

PENGEMBANGAN GAME QUIZIZZ SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA SISWA KELAS IV SDN WONOTIRTO 05 KABUPATEN BLITAR

Novialita Angga Wiratama
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
e-mail: novialita3@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian pengembangan ini adalah 22 siswa kelas IV. Prosedur penelitian ini menggunakan model Four-D terdiri dari empat tahap, yaitu tahap definisi, desain, pengembangan dan penerapan. Pengumpul data peneliti memberikan lembar validasi dan angket respon kepada siswa. Lembar validasi berasal dari 3 validator yaitu materi, bahasa dan media. Setelah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak untuk diujicobakan, produk *game quizizz* diujicobakan pada 22 siswa kelas IV SDN Wonotirto 5. Siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui keefektifan media *game quizizz*. Nilai tes hasil belajar siswa dihitung menggunakan ketuntasan klasikal. Ketuntasan dapat tercapai jika hasil belajar siswa mencapai nilai 75 dari nilai maksimal 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai nilai 75. Dari hasil tes diperoleh data bahwa 18 siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan ada 4 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal didapatkan hasil persentase sebesar 84%, sehingga dapat disimpulkan bahwa *game quizizz* yang digunakan sudah efektif digunakan.

Kata kunci: Covid-19, Pembelajaran, Game Quizizz

ABSTRACT

This research is a type of Research and Development (R&D) development. The subjects of this development research were 22 fourth grade students. The procedure of this research using the Four-D model consists of four stages, namely the stage of definition, design, development and implementation. The researcher's data collectors provided validation sheets and response questionnaires to students. The validation sheet comes from 3 validators, namely material, language and media. The results of the validation assessment of media, language and material experts obtained data that the product developed in the form of a quiz game was valid to be used as a medium in learning without revision. After going through the validation stage and being declared eligible for testing, the quizizz game product was tested on 22 fourth grade students at SDN Wonotirto 5. Students were given evaluation questions to determine the effectiveness of the quizizz game media. Student learning outcomes test scores are calculated using classical completeness. Completeness can be achieved if student learning outcomes reach a value of 75 out of a maximum value of 100, while classical completeness can be achieved if 75% of the number of students in the class have reached a value of 75. From the test results, data obtained that 18 students scored above the KKM and there were 4 students who scored below the KKM. After being calculated using the classical completeness formula, the percentage result is 84%, so it can be concluded that the quizizz game used has been effectively used.

Keywords: Covid-19, Learning, Game Quizizz

PENDAHULUAN

Indonesia dilanda pandemi Covid-19 mulai Maret 2020 yang lalu. Pandemi covid-19 membawa dampak dalam berbagai bidang tak terkecuali dunia pendidikan. Surat edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 tentang kegiatan pembelajaran diselenggarakan dari rumah secara jarak jauh demi memutuskan rantai persebaran virus covid-19. Potensi siswa terpapar covid-19 disampaikan (Nugroho, 2002) bahwa siswa mulai dari tingkat pra sekolah dasar hingga sekolah menengah atas sebanyak 577.305.660 dan pada jenjang perguruan tinggi sebanyak 86.034.287. Berbagai penyesuaian penyelenggaraan pembelajaran dilakukan demi kelancaran siswa dalam belajar dan tegaknya pendidikan yang berkualitas. Menurut (Rusman, 2017) pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, kompetitif serta unggul dalam segala bidang. Oleh karena itu pendidikan di Indonesia harus terus berkembang meskipun dalam keadaan pandemi covid19. Guru dituntut untuk mahir menyesuaikan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh dengan belajar dalam jaringan atau biasa kita kenal dengan pembelajaran daring.

Melaksanakan kegiatan pembelajaran di masa pandemi covid-19 memang menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Menurut Piaget (dalam Trianto, 2014) menuturkan bahwa pengetahuan itu datang dari sebuah tindakan. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan hal yang utama didukung dengan Susana belajar yang kondusif meskipun dilaksanakan secara tidak langsung. Suasana belajar yang menyenangkan ketika belajar secara daring harus menjadi perhatian guru. Menurut

(Mansyur, 2020) memaparkan guru sebaiknya mampu menciptakan media pendidikan yang menarik perhatian siswa sehingga tercipta pembelajaran yang mengasyikkan. Guru melakukan penyesuaian dan terobosan dalam menggunakan media, metode hingga alat evaluasi pembelajaran yang digunakan sehari-hari. Menurut (Atsani, 2020) media pembelajaran yang banyak digunakana oleh guru pada saat pandemi covid-19 adalah *whatsaap group, google suite for education, ruang guru, zenius dan zoom*. Selain itu, guru juga bisa menerapkan berbagai *game online* dan metode pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar tidak hanya terpaku dengan salah satu media yang sering digunakan oleh guru.

Guru, memerlukan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi ajar kepada siswa. Penggunaan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Motivasi siswa akan meningkat jika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan dipelajari. Menurut (Sumiharsono dan Hasanah, 2018) pengaplikasian media pembelajaran akan menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan menumbuhkan motivasinya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2015) yang memaparkan bahwa media pembelajaran banyak manfaatnya, selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa juga dapat membantu siswa dalam memahami sebuah materi yang dipelajari. Media juga dapat menyajikan data secara menarik dan terpercaya sehingga memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Berbagai

media dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran terutama media yang memanfaatkan teknologi. Teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran dalam pandemi covid-19 ini adalah *gadget* berupa *smartphone* yang memanfaatkan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi alat pengontrol sehingga dapat dioperasikan oleh pengguna (Daryanto, 2010). Dengan adanya multimedia interaktif pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi. Selain itu, suasana belajar menjadi tidak membosankan, lebih segar serta akan membantu siswa dalam memahami isi materi .

Perkembangan pesat dunia teknologi membuat para siswa tidak bisa lepas dari *gadget* terlebih pada saat masa pandemi. Kebanyakan siswa menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* . Pemanfaatan *gadget* dalam belajar secara daring salah satunya membuat media belajar siswa berbasis *game*. Dengan bermain *game* berbasis belajar ini siswa tidak hanya mendapatkan hiburan saja melainkan sekaligus belajar materi yang disajikan oleh guru. *Game* memiliki karakteristik menyenangkan, menantang, dan dapat dimainkan secara kolaborasi membuat *game* digemari banyak orang. Sejalan dengan pendapat (Henry, 2010) menyatakan tentang dampak positif penggunaan *game* salah satunya dapat menghibur dan menyenangkan serta memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan melatih logika.

Manfaat *game* dalam pembelajaran dapat ditinjau dari segi guru dan siswa. Dari segi guru *game*, dapat mendorong guru untuk berinovasi dalam kegiatan pembelajaran dan mengaplikasikannya. Salah satu

game yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *quizizz*. Menurut (Purba, 2019) *game quizizz* merupakan suatu aplikasi berbasis permainan dikemas dengan latihan interaktif dan mengasikkan. *Game* berbasis *quizizz* dikemas dalam website berbasis kuis interaktif. Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang berisi tentang materi pembelajaran dalam bentuk soal ataupun pertanyaan (Indriyani, 2015), bisa diakses melalui *website* oleh siswa dimana saja, tidak ada batasan waktu sesuai dengan pengaturan yang dilakukan oleh guru. Siswa hanya perlu memasukkan kata sandi untuk mulai mengakses *game quizizz* tanpa perlu berada dalam suatu tempat yang sama dengan guru atau teman-temannya.

Data hasil wawancara terhadap guru kelas IV SDN Wonotirto 05 pembelajaran selama pandemi hanya menggunakan media *whatsapp*. Siswa diberikan tugas melalui *whatsapp* kemudian siswa mengerjakan dan dikirimkan kembali pada siang harinya. Belum terjalin komunikasi 2 arah antara guru dan siswa secara maksimal. Guru memberikan *feedback* atas pengerjaan tugas secara klasikal melalui media *whatsapp* juga. Oleh karena itu perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran sehingga lebih bermakna dan capaian siswa lebih maksimal yaitu dengan media *quizizz*. Implementasi *game quizizz* ini dapat dijadikan sarana belajar yang menyenangkan karena guru sebagai pemroduksi dapat memberikan variasi berbagai avatar, tema yang menarik, meme bahkan *background* yang menambah semangat siswa.

Aplikasi *quizizz* relative mudah dalam pemroduksian dan penggunaan bagi siswa. Guru dapat menggabungkan berbagai materi

pembahasan dan evaluasi dalam satu program. Melihat karakteristik dari *quizizz* yang fleksibel penggunaannya, maka aplikasi ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran daring seperti pada masa pandemi Covid19 saat ini. Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan penelitian ini untuk mencari tahu dan menganalisis manfaat penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19

METODE

Jenis penelitian pengembangan *game quizizz* ini adalah adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yaitu *game quizizz* serta menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan produk-produk tertentu untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan tertentu dengan spesifikasi yang detail. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media *game quizizz* tema sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku. Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV berjumlah 22 orang. Prosedur penelitian ini menggunakan model *Four-D*. Prosedur penelitian pengembangan model ini menurut Thiagarajan (dalam Rochmad, 2012) terdiri atas empat tahapan yaitu tahap pendefinisian, tahap desain/ perencanaan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Dalam mengumpulkan

data informasi peneliti memberikan lembar validasi serta angket respon pada siswa. Lembar validasi berasal dari 3 orang validator ahli. Yaitu validator ahli materi, bahasa dan media. Untuk mengukur tingkat keefektifan media, diperoleh data dari hasil ujicoba terhadap media *game quizizz* yang telah dikembangkan melalui ujicoba terbatas dan ujicoba lapangan pertama dan kedua. Analisis data yang digunakan untuk merevisi media *game quizizz* agar menghasilkan media yang valid.

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media *game quizizz* ini ditinjau dari aspek kevalidan yang diperoleh dari 3 orang validator ahli. Ketiga validator tersebut adalah bapak Saeful Mizan , M.Pd sebagai validator media, Ibu Arik Umi Pujiastuti, M.Pd sebagai validator bahasa sedangkan ibu Sri Cacik, M.Pd sebagai validator materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data dalam penelitian pengembangan media *game quizizz* ini dari penyajian data oleh 3 validator. 3 Validator merupakan dosen yang sesuai kualifikasi di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Penyajian data validasi tersebut yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Penyajian data hasil validasi diperoleh dari lembar validasi tiga ahli. Namun sebelum dilakukan kegiatan validasi peneliti melakukan tahapan penelitian sesuai alur tahapan model penelitian *Four-D* yang dijabarkan sebagai berikut ini.

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini diantaranya melakukan

analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tugas.

a. Analisis Awal

Analisis awal ini bertujuan untuk menentukan masalah mendasar dalam pengembangan media. Tahap awal ini mencari fakta-fakta dan alternatif penyelesaian permasalahan untuk memudahkan menentukan langkah awal dalam pengembangan media *game quizizz*.

b. Analisis konsep

Analisis konsep ini dilakukan untuk menentukan isi materi dalam *game quizizz*. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran.

c. Analisis tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimasukkan dalam materi yang akan dikembangkan melalui media *game quizizz*.

d. Perumusan tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum.

2. Tahap Perencanaan/ Perancangan (Design)

Tujuan pada tahap ini adalah untuk menyiapkan rancangan media pembelajaran. Pada tahap ini terdiri dari tiga langkah yaitu perumusan kriteria tes. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Tes ini merupakan suatu alat ukur

terjadinya perubahan pada siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Menyusun format media. Pada kegiatan ini format penyajian materi pada komik dirumuskan dimana meliputi (1) menentukan tema yang dikembangkan menjadi subtema; (2) menentukan kelompok mata pelajaran; (3) mengkaji KI dan KD kelas IV SD; (4) menyeleksi KI dan KD berdasarkan tema yang ditentukan; (5) merumuskan indikator berdasarkan hasil seleksi KD; (6) menentukan tujuan pembelajaran.

3. Tahap pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan dalam penelitian ini adalah menghasilkan *game quizizz* yang sudah melalui tahap validasi dari para ahli.

a. Hasil Validasi Ahli Media Game Quizizz

Validasi pada ahli media bertujuan untuk menguji komponen kegrafikan produk yang dikembangkan. Hasil penilaian validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf dan angka Pada media <i>game quizizz</i>	4
2	Tampilan gambar dan komposisi warna menarik dan mendukung materi	4
3	Kemenarikan dalam desain pada media <i>game quizizz</i>	4
4	Proporsionalitas tata letak teks dan gambar dalam Media <i>game quizizz</i>	4

5	Kemenerikan pemilihan gambar pada Media game quizizz	4
6	Keterpaduan ilustrasi dengan huruf, warna serta layout	4
7	Keterbacaan media pemilihan jenis dan ukuran font	4
	Jumlah	28

Dari table di atas pelaksanaan validasi terhadap ahli media diperoleh data bahwa produk yang dikembangkan berupa *game quizizz* ini dapat dan valid untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran tanpa revisi. Penghitungan presentase tingkat kelayakan media *game quizizz* menggunakan rumus

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= \frac{28}{28} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji validasi tersebut pada ahli media terhadap media *game quizizz* menunjukkan nilai kevalidan dengan nilai rata-rata presentase 100% dengan kriteria skor sangat layak.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai ketepatan penggunaan materi yang digunakan dalam media game quizizz. Hasil penilaian validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar pembelajaran	4
2	Sistematika dalam	3

	penyusunan komponen game quizizz	
3	Kejelasan setiap komponen pada media game quizizz dalam pembelajaran	4
4	Keterbacaan media pemilihan jenis dan ukuran font	3
5	Materi dalam media disajikan dengan mudah dan konkret	3
6	Media game quizizz dibuat sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan	3
7	Gambar pada game quizizz yang disajikan sesuai dengan materi	4
8	Materi yang disajikan dalam game quizizz sesuai dengan kurikulum	4
	Jumlah	28

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil dari validasi ahli materi bahwa *game quizizz* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, materi yang dicakup dalam media *game quizizz* dapat digunakan tanpa revisi, dan tidak ada komentar dari validator ahli materi. Penghitungan presentase tingkat kelayakan materi dalam media *game quizizz* menggunakan rumus

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= \frac{29}{32} \times 100\% \\ &= 90,6\% \end{aligned}$$

Pada uji validasi ahli materi terhadap media *game quizizz* menunjukkan kevalidan dengan nilai presentase

90,6% dengan kriteria skor sangat layak.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan dalam media game quizizz. Hasil penilaian validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Struktur kalimat pada setiap petunjuk kegiatan dalam media pembelajaran mudah dipahami	4
2	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan kaedah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	3
3	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Komunikatif	4
4	Pemilihan tata bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
	Jumlah	28

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil dari validasi ahli bahasa bahwa *game quizizz* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, bahasa yang digunakan dalam modul sudah komunikatif, sehingga media *game quizizz* dapat digunakan tanpa revisi, dan tidak ada komentar dari validator ahli bahasa. Penghitungan presentase tingkat kelayakan bahasa dalam media *game quizizz* menggunakan rumus

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{15}{16} \times 100\% \\
 &= 93,75\%
 \end{aligned}$$

Pada uji validasi ahli bahasa terhadap media *game quizizz* menunjukkan nilai kevalidan dengan nilai rata-rata presentase 93,75% dengan kriteria skor sangat layak.

Setelah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak untuk diujicobakan maka produk *game quizizz* diujicobakan terhadap 22 siswa kelas IV SDN Wonotirto 5. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan orientasi, apersepsi, motivasi, penjelasan materi, tanya jawab, memberikan umpan baik, menyimpulkan, dan memberikan refleksi. Siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui keefektifan dari media *game quizizz*. Skor tes hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan ketuntasan klasikal. Ketuntasan dapat tercapai apabila hasil belajar siswa ≥ 75 dari skor maksimum yaitu 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor ≥ 75 . Dari hasil tes tersebut diperoleh data terdapat 18 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal diperoleh hasil presentase sebesar 84%, sehingga dapat disimpulkan bahwa *game quizizz* yang digunakan efektif untuk digunakan.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari *game quizizz* adalah dengan mengisi angket respon guru dan siswa. Aspek yang dinilai dari angket respon yaitu tampilan, tata bahasa, dan isi dari *game quizizz*

Penilaian angket respon ini siswa yang diisi oleh 22 siswa diperoleh hasil, yaitu rata-rata presentase skor sebesar 85% dari nilai rata-rata maksimal sebesar 100% dapat disimpulkan bahwa *game quizizz* yang dikembangkan terdapat pada kriteria praktis untuk digunakan.

4. Tahap Penyebaran

Setelah *game quizizz* telah layak dinyatakan oleh para validator maka diujicobakan pada 22 siswa kelas IV SDN Wonotirto 5.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media *game quizizz* dalam pembelajaran tematik di kelas IV SD terutama muatan Bahasa Indonesia tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung, muatan IPS tentang keragaman budaya bangsa Indonesia, dan muatan IPA tentang bunyi. Media yang dikembangkan telah diuji kelayakan dan kevalidan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami konsep dan melatih siswa untuk dapat belajar lebih fokus dan lebih aktif selama kegiatan pembelajaran. berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Dalam mengembangkan media *game quizizz* ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tugas. Kemudian menentukan tema yang dikembangkan menjadi subtema, menentukan kelompok mata pelajaran, mengkaji KI dan KD kelas IV SD, menyeleksi KI dan KD berdasarkan tema yang ditentukan, merumuskan indikator berdasarkan hasil seleksi KD, dan menentukan tujuan pembelajaran. Setelah itu

peneliti akan mulai membuat media *game quizizz*, setelah proses pembuatan selesai dilanjutkan dengan validasi oleh ahli Validasi terdiri dari validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil dari validasi oleh ahli dilakukan revisi terhadap media komik edukasi tersebut, setelah itu pengembangan dilanjutkan ke tahap analisis data hasil validasi untuk mengetahui kevalidan media yang telah dibuat.

Hasil analisis data validasi dari tiga ahli menunjukkan bahwa media *game quizizz* yang dikembangkan sangat layak diuji cobakan dalam pembelajaran tematik pada kelas IV SD. Hasil presentase tersebut, dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik edukasi berbasis multimedia sangat membantu siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Atsani, L. G. M. H. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *AlHikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Henry, S. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Indriani, T. 2015. *Pengembangan Kuis Interaktif Tipe True/False Untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika Siswa SMA*.
- Mansyur, A. R., 2020, Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia,

Education and Learning Journal.
doi: 10.33096/eljour.v1i2.55

- Nugroho, R. S. 2020. Corona: 421 Juta Pelajar di 39 Negara Belajar di Rumah, Kampus di Indonesia Kuliah Online. Kompas. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/14/120000765/corona-421-juta-pelajar-di-39-negara-belajar-di-rumah-kampus-di-indonesia>.
- Purba, L. S., 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*, JDP, 12(1), p. 29.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengemabangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*. Volume 3 Nomor 1, halaman 59-72.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sumiharsono, R., Hasanah, H. 2018. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. CV. Pustaka Abadi.
- Trianto.(2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.