

# Penggunaan Media Berbasis *Game* Edukasi Quizizz Untuk Menumbuhkan Nilai Kejujuran Siswa Pada Pembelajaran Daring

**Neva Kurnia Faini**  
Universitas Bengkulu  
nevakurniaf@gmail.com

**Alexon**  
Universitas Bengkulu  
alexon@unib.ac.id

**Pebrian Tarmizi**  
Universitas Bengkulu  
tarmizifebrian28@gmail.com

## Abstract

*This study aimed to foster the value of honesty of grade VA students at Elementary School 81 Bengkulu City by using the Quizizz game media. This research is a Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were teacher and 18 students consist of 11 male students and 7 female students. The research procedure is in the form of a cycle. Each cycle consists of four stages including: planning, implementing, observing and reflecting. The research instrument was in the form of a Quizizz game media observation sheet and a student honesty value questionnaire. The data analysis techniques were used: the observation sheet using the formula of the average score, the highest score, the lowest score, the difference in scores and the range of values for each criterion and quantitative descriptive analysis. Based on the result of the study it was concluded that (1) the existence of educational game-based media Quizizz provides an alternative to online learning in schools; (2) the use of Quizizz educational game-based media can foster the honesty value of fifth grade students of Elementary School 81 Bengkulu City in online learning.*

Keywords: *Quizizz, Honesty Value, Online Learning*

## Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 merupakan era digital yang menuntut dunia untuk menghadapi tantangan abad 21 yang terhubung melalui sistem internet atau *cyber system*. Menurut Yuliani (2020: 2) pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Dalam kondisi daring ini guru tetap harus mampu menumbuhkan nilai-nilai akhlak moral dan budi pekerti seperti yang tertuang dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermatab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pentingnya peranan guru dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter kepada siswa.

Untuk menyelenggarakan pendidikan diperlukan suatu pedoman yaitu pedoman Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik, yaitu salah satu model pembelajaran terpadu pada jenjang sekolah dasar (SD/MI). Menurut Prastowo (2019: 3) mengartikan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Jadi pembelajaran tematik ialah proses pembelajaran yang penuh makna dan berwawasan multikurikulum. Selain itu kurikulum 2013 menekankan pada pendidikan karakter yang bertujuan membina karakter siswa yang diharapkan mampu menjadikan siswa lebih mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki tentang nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Hal ini sesuai dengan isi dari kompetensi inti dua (KI 2), salah satu perilaku yang harus ditumbuhkan yang sesuai dengan KI 2 dalam kurikulum 2013 adalah nilai karakter jujur. Guru harus memegang prinsip dalam pendidikan bahwa nilai karakter kejujuran yang menjadi nilai terbaik dan harus dimiliki oleh siapapun. Inilah ranah pendidikan yang mestinya diterapkan. Pendidikan harus mampu membentuk karakter kejujuran pada pembelajaran daring.

Perilaku jujur merupakan perilaku yang sangat penting dalam semua aspek kehidupan yang perlu ditanamkan sejak dini. Kejujuran merupakan upaya dari seseorang agar menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan sehingga akan menjadikan dirinya sebagai manusia yang berkualitas. Hal ini didukung oleh pendapat dari Iswarso (2019: 3) mendefinisikan kejujuran adalah bertindak sesuai dengan perkataan. Artinya ucapannya sama dengan perbuatannya, jujur juga diartikan sebagai perilaku yang menunjukkan keterbukaan dalam mengungkapkan sesuatu sesuai dengan kenyataan yang dilakukan, dialami ataupun dirasakan tanpa ditambahi atau dikurangi. Adapun hikmah memiliki sikap jujur yaitu sebagai berikut: (1) memperoleh kepercayaan dalam segala hal; (2) mewujudkan kebahagiaan dan keharmonisan dalam kehidupan; (3) semua pekerjaan yang dilakukan akan berhasil dengan baik; (4) menciptakan kemaslahatan dan mencegah kemudharatan; dan (5) menghindari kerugian dan penderitaan orang lain. Oleh sebab itu, perilaku jujur perlu ditanamkan sebaik mungkin sejak dini pada anak sekolah dasar sebagai modal perkembangan dan kemajuan pribadi siswa yang diharapkan setelah dewasa akan tetap berkontribusi yang positif pada diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh peneliti pada magang II di kelas V SD Negeri 81 Kota Bengkulu, peneliti menemukan beberapa perilaku siswa yang tidak jujur ketika guru memberikan tugas melalui buku pegangan siswa melalui media Whatsapp. Hal ini terlihat masih ada siswa yang mengumpulkan tugas dengan waktu yang berbeda-beda sehingga hal ini menimbulkan kecurangan pada beberapa siswa yang artinya mengerjakan tugas tidak secara mandiri. Hal tersebut terlihat dari delapan belas siswa, terdapat lima (27,78%) siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik dan tiga belas (72,22%) siswa masuk ke dalam kategori baik. Alasan kenapa siswa masih ada yang belum menunjukkan perilaku jujur yang maksimal karena kurangnya penggunaan media yang dapat menunjukkan perilaku jujur pada saat pembelajaran daring.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap

siswa. Susilana dan Riyana (2016: 5) berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses pembelajaran. Menanggapi permasalahan di atas, salah satu upaya yang dapat menumbuhkan nilai kejujuran siswa peneliti menggunakan media *game* edukasi Quizizz. Dimana media *game* edukasi Quizizz merupakan salah satu media yang mempunyai nilai kejujuran dikarenakan media tersebut dapat mengacak jawaban pada setiap siswa dan mempunyai batas waktu ketika siswa mengerjakan tugasnya sehingga dapat meminimalisasi tindakan kecurangan atau tidak jujur dalam proses pengerjaan tugas. Selain itu media Quizizz merupakan media yang menarik dan menyenangkan yang memungkinkan antar siswa untuk bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk latihan dan kuis yang diharapkan dapat mampu menumbuhkan nilai kejujuran siswa. (Pamungkas, 2002: 60).

Sebagaimana dijelaskan dari hasil penelitian Becti, A (2020) menunjukkan hasil penelitian mendapatkan respon positif siswa dalam peningkatan hasil belajar menggunakan media berbasis *game* edukasi Quizizz, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 42,09 sesuai target (indikator kerja) bahkan melebihi. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media *game* edukasi Quizizz dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga jika menggunakan media *game* edukasi Quizizz akan mendapatkan dampak positif dalam penggunaannya yaitu siswa akan lebih jujur dan dapat menghibur serta dapat memberikan latihan dengan batas waktu untuk memecahkan masalah sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar, dan berlatih walaupun berada di rumah.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti perlu mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan media berbasis *game* edukasi Quizizz yang dapat menumbuhkan nilai kejujuran siswa pada pembelajaran daring di kelas V SDN 81 Kota Bengkulu dan perlu mendeskripsikan apakah penggunaan media berbasis *game* Quizizz dapat menumbuhkan nilai kejujuran siswa pada pembelajaran daring di kelas V SDN 81 Kota Bengkulu

## Metode

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di SDN 81 Jl. Rangkong Perumanas Gading Cempaka, Cempaka Permai, Kec. Gading Cempaka, Kota Bengkulu pada semester genap tahun ajaran 2020/2021, dalam dua siklus setiap siklus terdiri dari empat tahap meliputi: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*Action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*Reflection*) dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 18 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi serta angket sebagai instrumen penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dimana untuk memperoleh data tentang penggunaan media *game* edukasi Quizizz (guru) dalam kegiatan pembelajaran dan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan nilai kejujuran siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu lembar observasi menggunakan rumus rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor dan kisaran nilai untuk tiap kriteria dan analisis deskriptif kuantitatif.

## Hasil

### a. Perencanaan Tindakan

Langkah awal yang dilakukan peneliti pada siklus pertama ini adalah menganalisis pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD) yang kemudian dijabarkan dan dikembangkan menjadi indikator-indikator yang harus dicapai siswa dalam proses pembelajaran. pada siklus pertama ini pembelajaran yang akan disampaikan

adalah tema 8 subtema 2 pembelajaran 6 mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn dan tema 8 subtema 3 pembelajarn 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Sedangkan pada siklus kedua menganalisis pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD) yang kemudia dijabarkan menjadi indikator-indikator yang harus dicapai siswa dalam proses pembelajaran. pada siklus kedua ini pembelajaran yang akan disampaikan adalah tema 8 subtem 3 pembelajaran 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP dan tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS.

*b. Pelaksanaan Tindakan*

Penelitian ini dilaksanakan dua siklus dalamempat kali pertemuan pada siklus satu dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2021 dan 1 April 2021 sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 3 April 2021 dan 6 April 2021. Materi pokok yang disampaikan pada siklus satu pertemuan pertama yaitu teks nonfiksi dan keberagaman sosial budaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn dan materi pokok yang disampaikan pada siklus pertama pertemuan kedua yaitu peristiwa teks nonfiksi dan air bersih pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Sedangkan, materi pokok yang disampaikan pada siklus kedua pertemua pertama yaitu teks nonfiksi, kegunaan air bersih dan gambar cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. Sedangkan, materi pokok yang disampaikan pada siklus kedua pertemuankedua yaitu peristiwa teks nonfiksi, sikap dalam sila pancasila dan peran ekonomi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPkn, dan IPS. Dengan alokasi waktu 3 x 35 menit (satu pertemuan) dengan menggunakan media berbasis *game* edukasi Quizizz pada pembelajaran tematik. Adapun langkah-langkah pembelajaran daring yang dilakukan sebagai berikut:

Pada tahap kegiatan inti pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis *game* edukasi Quizizz. Tahap pertama guru memberikan *file* PDF dan memberikan perintah kepada siswa untuk mencermati atau mengamati file yang telah dikirim melalui *Whatsapp Grup*, kemudai guru bersama siswa tanya jawab guna menstimulus pengetahuan dan daya analisa siswa, setelah siswa memahaminya guru memberikan *link* Quizizz yang akan dikerjakan oleh siswa.

Setelah siswa mengerjakan soal melalui *game* Quizizz siswa disuruh kembali mencermati atau mengamati *file* PDF yang telah dikirimkan oleh guru melalui *Whatsapp Grup*. Setelah selesai mencermati atau mengamati siswa kembali mengerjakan soal melalui *game* Quizizz yang telah diberikan *link*nya oleh guru melalui *Whatsapp Grup*.Setelah siswa mengerjakan soal melalui *game* Quizizz, guru memberikan penguatan dan bersams siswa merangkum pembelajaran yang telah dilakukan, dan tahap selanjutnya siswa kembali mengerjakan soal melalui *link game* Quizizz yang telah dikirimkan oleh guru melalui *Whatsapp Grup*.

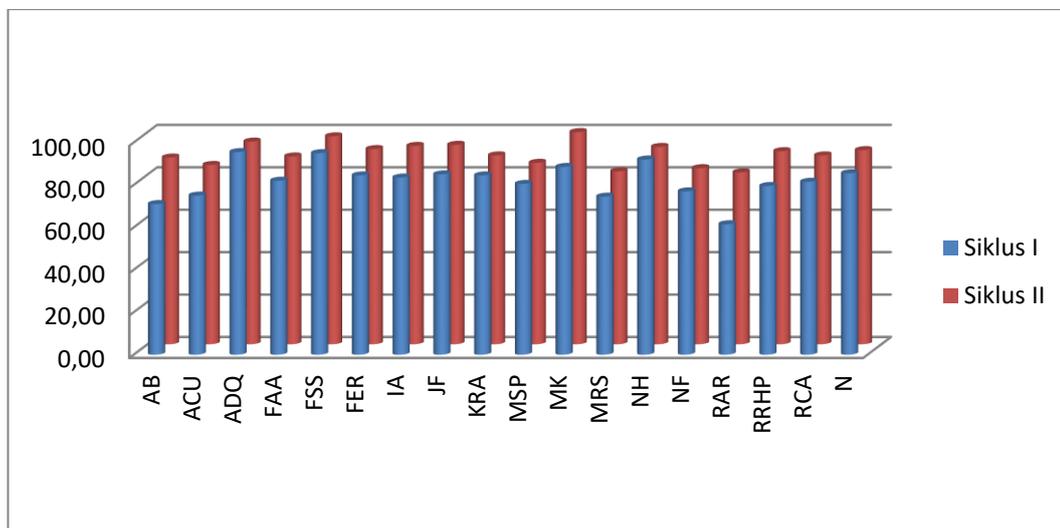
*c. Observasi*

Hasil observasi penggunaan media berbasis *game* edukasi Quizizz siklus pertama yang dilakukan oleh dua orang observer memperoleh skor rata-rata sebesar 24,75 dengan kategori baik.sedangkan pada siklus kedua yang dilakukan oleh dua orang observer memperoleh skor rata-rata sebesar 26,25 dengan kategori sangat baik. sedangkanhasil angket nilai kejujuran siswa pada siklus pertama dan kedua dapat dilihat pada tabel di bawah ini:Hasil tersebutdapatdilihat pada gambar dibawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasihasil Nilai Kejujuran Siswa Siklus Pertama Dan Siklus Kedua

Kategori	Interval	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	86-100	4	13
Baik	70-85	13	5
Cukup	53-69	1	0
Kurang	37-52	0	0
Sangat Kurang	20-36	0	0

Berdasarkan tabel 1 tentang rekapitulasi hasil nilai kejujuran siswa siklus pertama dan kedua dapat terlihat jelas peningkatannya dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 1. Rekapitulasi nilai kejujuran siswa siklus pertama dan kedua

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media berbasis *game* edukasi Quizizz. Penggunaan media berbasis *game* edukasi Quizizz dapat membuat siswa menjadi lebih jujur pada pembelajaran daring, hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, siswa sudah mulai tertarik mengikuti pembelajaran, adanya respon-repson siswa yang ingin bermain kembali serta siswa tidak ragu-ragu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui *WhatsApp Grup*, pada saat mengerjakan tugas melalui *game* Quizizz siswa jujur dalam menjawab tugas yang diberi oleh guru.

## Pembahasan

### 1. Penggunaan Media Game Quizizz

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang penelitian ini, maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media berbasis *game* edukasi Quizizz untuk menumbuhkan nilai kejujuran siswa di kelas V SDN 81 Kota Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan nilai kejujuran siswa. Setelah dilaksanakan penelitian yang berlangsung dalam dua siklus hasil yang diperoleh yaitu penggunaan media berbsis *game* edukasi Quizizz dapat menumbuhkan nilai kejujuran siswa. Hal ini disebabkan dengan adanya peningkatan skor nilai kejujuran siswa dari siklus pertama mendapatkan skor rata-rata sebesar 24,75 sedangkan siklus kedua mendpataakn skor rata-rata sebesar 26,25.

Penggunaan media *game* Quizizz dapat membuat siswa menjadi lebih jujur pada pembelajaran daring, hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, siswa sudah mulai tertarik mengikuti pembelajaran, adanya respon-respon siswa yang ingin bermain kembali. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan juga timbulnya interaksi-interaksi yang membuat pembelajaran semakin lebih hidup, hal ini sejalan dengan hasil penelitian Utomo, Hendro (2020), dalam penelitiannya menyatakan bahwa media *game* Quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dengan penggunaan media *game* Quizizz dapat meningkatakn keaktifan siswa, siswa menjadi lebih jujur. Hal ini terlihat pada saat pembelejaraan daring, siswa sudah mulai aktif bertanya dan siswa juga tidak ragu-ragu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui WAG, pada saat mengerjakan tugas melalui *game* Quizizz siswa jujur dalam menjawab tugas yang diberi.

## 2. Nilai Kejujuran Siswa

Hasil angket nilai kejujuran siswa diketahui bahwa pada dua puluh butir pernyataan nilai kejujuran siswa tersebut pada siklus pertama diperoleh skor rata-rata sebesar 82,75 dan termasuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil kuesioner nilai kejujuran siswa pada siklus kedua diperoleh skor rata-rata 90,00 dan berada pada kategori sangat baik. Peningkatan ini ditandai dengan adanya nilai kejujuran siswa dalam menjawab soal melalui *game* Quizizz, selain itu siswa mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada setiap langkah-langkah dalam proses pembelajaran, siswa menjawab pertanyaan guru dengan jujur. Mengingat, selama ini siswa beranggapan bahwa pembelajaran daring tidak menarik dan membosankan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis *game* edukasi Quizizz dapat digunakan sebagai media alternatif untuk menumbuhkan nilai kejujuran siswa pada kelas V SDN 81 Kota Bengkulu.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dua siklus dengan menggunakan media berbasis *game* edukasi Quizizz dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Penggunaan media berbasis *game* edukasi Quizizz dapat menumbuhkan nilai kejujuran siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil observasi penggunaan media berbasis *game* edukasi Quizizz siklus pertama ke siklus kedua. Siklus pertama memperoleh skor sebesar 24,75 dengan kategori baik, sehingga penelitian ini dilanjutkan pada siklus kedua. Pada siklus kedua skor rata-rata yang diperoleh sebesar 26,25 dengan kategori sangat baik dan sudah menunjukkan peningkatan sehingga penelitian ini tidak ditindak lanjuti lagi dan dinyatakan berhasil. 2) Nilai Kejujuran Siswa meningkat. Hal ini terlihat adanya peningkatan hasil angket yang diperoleh pada siklus pertama rata-rata 82,75 dengan kategori baik dan pada siklus kedua memperoleh skor rata-rata sebesar 90,00 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa nilai kejujuran siswa meningkat.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut: 1) Guru disarankan untuk dapat melanjutkan penggunaan media belajar berbasis *game* edukasi Quizizz dalam proses pembelajaran daring karena dapat menumbuhkan nilai kejujuran siswa pada saat proses pembelajaran daring, 2) Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *game* edukasi Quizizz supaya dapat terjadinya interaksi antar siswa.

## Referensi

- Arifin, Z., (2015), *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fitri, A, Z., (2014), *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hendarwati, E. et al., (2019), Implementasi Nilai Kejujuran Pada Anak Usia Dini Melalui Media Ular Tangga. *Jurnal Motoric*, vol. 3, no 1, hal: 26-39.
- Gusty, S. et al., (2020), *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Covid-19*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamid, M. A. et al., (2020), *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hutami, D., (2020), *Pendidikan Karakter Kebangsaan untuk Anak : Jujur dan Bertanggung Jawab*. Yogyakarta: Cosmic Media Nusantara.
- Isti'adah, F. N., (2020), *Teori-teori Belajar dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Iswarso, N., (2019), *Melatih Kejujuran di Lingkungan SD*. Jawa Tengah: Desa Pustaka Indonesia.

- Kadir & Asrohah., (2014), *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali: Rajawali Pers.
- Lefudin., (2017), *Belajar dan Pembelajaran dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Megawangi, R., (2016), *Pendidikan Karakter*. Depok: Indonesia Heritage Foundation.
- Narwanti., (2014), *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia.
- Paksi, H. P., & Lita A., (2020), *Sekolah dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Pamungkas, S., (2020), Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas IV Melalui Media Belajar *Game* Edukasi Quizizz. *Jurnal Ilmiah Majalah Lontar*, vol. 32, no 2, hal: 57-68.
- Pohan, A. F., (2020), *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi: CV. Sarnu Untung
- Prastowo, A., (2019), *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Pusparani, H., (2020), Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol 2 no 2, hal: 269-279.
- Putri, D. M., (2020), *Penggunaan Media Buku Pop Up Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring*, Skripsi, FKIP Unib, tidak dipublikasikan.
- Rosela, E., (2016), *Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Mlati Sleman Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia*, Laporan Penelitian, FKIP USD, dipublikasikan.
- Rosya, M., & Anisa H., (2020), Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol 13 no 2, hal: 315-326.
- Sari, E. M., (2020), Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas VI Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Dimensi Pendidikan*, vol 16 no 2, hal: 73-84.
- Slamet, Yahya., (2020), *Pendidikan Karakter Berbasis Ideologi*. Yogyakarta: CV. Hikam Media Utama.
- Sudijono, A., (2018), *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Press.
- Sudjana, N., (2011), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Edisi ke-16)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono., (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hisbiyatul H., (2018), *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- 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. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidikan*, vol. 6, no 1, hal: 73-82.
- Susilana, R., & Cepi R., (2016), *Media Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyono., & Hariyanto., (2015), *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, (2013), *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301*, Jakarta.
- Utomo, H., (2020), Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, vol. 1, no 3, hal : 37-43.
- Wardhani, I. & Kuswaya Wihardit., (2019), *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi ke-28)*. Banten: Universitas Terbuka.

- Winarni, E. W., (2018), *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliani, M. et al., (2020), *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan Teori dan Penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.