiliki keterbatasan dalam penggunaan *smartphone* dan kuota. Sedangkan pada masa pandemi pembelajaran dilakukan di luar sekolah

dan memutuskan *smartphone* untuk mempermudah penyampaian. Faktor kedua adalah siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran daring dikarenakan guru hanya melakukan metode penugasan dan tidak menyampaikan materi pembelajaran.

Selain itu, guru juga belum mengembangkan media penyampaian materi yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajarannya. Mulyati, dkk (2020:65) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa penggunaan *smartphone* dan internet yang seimbang dan dapat dimanfaatkan dengan baik khususnya pada bidang pendidikan, hal tersebut akan membawa bidang pendidikan untuk maju dan berkembang seiring dengan perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi.

Jurnal penelitian tindakan kelas sebelumnya saat masa pandemi juga dibahas dalam lama website LPMP Jawa Tengah oleh Erwin Roosilawati (2022) yang menyatakan bahwa implementasi PTK di masa pandemi, melalui kebijakan *physical distancing* untuk memutus penyebaran covid-19. Telah memaksa pembelajaran di dalam kelas di ganti dengan dalam jaringan di rumah, melalui sistem online dalam skala nasional. Guru dapat melakukan penerapan media daring seperti *e-learning*, *zoom*, *google meet*, *google classroom*, dan *youtube* dan berbagai media sosial lainnya. Salah satu dalam menanggapi permasalahan ini guru membuat video *youtube* dan media *quizizz*.

Penelitian Purba (2019) menyatakan bahwa aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi terbaru terutama digunakan pada bidang pendidikan yang berbasis game, serta membawa aktivitas multi pemian ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Sedangkan diperkuat pada penelitian Utomo Hendro (2020) yaitu aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam pembuatan media pembelajaran selain itu siswa juga lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran daring.

Adapun Kelebihan media *Quizizz* ini menurut Pusparani, Herlina (2020) yaitu dapat memudahkan siswa untuk mengerjakan soal di manapun dan kapanpun menggunakan

smartphone. Guru juga diberikan kemudahan untuk membuat kuis dan mengatur penggunaan kuis. Guru juga dapat secara langsung mendapatkan hasil analisis soal yang bisa dikirimkan langsung kepada orang tua siswa. Quizizz merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan pada masa pandemi covid-19. Selain itu, untuk membangun multimedia pembelajaran yang menarik pada masa pandemi covid-19 maka perlu konsep media diantaranya visual dan audiovisual, visual, dan audio seperti video youtube. Menurut Kholifah, dkk (2020:435) menyatakan Youtube adalah sebuah situs website media video online terbesar dan paling populer di dunia internet, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah (1) menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Gamong dengan diterapkannya media Quizizz berpaduan Video Youtube pada tema 7 di masa pandemi covid-19. (2) menjelaskan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan cara pembelajaran daring berbantuan media Quizizz berpaduan Video Youtube pada tema 7 di SD 1 Gamong. (3) menjelaskan penerapan cara pembelajaran daring berbantuan media Quizizz berpaduan Video Youtube dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru saat mengajar pada siswa kelas IV SD 1 Gamong.

Manfaat penelitian ini bagi siswa melalui penerapan media Quizizz dan video Youtube dapat mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran daring, meningkatkan hasil belajar siswa, serta menambah aktivitas belajar siswa. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi sumber masukan untuk para guru agar dapat memilih media pembelajaran yang lebih menarik. Serta bagi sekolah, penelitian ini dapat membantu memperbaiki kualitas pembelajaran dan visi misi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian melalui proses pembelajaran

yang terbagi menjadi 2 siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan pembelajaran.

Siklus I dilakukan dengan penerapan media quizizz yang berpaduan video youtube pembelajaran ke 3 dan ke 4 yang dilakukan pada tema 7 subtema 2 yaitu Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku. Materi yang dipelajari pada setiap pertemuan telah dibimbing melalui Whatsapp grup dan pengiriman link video youtube yang telah dibuat dan diunggah dalam akun youtube pribadi untuk bisa disaksikan oleh siswa. Pada pertemuan pertama yaitu keragaman dan keunikan rumah adat di Indonesia beserta gagasan pokok teks bacaan. Sedangkan pertemuan kedua materi yang dibahas adalah keragaman dan keunikan pakaian adat di Indonesia. Pada akhir siklus I peneliti menerapkan aplikasi quizizz sebagai alat ukur dalam evaluasi penelitian. Namun pada siklus I ini siswa masih mengenali cara menggunakan aplikasi quizizz.

Siklus II tetap menggunakan media quizizz dan video youtube sebagai pembahasan materi pada pertemuan pertama dan kedua. Serta siswa mulai mampu menggunakan aplikasi dengan sesuai.

Penelitian dilaksanakan di SD 1 Gamong yang terletak di desa Gamong Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. Waktu penelitian dimulai pada bulan Desember 2021 hingga bulan Juli 2022 pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Gamong yang berjumlah 12 siswa terdiri dari 8 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki dengan pertimbangan antara peneliti, guru dan pihak lain yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian di luar sekolah dikarenakan masa pandemi covid-19 yang mengharuskan untuk pembelajaran terbatas dalam pencegahan penularan virus.

Sanjaya (2013:84) menyatakan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk proses mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Teknik wawancara digunakan saat melakukan identifikasi permasalahan dengan guru dan

siswa. Teknik observasi dilakukan melalui pengamatan yang sedang berlangsung dalam pelaksanaan penelitian. Teknik dokumentasi melalui administrasi kelas, foto pelaksanaan dan data siswa. Sedangkan teknik tes digunakan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa.

Indikator hasil belajar siswa aspek sikap dengan rentang skor 4-1 (sangat baik sampai kurang baik) yaitu (1) Kemauan siswa untuk menerima pembelajaran youtube dari guru. (2) Siswa bertanya kepada guru. (3) Pengerjaan quizizz. (4) Mengerjakan tugas yang diberikan guru. (5) Sikap percaya diri dalam menjawab pertanyaan guru. Adapun indikator hasil belajar siswa aspek keterampilan yaitu (1) Keterampilan siswa dalam mengamati video youtube. (2) Keterampilan dalam mengajukan pertanyaan melalui WAG atau kolom komentar youtube. (3) Keterampilan menggunakan media Quizizz. (4) Keterampilan menyelesaikan masalah. (5) Keterampilan dalam menjawab masalah.

Indikator pencapaian keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan pada penerapan media quizizz dan video youtube yang dikatakan meningkatkan apabila hasil belajar siswa aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, aktivitas belajar siswa dan keterampilan guru mendapat nilai sebesar ≥ 75 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada masa pandemi ini guru dituntut untuk mengembangkan keterampilannya dalam kegiatan belajar mengajar dimasa pandemi covid-19. Media dan metode pembelajaran yang digunakan haruslah dapat menarik motivasi siswa, meningkatkan hasil belajarnya dan menjadi alat bantu dalam pembelajaran. Salah satu cara dalam menangani permasalahan tersebut adalah dengan diterapkannya media quizizz berpaduan video youtube pada siswa kelas IV SD 1 Gamong agar dapat lebih efektif dan optimal. Menurut Putra dan Patmaningrum (dalam Farhatunnisya, Aisyah 2020:110) menyatakan bahwa kegunaan Youtube yaitu sebagai perantara bagi semua orang untuk saling berhubungan satu sama lain, memberikan

informasi secara meluas dan menginspirasi orang lain di seluruh dunia.

Pada data yang didapatkan peneliti oleh guru kelas, siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebesar 33% dengan rata-rata kelas 69, yaitu 4 siswa yang tuntas dari 12 siswa yang ada, pada hasil nilai ulangan semester I mata pelajaran IPS.

Hasil Penelitian Siklus I

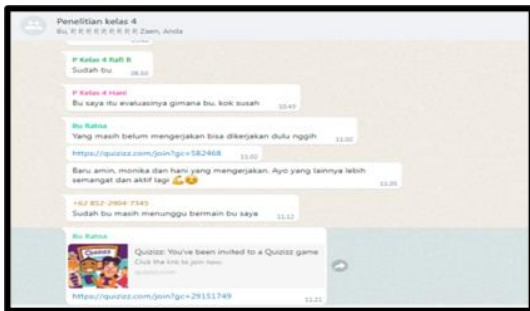
Pada siklus I pembelajaran pertemuan pertama materi rumah adat di Indonesia diawali dengan perencanaan penyusunan administrasi kelas yang diperlukan, menyusun instrumen dan mempersiapkan sarana prasarana yang dibutuhkan. Tahap kedua pelaksanaan, melalui kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Dimana penerapan video youtube diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model problem based learning. Pertemuan pertama siswa masih perlu arahan secara online dari guru melalui WAG. Serta berpedoman pada LKS yang telah diberikan.

Pada pertemuan kedua siswa melakukan kegiatan perencanaan dan pelaksanaan yang sama dengan pertemuan pertama dalam materi pakaian adat di Indonesia. Kemudian pada akhir siklus, kegiatan penutup pembelajaran daring diberikan tambahan evaluasi melalui aplikasi quizizz yang dikerjakan oleh siswa di rumah.

Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa menggunakan lembar observasi aspek pengetahuan dikerjakan oleh siswa terdiri dari 10 pertanyaan uraian yang mempunyai beberapa kategori jawaban dengan rentang skor yang telah ditentukan dalam lampiran. Pelaksanaan penggunaan media quizizz dan video youtube dalam pembelajaran daring menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan aktif dalam menggunakan media tersebut. Tetapi dalam hasil belajar aspek pengetahuan, setelah dilakukan tes evaluasi melalui aplikasi quizizz secara online masih terdapat banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu 50% atau 6 siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas juga 6 siswa persentase 50% dengan rata-rata kelas yaitu 65.

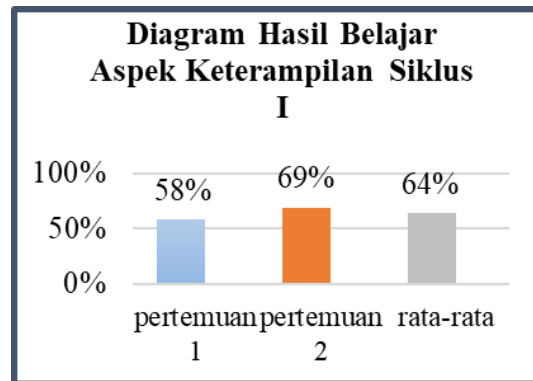
Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa indikator penelitian belum tercapai ≥ 75 , karena siswa memiliki hasil belajar cukup baik.

Hal tersebut terjadi karena siswa masih belum fokus dalam memahami pembelajaran serta belum terbiasa dalam mengaplikasikan media quizizz dalam pembelajaran daring. Banyak siswa yang kurang berani dalam menyampaikan hasil jawabannya dan menyanyakan yang kurang dipahami di WAG. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang terkendala kuota bahkan guru juga terkendala dengan pengiriman link quizizz. Berikut salah satu gambar proses pembelajaran siklus I.



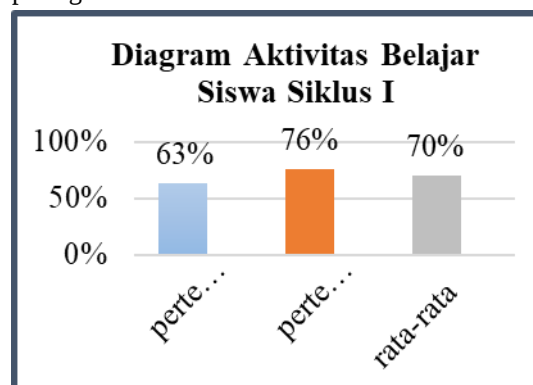
Gambar 1. Dokumentasi Pengiriman Link Evaluasi Quizizz dan Respon Siswa

Selain itu, data hasil belajar siswa selama siklus 1 pertemuan 1 dan 2 pada aspek pengetahuan rata-ratanya adalah 66,6%, pada aspek keterampilan 64%, aktivitas belajar siswa 70% dan keterampilan mengajar guru sebesar 76%. Hasil indikator masih menunjukkan bahwa indikator pencapaian masih belum tercapai. Hal ini disebabkan karena beberapa hal diantaranya, siswa masih kurang percaya diri dalam menjawab dan menanyakan pembelajaran. Siswa kurang bisa menggunakan media Quizizz, serta siswa tidak menyimak dengan baik video yang dibagikan oleh guru. Berdasarkan data dan hasil belajar siswa aspek keterampilan siklus I dapat dilihat dalam bentuk diagram batang gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Aspek Keterampilan Siklus 1

Setelah diberikannya perlakuan pada siklus satu ada peningkatan rata-rata hasil belajar aspek keterampilan. Pertemuan pertama menunjukkan nilai rata-rata 58%, sementara pertemuan kedua menunjukkan rata-rata 69%. Sehingga, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek keterampilan sebesar 64%. Dari hasil pemerolehan siklus satu untuk aspek keterampilan siswa perlu dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya. Sementara aktivitas belajar siswa pada siklus pertama dapat dilihat pada gambar berikut.



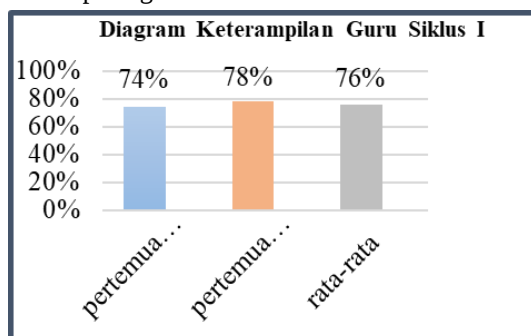
Gambar 3. Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Aspek Sikap Siklus I

Adanya peningkatan pada aspek keterampilan dan aktivitas belajar siswa di siklus I membawa dampak terhadap peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan siswa. Diperoleh hasil belajar aspek pengetahuan dengan rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 66,6%. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil belajar Aspek Pengetahuan Siklus I

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	85 – 100	3	25%	Sangat Baik
2	75 – 84	5	41,7%	Baik
3	55 – 74	1	8,3%	Cukup
4	0 – 54	3	25%	Kurang
Jumlah		12	100%	

Peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa juga diimbangi dengan keterampilan mengajar guru yang lebih baik. Keterampilan mengajar guru yang baik dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di kelas (Putra, dkk, 2021), (Putri, dkk, 2022), (Ardianti & Raida, 2022), dan (Fardani, 2023). Dari hasil pengamatan oleh observer selama proses pembelajaran di siklus I diperoleh nilai rata-rata keterampilan mengajar guru sebesar 76%. Penilaian dilakukan selama dua pertemuan pada siklus I. Hasil penilaian keterampilan mengajar guru pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Diagram Hasil Penilaian Keterampilan Mengajar Guru Siklus I

Serangkaian perlakuan telah dilakukan pada siklus I dengan memanfaatkan Quizizz dan Youtube Video dalam proses pembelajarannya. Hasil yang telah diperoleh menunjukkan bahwa masih perlu dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya. Beberapa aspek masih belum memenuhi indikator keberhasilan pada penelitian ini. Aspek-aspek yang masih belum memenuhi indikator keberhasilan tersebut adalah hasil belajar aspek pengetahuan dan keterampilan,

serta aktivitas belajar siswa. Maka dilakukanlah tindakan pada siklus II. Perlakuan siklus II dilakukan dengan memperhatikan masukan observer pada siklus I. Guru diharuskan mampu melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran, agar aktivitas belajar siswa meningkat, sehingga hasil belajar dapat meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian ini.

Pada pembelajaran siklus II masih dengan penerapan media quizizz dan video youtube materi keragaman sosial. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan sama dengan siklus sebelumnya tetapi terdapat beberapa perubahan pada tanggapan siswa. Semua siswa aktif dalam menanggapi pertanyaan guru bahkan beberapa siswa juga banyak yang menanyakan pertanyaan materi keragaman sosial budaya di WAG. Mereka mengungkapkan ide-ide kreatif sesuai materi pembahasan yang telah ditonton di youtube.

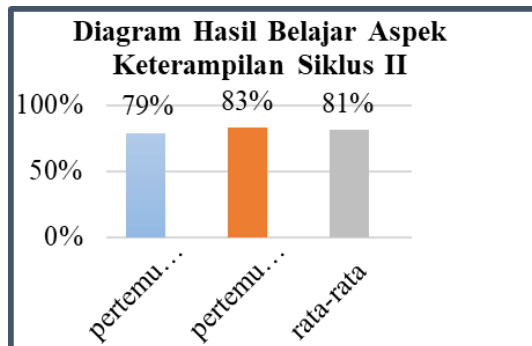
Hasil observasi terhadap pelaksanaan penggunaan media quizizz berpaduan video youtube dalam pembelajaran daring saat diberikan tes evaluasi sebanyak 10 soal secara uraian, sebanyak 10 siswa dengan persentase 83,3% dengan kategori baik dan sangat baik. Sedangkan 2 siswa yang lain dengan persentase 16,7% memiliki kategori kurang. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siklus II

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	85 – 100	4	33,3%	Sangat Baik
2	75 – 84	6	50%	Baik
3	55 – 74	-	-	Cukup

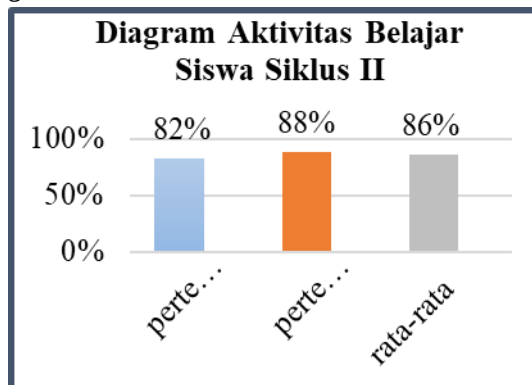
4	0 – 54	2	16,7%	Kurang
Jumlah		12	100%	

Peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan juga diimbangi dengan adanya peningkatan hasil belajar aspek keterampilan dan aktivitas belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa aspek keterampilan sebesar 81% dan 86% untuk aktivitas belajar siswa pada siklus II. Hasil belajar siswa pada aspek keterampilan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



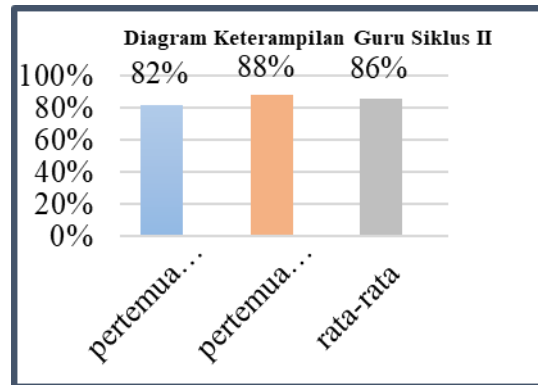
Gambar 5. Diagram Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus II

Sementara untuk hasil penilaian aktivitas belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Peningkatan beberapa aspek pada siklus II disebabkan adanya peningkatan keterampilan mengajar guru. Hasil pengamatan menunjukkan keterampilan mengajar guru meningkat sebesar 86%. Hasil penilaian keterampilan mengajar guru dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7. Diagram Keterampilan Mengajar Guru Siklus II

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh keterampilan mengajar guru dalam mengelola pembelajaran. Selain itu juga dipengaruhi oleh penerapan media aplikasi Quizizz dan video pembahasan Youtube. Peningkatan rata-rata hasil evaluasi hasil belajar aspek pengetahuan siswa kelas IV SD 1 Gamong menggunakan media Quizizz berpaduan video youtube mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar ini dipengaruhi beberapa hal. Salah satunya adalah penggunaan media youtube video. Dari proses pembelajaran siswa dapat menggunakan hp miliknya untuk belajar. Dari kebiasaan penggunaan hp untuk bermain dan menjadikan sarana youtube sebagai tontonan dialihkan dengan video pembelajaran. Kebiasaan anak menonton video di youtube memudahkan guru untuk menyelipkan materi pembelajaran (Mursyidah, 2021). Selama proses pembelajaran pemanfaatan video youtube tidak bisa dilepaskan dari pantauan orang tua. Perlu kerjasama antara guru dan orang tua selama pembelajaran agar anak benar-benar menggunakan sarana youtube untuk menyaksikan video pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Handoko & Ghofur, 2020), (Dewi, 2021), dan (Saputro, Ulya, & Fardani, 2021).

SIMPULAN

Setelah dilakukan perlakuan pada siklus I dan II diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Hasil belajar aspek pengetahuan mengalami peningkatan sebesar 50,3% dari rata-rata pra siklus sebesar 33%, Siklus I sebesar 66,6%, dan Siklus II sebesar 83,3%.
2. Hasil belajar aspek keterampilan mengalami peningkatan sebesar 17% dari Siklus I sebesar 64% dan Siklus II sebesar 81%.
3. Keterampilan mengajar guru juga mengalami peningkatan selama dua siklus penelitian sebesar 10% dari Siklus I sebesar 76% dan Siklus II sebesar 86%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Wahyudi, dkk. (2018). *Beda Tapi Sama Harmoni dalam Keberagaman*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ardianti, Sekar Dwi & Raida, Sulasfiana Alfi. (2022). *The Effect of Project Based Learning with Ethnoscience Approach on Science Conceptual Understanding. Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(2). 207-214. DOI: 10.46843/jiecr.v3i2.89
- Dewi, Anggitalina Pramila. (2021). Penggunaan Slide Interaktif pada Pembelajaran Daring Materi Substansi Genetik untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa. *Wasis*, 2(1). 55-61. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.6037>
- Fardani, Much Arsyad. (2023). Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Edukasia*, 4(2). 1081-1088. <https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/396>
- Farhatunnisya, Aisyah. (2020). Pemanfaatan Video Youtube dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Insan Litera. *Jurnal Comm-Edu*. 3 (2). 110-113. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i2.3756>
- Fazriyah, N., Cartono, dan Awangga, RM. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. 8 (2). 199-204. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Handoko, Anditya & Ghofur, Muhammad Abdul. (2020). Peran Komunikasi Didaktik, Pembelajaran Kolaborasi, dan Kinerja Guru pada Hasil Belajar Melalui Motivasi Belajar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 11(1). 41-48. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.4713>
- Kholifah, Siti, dkk. (2018). Penggunaan Media You Tube untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia Kelas VIII di MTs Sa Miftahus Saadah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2017/2018. *Bioshell*. 7 (1). 436-439. <https://ejurnal.uinj.ac.id/index.php/BIO/article/view/358>
- Mulyati, S. dan Efendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Gauss Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (1). 64-73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Mursyidah, Kanzunudin, Moh, & Ardianti, Sekar Dwi. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring di Desa Sadang Selam Pandemi Covid-19. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3). 9-20. DOI : 10.24176/jpi.v1i3.6612
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 12 (1). 30-32. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028>
- Pusparani, Herlina. (2020). Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon.

Jurnal Tunas Nusantara. 2 (2), 271.
<https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>

- Putra, Adi Prisma, et all. (2021). Penerapan Model *Teams Game Tournament* Berbantuan Media Pempref untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1). 1-8. DOI : 10.24176/jpi.v1i1.6061
- Putri, Risky Mandala, Wanabuliandari, Savitri, & Fardani, Much Arsyad. (2022). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mi Tarbiyatul Islamiyah Didesa Winong. *SNAPMAT (Seminar Nasional Pendidikan Matematika)*.
- Roosilawati, Erwin (2022) Bagaimana Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Tengah Pandemi Covid-19. [online], (2022. lmpjatang.go.id diakses tanggal 30 Juni 2022).
- Rusman. 2013. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Saputro, Kevin Rangga Jati, Ulya, Himmatul, & Fardani, Much Arsyad. (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua dalam Daring terhadap prestasi belajar Muatan Matematika SD 2 Karangrowo. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(2). 1-7. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i2.6260>
- Utomo, Hendro. 2020. Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*. 1 (3). 37. <https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6>