

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NARASI BERBANTU APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA ALUR CERITA RAKYAT

Ratu Adya

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
Email : ratu.18098@mhs.unesa.ac.id

Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd.

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
Email : wahyusukartiningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan zaman telah mengantarkan pada kemajuan teknis, salah satunya adalah penggunaan program quizizz untuk menghadirkan media pembelajaran online. Media aplikasi Quizizz dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran siswa, sehingga tidak membuat siswa lelah selama proses pembelajaran. Penelitian ini bermaksud untuk menguji bagaimana media pembelajaran teks naratif yang didukung oleh aplikasi Quizizz mempengaruhi pemahaman cerita rakyat siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimental. Pendekatan pengambilan sampel adalah pre-experiment one-group pre-test-posttest. Sampel terdiri dari 26 siswa kelas IV SDN Purworejo 01 Geger. Ujian dan angket digunakan untuk memperoleh data untuk penelitian. Analisis statistik data menggunakan uji-t regresi linier dasar untuk menilai hipotesis. Temuan regresi linier sederhana SPSS versi 28 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan nilai sig (2-tailed) $0,002 < 0,05$. Nilai pra dan pasca tes siswa telah meningkat, dengan skor rata-rata awal menjadi 49,20 dan skor rata-rata akhir menjadi 51,20. Menurut temuan tersebut, pemahaman siswa tentang cerita rakyat meningkat ketika alat pembelajaran teks naratif digabungkan dengan aplikasi Quizizz.

Kata Kunci: quizizz, teks narasi, alur cerita.

Abstract

The progression of time has ushered in technical advancements, one of which is the employment of the quizizz program to deliver online learning media. Quizizz application media is utilized to promote student learning, so it does not tire students throughout the learning process. This study intends to examine how narrative text learning medium supported by the Quizizz application affects students' comprehension of folklore. The research approach employed is experimental quantitative. The sampling approach was pre-experiment one-group pre-test-posttest. The sample consisted of 26 fourth-graders from SDN Purworejo 01 Geger. Exams and questionnaires were utilized to obtain data for study. The statistical analysis of the data employed the basic linear regression t-test for assessing hypotheses. The findings of SPSS version 28's simple linear regression indicate that H_0 is rejected and H_1 is accepted, with a sig (2-tailed) value of $0.002 < 0.05$. The pre- and post-test scores of the pupils have grown, with the initial average score being 49.20 and the final average score being 51.20. According to the findings, students' grasp of folklore enhanced when narrative text learning tools were combined with the Quizizz app.

Keywords: quizizz, narrative text, storyline.

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan kebutuhan yang tak terbantahkan dan tak terhindarkan di era informasi saat ini. Seiring kemajuan teknologi, khususnya di Indonesia, begitu pula dengan dunia pendidikan. Institusi pendidikan kini merangkul teknologi sebagai sarana dan media untuk proses pembelajaran, setelah sebelumnya menggunakannya untuk bisnis, pengumpulan informasi, dan kesenangan murni.

Memasukkan media pendidikan dalam kegiatan kelas sangat penting untuk pemahaman siswa terhadap pelajaran guru. PowerPoint, YouTube, Google Classroom, Edmodo, Kahoot, Quizizz, dll adalah contoh materi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran.

Penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam bahan ajar. Siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang tercakup dalam

materi pelajaran jika konsep-konsep tersebut digambarkan oleh media dengan cara yang mempertimbangkan kompleksitas dan ambiguitas materi pelajaran. (a) media sebagai alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar; (b) fungsi media dalam mencapai tujuan pendidikan; (c) seluk-beluk proses pembelajaran; (d) hubungan antara metode pengajaran dan media pendidikan; (e) nilai atau manfaat media pendidikan; dan (f) pemilihan dan penggunaan media pendidikan.

Pencapaian tujuan pendidikan dapat difasilitasi dengan penggunaan berbagai bentuk media pembelajaran. Proses belajar mengajar apabila dibantu dengan media pembelajaran menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan jika tidak menggunakan media pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2013:122). Individu, kelompok besar (seperti radio dan televisi), kelompok kecil (seperti film, tayangan slide, dan video), dan kelompok besar (seperti radio dan televisi) semuanya dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media pendidikan (misalnya modul, komputer). Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip dalam Sanaky (2013), halaman 5, manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a) Pengajaran memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa, yang pada gilirannya membantu memotivasi siswa untuk belajar.
- b) Makna bahan ajar akan lebih transparan, sehingga memudahkan siswa untuk memahami apa yang diajarkan.
- c) Terdapat banyak metode pembelajaran yang berbeda karena tidak hanya mencakup komunikasi verbal melalui kata-kata yang disampaikan oleh instruktur. Pembelajar tidak menjadi tidak tertarik pada materi, juga tidak kehilangan antusiasme instruktur mereka.
- d) Peserta didik ikut serta dalam kegiatan belajar tambahan karena peserta didik mempunyai akses ke berbagai kegiatan berupa media pembelajaran, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Menurut Sanaky (2013:6), manfaat media pembelajaran berbeda bagi siswa dan pengajar. Hal ini tertuang dalam bukunya. Memberikan pedoman dan arahan untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan salah satu dari sekian banyak manfaat penggunaan media pembelajaran bagi pendidik. Keuntungan lain termasuk: (a) memfasilitasi kontrol guru atas materi pelajaran; (b) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik; (c) menyediakan kerangka kerja yang sistematis untuk mengajar dengan baik; (d) meningkatkan rasa percaya diri guru; (g) peningkatan kualitas pengajaran; dan (h) menyediakan dan mendorong peluang pengembangan profesional. Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi peserta didik antara lain (a) meningkatkan motivasi belajar

siswa; (b) menyediakan dan meningkatkan variasi pembelajaran; (c) memfasilitasi peserta didik untuk belajar; (d) merangsang peserta didik untuk berpikir dan menganalisis; (e) belajar bisa menyenangkan; dan (f) peserta didik dapat memahami materi pelajaran secara sistematis; (a) menyediakan dan meningkatkan variasi pembelajaran; (b) menyediakan dan meningkatkan variasi pembelajaran; (c) memfasilitasi peserta didik untuk belajar; (d) merangsang peserta didik untuk berpikir dan menganalisis; (e) belajar bisa menyenangkan

Dalam proses pendidikan, pengajar diharapkan mampu merancang teknik pembelajaran yang efektif dan memilih bentuk media yang tepat untuk mendorong pengembangan pembelajaran yang efisien. Komunikasi yang efektif antara guru yang bertindak sebagai pengirim pesan dan siswa yang bertindak sebagai penerima pesan, serta antara komponen pesan itu sendiri yang berupa materi pelajaran, sangat diperlukan agar terjadi komunikasi yang efektif. agar siswa memiliki pemahaman yang baik tentang konten yang mereka pelajari. Ada korelasi antara efisiensi penggunaan berbagai bentuk media pembelajaran siswa dengan tingkat keberhasilan akademik mereka.

Lingkungan belajar yang kondusif untuk belajar, serta belajar yang aktif, kreatif, produktif, dan menyenangkan, semuanya merupakan komponen penting untuk keberhasilan belajar. Memanfaatkan berbagai media pendidikan yang sesuai dengan topik yang dibahas merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan pengajar untuk menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk belajar serta mewujudkan pembelajaran yang dinamis, kreatif, dan menyenangkan bagi siswanya. .

Tingkat pemahaman siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai teknik dan sumber belajar, serta mengadaptasi dan menggabungkan berbagai media pembelajaran. Ini akan memungkinkan pencapaian hasil yang diinginkan.

Karena media pembelajaran ini merupakan perpaduan antara kuis dan permainan, sehingga memastikan siswa tidak mudah bosan dan memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Fakta bahwa media pembelajaran ini sangat memungkinkan untuk kondisi di atas, karena media pembelajaran ini adalah media pembelajaran quizizz.

Kegiatan pembelajaran dapat dipusatkan pada siswa dengan memanfaatkan platform pembelajaran Quizizz, dan peran instruktur dapat dikurangi menjadi fasilitator dan mediator.

Pemahaman konsep adalah “belajar lebih lanjut dari pemahaman konsep yang mencoba membuat siswa lebih memahami suatu konsep”, seperti yang dijelaskan Heruman (dalam Shodiq: 2009:16). Pemahaman konsep adalah pembelajaran lebih lanjut dari pemahaman konsep. Heruman juga menyatakan bahwa ada dua pengertian yang berbeda dari istilah "pemahaman konsep". Interpretasi

pertama adalah pemahaman konsep merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep yang berlangsung dalam satu kali pertemuan. Interpretasi kedua adalah bahwa pembelajaran pemahaman konsep dapat berlangsung selama beberapa pertemuan tetapi masih dianggap sebagai kelanjutan dari pemahaman konsep yang berlangsung selama pertemuan yang bersangkutan.

Menurut Sardiaman, yang dikutip dalam Shodiq 2009:16:17, pengertian atau komprehensi dapat diartikan sebagai menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena belajar berarti harus memahami secara mental makna dan makna filosofis dari implikasi dan penerapan sesuatu, siswa harus mampu memahami suatu situasi sebelum mereka dapat belajar darinya.

Menurut wawancara instruktur, kemampuan pemahaman membaca anak-anak kurang. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan bahwa ketika diminta untuk menjelaskan, siswa kesulitan. Dan ketika diminta untuk memahami isi bacaan, sebagian besar anak tidak memahami apa yang mereka baca. Selain itu, anak-anak berjuang untuk mengidentifikasi frase topik dan konsep kunci dari sebuah paragraf. Papan tulis dan media pembelajaran klasik lainnya masih digunakan. Hal ini menyebabkan beberapa masalah seperti siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan kurangnya motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Maka dari itu peneliti menggunakan quizizz untuk media pembelajaran.

Sebuah platform yang berpusat pada kuis dan permainan dan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan disebut Quizizz. Siswa dan guru sama-sama memiliki akses ke jutaan kuis Quizizz, yang mencakup berbagai topik dan bidang studi. Selain itu, karena siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, Quizizz menumbuhkan suasana yang kondusif untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa. Quizizz dapat diakses dan digunakan oleh pendidik dan siswa di berbagai platform, termasuk perangkat seluler, laptop, dan komputer desktop.

Hasil kegiatan siswa dapat dipantau oleh guru menggunakan Quizizz, dan platform juga dapat digunakan untuk memberikan siswa dengan latihan soal di awal dan akhir proses pembelajaran. Instruktur dapat melatih siswa untuk menjawab dengan cepat dan tepat dengan menetapkan batasan waktu untuk pertanyaan kuis yang akan diambil siswa. Menurut informasi yang dipublikasikan di situs resmi Quizizz (www.quizizz.com), saat ini ada 10 juta siswa yang menggunakan Quizizz, satu dari dua sekolah di Amerika Serikat menggunakan metode kuis, dan setiap bulan, 500 juta pertanyaan dikumpulkan. menjawab.

Quizizz memiliki fitur-fitur yang menyenangkan seperti tema, musik, meme yang menghibur siswa saat mengerjakan soal. Quizizz memiliki kelebihan yaitu membuat siswa saling bersaing karena ada fitur peringkat

yang nilainya paling tinggi. Dan dengan menggunakan quizizz, tidak mudah bagi siswa untuk menyontek karena urutan pertanyaan diacak secara otomatis.

Penggunaan aplikasi Quizizz di kelas telah ditunjukkan dalam sejumlah penelitian sebelumnya untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka dan membantu siswa menjadi lebih sadar akan sumber belajar yang tersedia. Menurut temuan penelitian yang dilakukan (Apriliyana, 2021), ada dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian kedua yang dilakukan oleh (Kurniawan, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz untuk soal latihan siswa memberikan dampak yang menguntungkan bagi hasil belajar siswa. Dan terakhir, penelitian ketiga dilakukan oleh (Al Mawaddah, 2021) dan ditemukan bahwa hasil belajar topik matematika siswa meningkat ketika mereka menggunakan quizizz.

Penggunaan media pembelajaran Quizizz diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar materi pemahaman bacaan siswa dan dapat menjadi daya tarik bagi siswa untuk belajar, khususnya yang berkaitan dengan topik bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian yang diberikan di atas, peneliti dapat merumuskan pertanyaan yang akan diteliti, yaitu sebagai berikut: Bagaimana pengaruh media pembelajaran teks naratif berbantuan aplikasi Quizizz terhadap pengetahuan siswa tentang plot cerita rakyat?

Hipotesis berikut dapat diajukan karena kami memiliki rumusan masalah, informasi latar belakang, serta berbagai karya teoretis yang telah dijelaskan: Jika hasil menunjukkan H_0 maka tidak adanya pengaruh media pembelajaran teks narasi berbantu aplikasi Quizizz terhadap pemahaman siswa pada alur cerita rakyat dan jika H_1 berarti terdapat pengaruh media pembelajaran teks narasi berbantu aplikasi quizizz terhadap pemahaman siswa pada alur cerita rakyat.

Berdasarkan dengan semua yang sudah diuraikan diatas, peneliti memiliki tujuan yaitu guna untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran teks narasi berbantu aplikasi quizizz terhadap pemahaman siswa pada alur cerita rakyat.

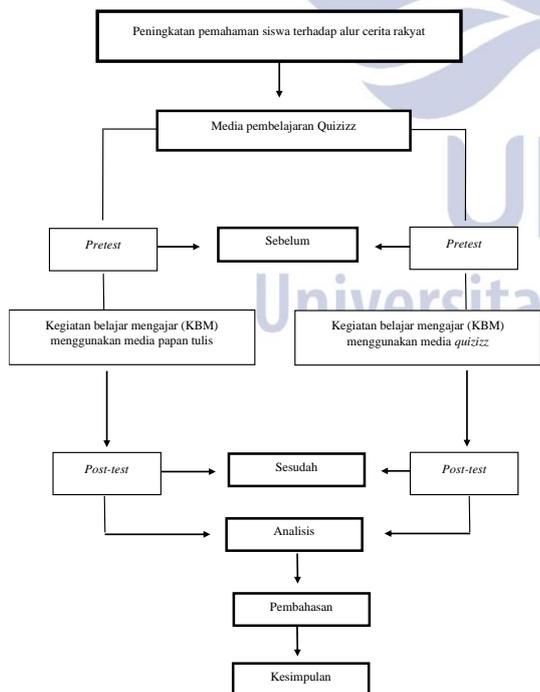
METODE

Penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kuantitatif diartikan sebagai tindakan mengumpulkan informasi berupa angka-angka untuk mengungkap pengetahuan tentang apa yang sudah diketahui. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif eksperimental, di mana penelitian dilakukan dengan mempengaruhi perilaku individu yang diamati. Pengaruh manipulasi terhadap suatu kelompok atau individu dapat diamati setelah manipulasi dilakukan dan dapat berbentuk keadaan atau tindakan tertentu yang dihadirkan kepada mereka.

Percobaan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan yang sengaja diberikan oleh peneliti. Peneliti menggunakan pendekatan eksperimental karena metodologi tertentu dianggap sebagai yang paling cocok untuk menganalisis masalah yang sedang diselidiki dalam penelitian ini.

Setelah mengetahui variabel penelitian berdasarkan masalah yang disajikan sebelumnya, penulis memberikan notasi huruf (X) pada variabel bebas “media pembelajaran kuis”. Variabel inilah yang pertama kali dipertimbangkan oleh penulis. Sedangkan variabel kedua adalah “pegangan siswa terhadap alur cerita rakyat” yang diposisikan sebagai variabel terikat atau variabel terikat, yang secara tradisional diberi notasi huruf dalam penelitian ilmiah (Y).

Metodologi yang dipilih untuk penelitian ini adalah teknik kuantitatif. Pilihan ini dibuat atas dasar rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini disebabkan karena dalam proses pelaksanaan kegiatan pada objek kajian diprioritaskan untuk mendeskripsikan secara mendalam tentang media pembelajaran Quizizz, yang digunakan sebagai alat untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat. alur cerita. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, adalah: (1) Mengidentifikasi pertanyaan penelitian dan menamainya dengan tepat; (2) survei lokasi penelitian untuk menentukan lokasinya; (3) menentukan konsep dan menggali sumber pustaka pada media pembelajaran quizizz, dan pemahaman siswa terhadap plot cerita rakyat; (4) pengambilan sampel; (5) membuat kuesioner; (6) pengumpulan data.



Gambar 1. Skema/kerangka berpikir tahapan penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Purworejo 01 Geger Madiun. Lokasi ini dipilih untuk mengetahui respons guru terhadap hasil penelitian yang terkait dengan penggunaan platform media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Quizizz. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian menyesuaikan dengan jadwal mengajar guru kelas IV SDN Purworejo 01.

Ada 26 anak kelas IV SDN Purworejo 1 dalam populasi penelitian ini. Pengambilan sampel menggunakan teknik *pre-experiment one group pre-test-posttest sampling*.

Tujuan dari kegiatan penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh perlakuan yang diberikan, serta untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perbedaan media pembelajaran teks naratif berbantuan Quizizz tersebut. aplikasi memiliki pemahaman siswa tentang plot cerita rakyat.

Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran teks narasi berbantuan aplikasi quizizz dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada alur cerita rakyat. Rumus One Groups Pretest-Posttest Design :

$$O1 \ X \ O2$$

Keterangan :

- a. O1 merupakan pre test
- b. X merupakan treatment
- c. O2 merupakan post test

Sebelum percobaan, satu set peserta diuji sebelumnya dan kemudian diuji ulang. Dengan melakukan pengujian terhadap sampel yang sebelumnya belum pernah dilakukan pre-test digunakan metode ini (O1). Papan tulis dan kuis kemudian digunakan untuk mengajarkan materi dalam waktu yang ditentukan. Data post-test akan diperoleh dari temuan eksperimen dimana pemahaman siswa tumbuh atau tidak ada perubahan sama sekali, setelah belajar menggunakan papan tulis dan kuis. Ada kemungkinan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran teks naratif dan aplikasi quizizz jika hasil pre dan post test berbeda.

Dalam penyelidikan ini, kami menggunakan dua bentuk penilaian yang berbeda: perangkat pembelajaran dan kuesioner (pre-test dan post-test). Kelas eksperimen dibedakan dari kelas kontrol dalam hal penggunaan media pembelajaran, sedangkan tes berfungsi sebagai acuan untuk mengetahui kemampuan siswa baik pada saat pre-test maupun post-test. Soal-soal yang harus dikerjakan siswa berupa soal pilihan ganda, dan harus diselesaikan sesuai dengan materi yang telah diajarkan.

Pendekatan pengolahan data yang dikenal sebagai regresi linier langsung digunakan dalam proyek penelitian ini. Metode ini Menurut Gozali (2016), tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana

pengaruh variabel bebas terhadap variabel yang menjadi subjek penelitian (variabel terikat). Regresi linier sederhana adalah metode yang dapat digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Metode ini juga dapat digunakan untuk membuat prediksi tentang variabel dependen berdasarkan variabel independen. Untuk menganalisis data untuk proyek tesis ini, digunakan pendekatan regresi linier langsung.

1) Teknik Analisis data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Suatu bentuk perhitungan statistik yang dikenal sebagai analisis statistik deskriptif digunakan untuk keperluan pemrosesan dan analisis data. Ini memerlukan pelaporan data yang telah diperoleh dalam bentuk mentahnya tanpa tujuan menarik kesimpulan apa pun yang berlaku untuk seluruh populasi atau membuat generalisasi apa pun tentang apa pun. (Sugiyono, 2013). Tes ini digunakan untuk mengetahui karakteristik responden, dan dalam penelitian ini digunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan melalui proses penghitungan jawaban responden dalam bentuk tabulasi langsung. Rumusan yang ditampilkan di sini adalah salah satu dari beberapa opsi potensial untuk analisis deskriptif:

$$P = \frac{fi}{\sum fi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase responden

fi = jumlah responden

$\sum fi$ = total jawaban

2) Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan maksud untuk menentukan apakah variabel yang ada dalam data tersebut normal atau tidak. Jika asumsi bahwa nilai sisa akan mengikuti sirkulasi normal data dilanggar, uji-t, yang merupakan uji statistik, akan menjadi tidak berarti dan akibatnya tidak ada gunanya. Seseorang dapat menilai apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak dengan menggunakan program yang disebut IBM SPSS 28.0 dan melakukan tes yang dikenal sebagai tes Kolmogorov-Smirnov. Jika nilai Asymp, nilai Sig, atau nilai probabilitas (p value) lebih besar dari 0,05, maka distribusi data variabel tersebut dianggap normal. Hal ini juga berlaku untuk nilai probabilitas.

b. Uji Heteroskedastisitas

Fenomena ini, yang dapat digunakan untuk menentukan apakah suatu model regresi memiliki ketidaksetaraan varians residual dari satu survei ke survei lainnya, disebut sebagai heteroskedastisitas (Ghozali, 2016). Salah satu pendekatan untuk menentukan ada atau tidaknya heteroskedastisitas adalah dengan melihat grafik scatter plot yang mencakup nilai prediksi terikat (ZPRED)

dan nilai sisa. Grafik semacam ini disebut plot ZPRED (SRESID). Heteroskedastisitas hadir ketika titik-titik mengurutkan diri dengan cara tertentu, seperti dengan awalnya menghasilkan bentuk gelombang besar dan kemudian semakin menyempit. Contoh lain dari heteroskedastisitas adalah ketika titik-titik mengatur diri mereka sendiri dengan cara tertentu seperti yang ditunjukkan di bawah ini. Jika titik-titik tersebut tersebar di atas dan di bawah angka 0 tanpa menunjukkan pola yang jelas, hal ini tidak memberikan indikasi adanya heteroskedastisitas.

c. Uji Linieritas

Tujuan utama uji linieritas adalah untuk memastikan apakah spesifikasi model yang dievaluasi akurat atau tidak. Hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat merupakan salah satu ciri data berkualitas tinggi. Ketika c hitung dan c tabel dibandingkan satu sama lain, penilaian uji linieritas dapat diamati. Jika nilai c hitung lebih kecil dari c tabel, maka variabel tersebut dianggap mempunyai hubungan linier antara kedua nilainya.

3) Analisis Regresi Linier Sederhana

Menurut Gozali (2016), tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel bebas terhadap variabel yang menjadi subjek penelitian (variabel terikat). Besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, serta sejauh mana variabel independen mampu memprediksi variabel dependen dengan andal, dapat ditemukan dengan menggunakan pendekatan langsung yang dikenal sebagai regresi linier. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik regresi linier. Menurut Sugiyono (2013), rumus persamaan regresi fundamental dapat ditulis sebagai berikut jika hanya ada satu prediktor yang terlibat:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Pemahaman siswa

a = Konstanta

X = Pengaruh media teks narasi quizizz

b = Koefisien korelasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Dengan menggunakan Media Pembelajaran Teks Narasi Berbantuan Quizizz, peneliti melihat seberapa baik siswa memahami plot cerita rakyat. Anak-anak SDN Purworejo 01 kelas IV ikut serta dalam penelitian ini yang berjumlah 26 siswa.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test siswa

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	25	10	90	49,20	20,599
PostTest Eksperimen	25	10	90	51,20	29,625
Valid N (listwise)	25				

Skor minimal 10 dan skor maksimal 90 merupakan skor terendah dan tertinggi untuk hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran quizizz narrative text. Peneliti kemudian melakukan *post-test* untuk melihat apakah media pembelajaran quizizz narrative text memberikan pengaruh, dan hasil rata-ratanya adalah 51,20 dari kemungkinan 90. Sehingga diketahui hasil pre-test dan post-test meningkat dengan faktor dua.

Seperti terlihat pada tabel berikut, uji prasyarat analitik.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Analisis Data

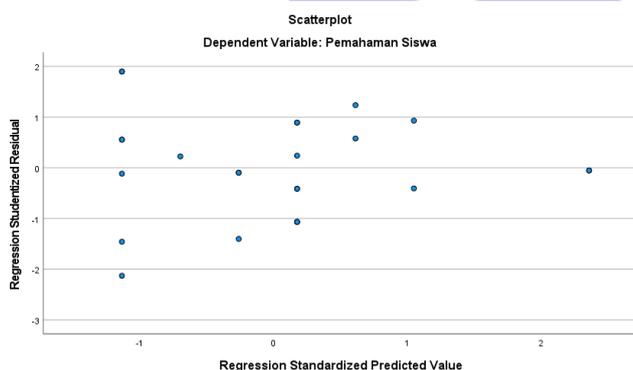
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		25	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	15,30790680	
Most Extreme Differences	Absolute	,099	
	Positive	,097	
	Negative	-,099	
Test Statistic		,099	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	,747	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,736
		Upper Bound	,758

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.
- e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Perhitungan normalitas Kolmogorov-Smirnov (> 0,05) memenuhi nilai normalitas berdasarkan hasil pengujian. Distribusi data dalam suatu kelompok berdistribusi teratur jika nilai tes ini adalah 0,747 > 0,05.

Tabel 3. Heteroskedastisitas



Dari hasil pengolahan data heteroskedastisitas pada Gambar 4.1 menggunakan *software* IBM SPSS 28.0 menunjukkan bahwa tidak terdapat heteroskedastisitas pada model penelitian ini. Hal ini terlihat dari pola *scatterplot* dimana pada grafik ini titik data menyebar di sekitar angka 0 dan penyebaran titik-titik data tidak berpola. Dengan demikian model regresi ini dikatakan baik karena tidak terjadi heteroskedastisitas atau homoskedastisitas. Hal ini dikarenakan nilai residual antar responden tetap.

Tabel 4. Uji Linearitas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pemahaman Siswa * Pengaruh Media Teks Narasi Quizizz	Between Groups (Combined)	3777,905	6	629,651	2,343	,075
	Linearity	2992,032	1	2992,032	11,132	,004
	Deviation from Linearity	785,873	5	157,175	,595	,711
Within Groups	4638,095	19	243,952			
Total	8616,000	24				

Uji linearitas diatas mendapatkan nilai sig. sebesar 0,711 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel pengaruh media teks narasi quizizz dengan pemahaman siswa.

Selanjutnya peneliti dapat menggunakan SPSS versi 28 dan hasil uji normalitas dan linearitas untuk menguji hipotesis lebih lanjut, khususnya uji-t regresi linear pada tabel 4.

Tabel 5. Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	46,857	5,910		7,928	<,001
Pengaruh Media Teks Narasi Quizizz	,487	,139	,589	3,498	,002

a. Dependent Variable: Pemahaman Siswa

Keputusan diambil berdasarkan hasil regresi linier sederhana uji t SPSS versi 28 jika nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai (0,05). Tabel 4 menunjukkan bahwa tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05 dengan nilai 0,002 < 0,05. Artinya pemahaman siswa terhadap cerita rakyat dipengaruhi oleh materi pembelajaran teks naratif berbantuan program Quizizz.

2. Pembahasan

Pelaksanaan Penggunaan Media Teks Narasi Quizizz

Karena ketidakmampuan siswa dalam memahami tujuan pembelajaran ketika guru menjelaskan dengan cara yang kurang jelas, pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media teks naratif quizizz pada siklus 1 masih belum sepenuhnya sempurna. Membaca dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dengan melihat buku teks masing-masing mengenai teks narrative cerita rakyat merupakan langkah awal dalam proses pelaksanaan kegiatan. Setelah langkah ini, guru menjelaskan materi yang terdapat dalam teks naratif menggunakan papan tulis. Setelah itu, instruktur memberi setiap kelompok siswa satu set pertanyaan, dan mereka bertemu dalam kelompoknya untuk mendiskusikan dan mengembangkan jawaban. Setelah itu, instruktur akan berkeliling ruangan dan mengoreksi hasil kelompok sebelum mendiskusikannya dengan kelas secara keseluruhan. Karena pengetahuan siswa masih kurang, hasil kegiatan pada siklus 1 dalam mengerjakan soal membutuhkan waktu yang lama untuk diselesaikan, dan karena hasil yang tidak ideal maka kegiatan siklus 1 membutuhkan waktu yang lama untuk diselesaikan.

Kegiatan pembelajaran teks naratif kuis yang dilakukan selama siklus 2 pembelajaran, siswa mulai memahami setelah instruktur menggunakan media teks naratif kuis, siswa merasa lebih mudah untuk memahami konten yang diberikan kepada mereka. Hasil Ada peningkatan yang

cukup baik untuk pembelajaran melalui penggunaan teks naratif quizizz selama siklus kedua, yang berarti dapat dilakukan lebih baik untuk sesi berikutnya namun tetap implementasi yang solid. Kekomprensifan Pemahaman Siswa Anak akan tampak termotivasi dan antusias dalam memahami pelajaran yang diberikan guru jika digunakan media teks naratif yang dibantu dengan aplikasi quizizz. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media teks naratif berbantuan aplikasi quizizz berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Dikarenakan siswa masih belum memahami materi teks narrative, karena guru kurang jelas dalam menjelaskan, dan karena antar kelompok masih belum memahami alur yang tepat dalam cerita rakyat, maka hasil pre-test yang dilakukan secara siklus 1 tidak sempurna. Hal ini disebabkan karena siswa belum sepenuhnya memahami alasan dilakukannya pre-test. Peningkatan pemahaman siswa tentang cerita rakyat atau narasi telah menghasilkan peningkatan kinerja mereka pada post-test yang diberikan selama siklus 2 proyek. Hasil evaluasi akhir aktivitas belajar siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa siswa masih memiliki pemahaman yang terbatas tentang materi teks naratif, meskipun pengetahuan tersebut telah mereka peroleh selama mengikuti pendidikan. Di akhir kegiatan, diadakan refleksi yang berupa tanya jawab mengenai informasi yang telah diberikan, dan siswa diberikan latihan soal untuk mengukur tingkat pengetahuan yang mereka miliki di akhir sesi. Jika dibandingkan dengan hasil yang dicapai siswa pada evaluasi siklus 1, hasil yang diperoleh siswa pada siklus 2 menunjukkan peningkatan. Mereka sudah memiliki pengetahuan yang sangat baik tentang materi teks naratif yang terkandung di dalam plot cerita rakyat, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip naratif telah meningkat. Alur cerita yang ditemukan dalam teks cerita rakyat. Selain itu, dibandingkan dengan hasil yang dicapai siswa pada siklus 1, hasil yang diperoleh siswa pada siklus 2 menunjukkan peningkatan. Selama siklus 2, siswa dapat berhasil bekerja sama satu sama lain, dan suasana kelas menjadi lebih teratur, yang memungkinkan penerapan pembelajaran lebih terkonsentrasi. Akibat peningkatan skor masing-masing kelompok dari 49,20 pada siklus 1 menjadi 51,20 pada siklus 2, terbukti bahwa pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan oleh pengajar meningkat antara siklus 1 dan 2. Hal ini dapat dilihat dari fakta bahwa skor rata-rata untuk setiap kelompok naik dari 49,20 menjadi 51,20. Siswa yang siap untuk siklus 2 (dua) telah menyelesaikan pendidikannya sendiri atau melakukannya sesuai dengan pedoman kurikulum klasik.

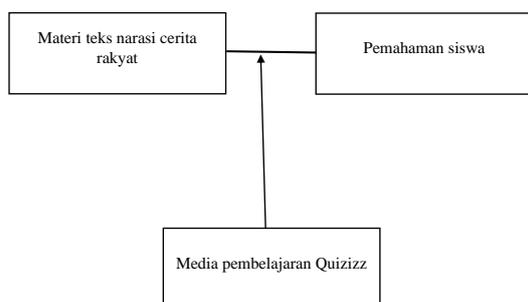
Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran.

Hal ini memiliki pengaruh yang menguntungkan terhadap kemampuan siswa untuk memahami materi,

sebagaimana dibuktikan oleh fakta bahwa kinerja mereka secara kolektif dan individu pada penilaian pembelajaran di akhir setiap siklus telah meningkat, menghasilkan skor rata-rata yang lebih tinggi secara keseluruhan. Fakta bahwa jumlah kontribusi siswa terhadap proses belajar mengajar di setiap siklus telah tumbuh, sebagaimana ditentukan oleh analisis data yang diperoleh dari kontribusi tersebut, memiliki efek menguntungkan pada perluasan tingkat pemahaman siswa. Evaluasi kegiatan pembelajaran yang telah diselesaikan pada siklus 1 mengarah pada perubahan yang dilakukan pada siklus 2 sebagai akibat langsung dari evaluasi tersebut. Sebagai akibat langsung dari penyesuaian-penyesuaian yang dilakukan terhadap berbagai kegiatan belajar, siswa mampu dikondisikan secara teratur dan teratur dalam pendekatan-pendekatan yang mereka terapkan dalam berbagai kegiatan belajar. Pengajar masih belum mampu menyampaikan secara memadai baik materi yang perlu dipelajari maupun proses kegiatan yang perlu dilakukan karena siswa tidak memperhatikan guru dan membuat keributan yang mengganggu teman-temannya yang lain. Kegiatan pendidikan pendahuluan yang dipandu instruktur selama siklus 1 tidak berhasil mengarahkan perhatian siswa pada materi pelajaran yang harus dipelajari. Prosedur yang terlibat dalam kegiatan yang dilakukan oleh instruktur dikomunikasikan lebih jelas kepada siswa, memungkinkan kegiatan siklus 2 diselesaikan oleh beberapa kelompok siswa secara mandiri, dengan anggota kelompok bekerja sama. Siklus kedua terdiri dari instruktur yang memberikan penjelasan kepada setiap kelompok tentang aturan yang mengatur tugas serta kegiatan yang harus diselesaikan. Selama siklus 1, modifikasi telah dilakukan pada media teks naratif, yang sekarang termasuk kuis dan dirancang untuk membantu siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran. Siswa pada siklus 1 tidak memiliki pemahaman yang baik tentang informasi yang disajikan oleh instruktur. Karena perubahan yang diterapkan pada siklus 2 menjadi lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi teks naratif yang termasuk dalam alur cerita rakyat, dan setiap siswa mampu memberikan respon yang memuaskan terhadap pertanyaan yang diajukan oleh pengajar. Waktu menjawab pertanyaan latihan telah disederhanakan untuk memberikan siswa lebih banyak waktu untuk berkolaborasi selama periode yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa instruktur terus memotivasi siswa untuk memastikan bahwa mereka menggunakan waktu mereka secara efektif sehingga mereka dapat menyelesaikan proyek mereka tepat waktu.

Selama pendidikan mereka, tingkat pemahaman siswa dapat ditingkatkan secara signifikan dengan memanfaatkan media pembelajaran teks naratif yang juga dilengkapi dengan perangkat lunak Quizizz, seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Menjaga siswa tetap termotivasi

dan terlibat dalam proses pembelajaran mungkin merupakan tantangan di sekolah, tetapi salah satu strategi yang dapat sangat membantu adalah menggunakan situs web Quizizz di dalam kelas.



Gambar 2. Hubungan antar variabel

Memfaatkan berbagai metode pengajaran memiliki dampak yang nyata pada keseluruhan pengalaman memperoleh keterampilan bahasa Indonesia. Ketika seorang guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran, ada harapan bahwa media tersebut akan menginspirasi pikiran, perasaan, minat, perhatian siswa, dan pada akhirnya, hasil belajar mereka. Ini adalah harapan. Media pembelajaran sering juga disebut sebagai alat atau hal yang dimanfaatkan oleh pendidik selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Hal ini dilakukan dengan harapan agar proses komunikasi dan interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara sehat.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran Quizizz yang disajikan dalam rangkaian langkah, diyakini akan lebih mudah memahami wacana yang dibaca, dan siswa tidak akan lagi merasa terbebani dengan pekerjaan pemahaman bacaan yang luas. sebagian besar siswa masih menemukan tantangan. Perangkat lunak pendidikan Quizizz dibangun di atas permainan dan menghadirkan kegembiraan aktivitas multipemain ke dalam kelas. Itu juga membuat latihan di kelas lebih seru dan partisipatif. Siswa dapat menggunakan Quizizz untuk mengerjakan tugas di perangkat elektronik pribadi mereka baik di dalam maupun di luar kelas. Siswa lebih mungkin menunjukkan tingkat pemahaman materi yang lebih dalam ketika kuis seperti quizizz digunakan daripada pertanyaan yang diambil langsung dari buku teks.

Adapun faktor-faktor yang berpotensi mempengaruhi keberhasilan penerapan media aplikasi Quizizz, salah satunya adalah sebagai berikut: 1) Dalam penerapan media aplikasi Quizizz, dibutuhkan waktu yang maksimal dan cukup untuk mengaplikasikannya, yang dilakukan agar nilai hasil belajar yang diinginkan dapat meningkat; 2) Fokus dan kesiapan siswa peserta dalam melaksanakan pembelajaran online menggunakan aplikasi Quizizz harus benar-benar matang dan siap; 3) peneliti harus benar-benar

menguasai media aplikasi Quizizz ini agar penelitian selanjutnya dapat berjalan dengan baik dan berhasil; 4) diperlukan jaringan internet yang stabil, serta perangkat digital dan peralatan yang memadai seperti ponsel, wifi, dan laptop; dan 5) lingkungan yang aman dan nyaman untuk melakukan penelitian sangat penting. 5) Soal-soal yang ditawarkan melalui program Quizizz harus dapat memperluas pengetahuan, pemahaman, dan potensi kreatif pengguna.

Menurut Salsabila (2020), aplikasi Quizizz ini tentunya memiliki beberapa manfaat yang kemungkinan besar dapat berkontribusi terhadap kinerja siswa selama proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- Menyederhanakan proses pembuatan pertanyaan untuk instruktur dan pendidik.
- Ketika siswa menjawab pertanyaan atau kuis dengan benar, sistem kemudian akan menampilkan berapa banyak poin yang mereka peroleh dalam satu pertanyaan dan memberi mereka peringkat atau peringkat berdasarkan seberapa baik mereka menjawab kuis.
- Jika siswa memberikan jawaban yang tidak tepat pada kuis, jawaban yang benar akan ditampilkan sehingga siswa dapat mengoreksi sendiri tanggapannya.
- Pada saat diumumkan bahwa tes telah selesai, yang sering disebut sebagai sesi penutup atau penutup, akan disajikan pertanyaan review sebagai sarana untuk menganalisis jawaban yang telah dipilih hingga saat itu.
- Pertanyaan pada kuis telah diacak secara otomatis, setiap siswa yang mengikuti kuis akan menerima pertanyaan baru, yang akan membantu mengurangi kemungkinan salah satu dari mereka akan menyontek.
- Tidak dapat disangkal bahwa program Quizizz dalam kapasitasnya sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah kekurangan atau kelemahan selain sisi positifnya. Kekurangan atau keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:
 - Masalah apa pun yang mungkin timbul dengan jaringan atau internet kapan saja
 - Siswa memiliki kemampuan untuk membuka tab baru saat mereka bekerja, yang memungkinkan mereka untuk dengan mudah memasukkan informasi dari sumber lain untuk menemukan solusi.
 - Siswa yang pada awalnya dapat memperoleh nilai tinggi berpotensi mendapatkan nilai yang lebih buruk sebagai akibat dari manajemen waktu yang buruk jika mereka terus bergumul dengannya.
 - Jika murid datang terlambat, ini akan memberikan tantangan atau masalah tambahan bagi instruktur.

Oleh karena itu, penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan menggunakan program Quizizz sebagai sarana pembelajaran, akan memudahkan pembaca untuk memahami cara menggunakan aplikasi Quizizz.

Banyak karya yang termasuk dalam program Quizizz dapat ditemukan diunggah di situs web, sehingga mudah untuk mendapatkannya. Meskipun demikian, sebaiknya pendidik atau guru kreatif dalam mengajukan pertanyaan, karena hal ini akan memungkinkan mereka untuk menyesuaikan dengan tuntutan belajar siswa sesuai dengan tujuan dan pembelajaran yang telah dibuat. Ketika kami telah menemukan serangkaian kuis yang telah diputuskan atau diperlukan, kami akan dapat memanfaatkannya dengan membuatnya langsung, solo, atau pekerjaan rumah di ruang kelas online selama pandemi. Di masa pandemi, Penggunaan media aplikasi Quizizz memberikan beberapa keuntungan, salah satunya siswa tidak boleh mencontek sesama siswa karena soal yang diberikan kepada siswa diacak. Selain itu, siswa dapat melihat peringkat dan membandingkan dirinya dengan sesama siswa, yang membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar serta meningkatkan nilai hasil belajarnya. Memiliki efektivitas dan efisiensi waktu dalam melaksanakan pembelajaran IPS merupakan manfaat lain dari penggunaan media aplikasi Quizizz.

Namun, menurut Ade (2021) terdapat empat unsur dalam diri mahasiswa yang ditetapkan menjadi penghambat dalam kegiatan BDR. Faktor-faktor ini meliputi: Pertama, tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa dalam terlibat dalam pembelajaran online lebih rendah, meskipun faktanya mereka memiliki akses ke sumber daya yang diperlukan. Kedua, karena sifat dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), siswa tidak memiliki akses ke smartphone atau perangkat elektronik lainnya. Jika mereka memiliki akses ke barang-barang tersebut, mereka harus menunggu sampai orang tua mereka kembali dari kantor sebelum menggunakannya. Beberapa orang tiba di rumah mereka pada sore, malam, atau bahkan tengah malam. Ketiga, ada siswa tertentu yang tidak memiliki akses internet. Akibatnya, mereka tidak dapat mengikuti diskusi PJJ di kelasnya atau mendapatkan informasi melalui Whatsapp. Keempat, karena PJJ tertentu telah berlangsung dalam waktu yang cukup lama, beberapa siswa merasa bahwa PJJ tersebut terlalu lama dan membuat mereka tidak termotivasi dan bosan. Selain itu, aspek tambahan, seperti situasi orang tua siswa, misalnya dari segi ekonomi dan asal-usul sosial, dibahas dalam artikel yang dimuat di jurnal Asmuni. Mayoritas orang tua memiliki pekerjaan di luar rumah, yang berarti mereka tidak dapat mengawasi dan menemani anak-anak mereka selama PJJ atau memberikan bimbingan langsung kepada siswa yang sedang berjuang.

Menyediakan siswa dengan menarik, inventif, dan, tentu saja, media pendidikan interaktif sangat penting bagi guru untuk membantu mereka mencapai hasil yang lebih baik dengan siswa mereka. Guru harus melakukan lebih dari sekedar menggunakan materi pendidikan; mereka juga harus menginspirasi murid mereka untuk mengembangkan rasa percaya diri dan memberdayakan mereka untuk mengambil tindakan untuk mencapai tujuan mereka. Melalui penggunaan Quizizz dan media pendidikan lainnya, siswa terinspirasi untuk meningkatkan kinerja mereka sendiri di kelas.

Menggunakan Quizizz sebagai sarana pendidikan yang menumbuhkan kreativitas, inovasi, dan masa lalu yang baik dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap prestasi siswa. Dengan demikian, semangat belajar bahasa Indonesia siswa dapat ditumbuhkan melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz sehingga terjadi peningkatan hasil belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis dalam pembahasan dalam penelitian ini, menggunakan quizizz sebagai materi pembelajaran berdampak pada pemahaman teks narasi siswa sekolah dasar. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media teks narasi quizizz terhadap pemahaman siswa berpengaruh secara signifikan. Siswa yang menggunakan quizizz lebih mungkin untuk memahami materi daripada mereka yang menggunakan buku teks. Akibatnya, anak-anak di sekolah dasar mendapat manfaat dari menggunakan Quizizz sebagai alat pengajaran.

Saran

Peneliti disarankan untuk tidak melakukan penelitian di tempat terpencil kecuali sudah ada jaringan wifi (internet) yang cukup baik dan stabil, karena penggunaan aplikasi quizizz membutuhkan waktu yang maksimal agar siswa tidak merasa kekurangan saat mengerjakan soal dan memahami materi dalam aplikasi quizizz. Karena aplikasi quizizz ini memiliki fitur-fitur yang menarik dan mendukung bagi para pendidik, termasuk penyediaan soal-soal di dalam aplikasi quizizz yang dapat langsung diberikan kepada guru, maka diharapkan para guru dapat menggunakan media aplikasi quizizz ini sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal ini terjadi karena guru akan menggunakan media aplikasi kuis ini. siswa dengan memberikan pekerjaan rumah dan tes online berupa kuis yang dapat diselesaikan baik secara kelompok maupun sendiri, sehingga memudahkan pendidik untuk mengevaluasi hasil belajar siswanya.

Selain itu pendidik juga bisa langsung menggunakan aplikasi quizizz ini dengan menggunakan

laptop ataupun hp yang bisa langsung terkoneksi dengan menggunakan jaringan internet yang ada, sehingga memudahkan pendidik dalam mengakses media aplikasi quizizz ini ke dalam pembelajaran yang ada di sekolah. Sebagai manfaat tambahan bagi siswa, pendidik dapat menggunakan program Quizizz untuk membuat gambar, suara, dan animasi yang menarik untuk membantu siswa lebih memahami pelajaran yang mereka ajarkan dan menyimpan informasi yang mereka pelajari secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Rendra Handy. 2020. *Efektivitas BION (Bintang Online) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid 19 di Kelas V SDN 1 Ngembel*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. Vol.6. No.1.
- Ade Irma Febriyanty, dkk. 2021. *Pengaruh Penggunaan QUIZIZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar*. Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar, 1(2), 2021, 264-281.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M. T. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar*. JURNAL BASICEDU Volume 5 Nomor 5, 3109 - 3116.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmadi, H. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Destyan Dityaningsih, A. A. 2020. *Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 1-8.
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta, 2015.
- Dini Apriliyani, D. K. 2021. *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI QUIZIZZ DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN DARING (ONLINE) PADA MATERI KONFLIK DI SMP LABORATORIUM YDWP UNESA*. Dialektika Pendidikan IPS, Volume 1, 54-68.
- Herliyanto. 2015. *Membaca Pemahaman Dengan Strategi KWL (Pemahaman dan Minat Baca)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Husamah dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang : UMM Press.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]*. Pedagogia : Jurnal Pendidikan 1.8 (2019).
- Isratul Aini, Yulia. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. Jurnal Kependidikan 2.25 (2019).
- Moch Chabib Dwi Kurniawan, M. M. 2020. *PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI LATIHAN SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD*. JURNAL PENA KARAKTER Vol. 03, No. 01, 37-41.
- Nurhayati, E. 2020. *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*. Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 145-150.
- Payadnya, I Putu Ade Andre dkk. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Sleman: Deepublish.
- Qomusuddin, Ivan Fanani. 2019. *Statistik Pendidikan (Lengkap dengan Aplikasi IBM SPSS Statistik 20.0)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Unaradjan, Dominikus Dolet. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Garfindo.
- Ria Kristia Fatmasari, M. ., 2018. *Keterampilan Membaca*. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach*. Sleman: Deepublish.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana, 2017.
- Riyana. 2018. *Tantangan Pendidikan Era Revolusi Industri* . Pendidikan Era Revolusi 4.0, 1-5.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. *Media Pendidikan*, Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada, 2010.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. 2020. *Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ, 4(2), 163-173.

Siyoto, Sandu dkk. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Medai Publishing.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung:

Alfabeta. Suhartatik, Tony. 2020. *BEST PRACTICE Implikasi Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Ahli Book.

Taufina. 2016. *Mozaik Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Angkasa.

