

**PENINGKATAN MENGAJAR GURU DENGAN PENERAPAN APLIKASI  
GOOGLE EDUCATION PADA PEMBELAJARAN DARING  
DI SMPN 1 RANTAU**

**Muhammad Kamil Shorih <sup>1</sup>**

**1. SMPN 1 Rantau**

[muhammadkamilshorih70@gmail.com](mailto:muhammadkamilshorih70@gmail.com) (085248564113)

**ABSTRAK**

Pembelajaran daring selama masa *pandemic* covid-19 mengharuskan siswa melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Keadaan ini juga menuntut guru untuk selalu aktif dalam merancang proses pembelajaran agar tetap efisien hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan peningkatan mengajar guru dengan penerapan aplikasi google *education* pada pembelajaran daring di SMPN 1 Rantau; dan 2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks diskusi dengan menerapkan aplikasi google *education*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan empat tahap, meliputi: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; dan (4) refleksi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumen. Menggunakan analisis kualitatif untuk analisis data. Hasil penelitian menunjukkan 1) Aplikasi google *education* dapat meningkatkan kinerja mengajar guru di kelas VIII.A SMPN 1 Rantau. Hal ini terbukti berdasarkan hasil tes hasil belajar siswa pada pra siklus skor nilai siswa sebesar 2,4 dengan kategori “kurang baik” dan pada siklus I diperoleh skor sebesar 3,3 dengan kategori “cukup baik” dan skor hasil belajar pada siklus II sebesar 4,0 dengan kategori “baik”. VIII.A SMPN 1 Rantau mengalami peningkatan pada setiap indikatornya; 2) Hasil belajar siswa meningkat pada materi teks diskusi dengan menerapkan aplikasi google *education* dengan game *Quiziz*. Dampak yang diperoleh siswa dari diterapkan Game *Quiziz* yaitu siswa yang semula yang tidak aktif dan malas mengikuti proses pembelajaran kini sudah terlihat aktif saat proses pembelajaran daring berlangsung, siswa yang jarang bertanya kini sudah berani untuk bertanya, siswa yang semula malas dalam menanggapi materi pembelajaran, siswa kini sudah aktif dalam menanggapi materi pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Google Education*, Kinerja Guru Siswa, Pembelajaran Daring

**PENDAHULUAN**

Maret 2020 Indonesia diketahui bahwa terdapat pasien pertama yang terpapar virus Covid-19. Pemerintah langsung bertindak dengan sigap untuk merespon kejadian ini yaitu dengan segera membuat kebijakan yang bertujuan pencegahan penyebaran virus covid-19. Upaya pencegahan paling ampuh ialah dengan meminimalisir interaksi secara langsung serta menjaga jarak satu sama lain. Dalam

rangka melaksanakan pencegahan ini, maka Dinas Pendidikan di seluruh Indonesia mengharuskan siswa belajar di rumah dalam waktu yang relatif lama. Siswa belajar di rumah dengan pengawasan orang tua dan dimbingin guru mata secara daring.

Pembelajaran daring merupakan program pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi komunikasi. Sofyana dan Abdul (2019) berpendapat bahwa pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tanpa tatap muka secara langsung, namun memanfaatkan platform yang membantu proses belajar mengajar secara jarak jauh.

Tujuan pembelajaran daring adalah memberikan layanan bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau kegiatan pembelajaran yang kondusif layaknya pembelajaran secara umum dengan tatap muka. Moore, Dickson-Deane, dan Galyen (2011) menyatakan bahwa pembelajaran daring ialah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan dalam menghasilkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Zhang et al (2004) mengemukakan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara pencapaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.

Tantangan utama bagi guru ialah bagaimana menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif yang dilaksanakan secara daring. Guru dituntut kreatif dalam mengolah metode pembelajaran dan bahan pembelajaran agar dapat dipahami oleh siswa secara efektif. Salah satu metode pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring dengan memanfaatkan Google Education.

*Google Education* kurang dikenal akrab dalam pemanfaatan metode pembelajaran sangat, padahal fitur yang dirancang memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. *Google Education* dapat diaplikasikan menggunakan media laptop atau smartphone dimanapun dalam jaringan ( Erlis Nurhayati, 2020). *Google Education* adalah produk *Google* merupakan seperangkat alat produktivitas dan kolaborasi dengan sistem *google cloud* yang dirancang untuk kepetingan sekolah dan lembaga pendidikan termasuk staff, guru dan juga siswa untuk memudahkan sistem belajar mengajar daring yang lebih baik Keberadaan *google education* saat ini menjadi alternatif yang dapat menyelesaikan permasalahan dalam perancangan pembelajaran daring yang lebih efektif.

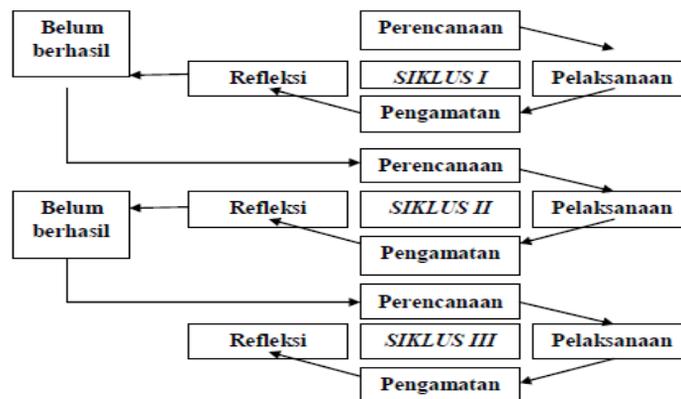
*Google for education* adalah layanan google untuk dunia pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA/MA/SMK, dan perguruan tinggi. *Google* memberi solusi untuk komunikasi yang terintegrasi dengan *email*, kalender, dan obrolan/diskusi dan solusi berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat yang dapat diperoleh oleh pengguna *google education* adalah belajar bersama antara pendidik dan peserta didik, banyak sekali bagian dari *google education* salah satunya yaitu *game edukasi Quiziz*.

Permainan *edukasi Quiziz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang memiliki aktivitas multi permainan serta membuat latihan interatif yang menyenangkan. Penerapan *game edukasi Quiziz* dapat dilakukan siswa di rumah dengan menggunakan perangkat elektronik seperti gawai dan laptop. Kelebihan permainan edukasi *edukasi Quiziz* dilengkapi dengan karakter tema, meme, avatar, bahkan musik yang dapat memberikan efek hiburan bagi siswa pada saat proses

pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis mandiri. Pembelajaran berbasis permainan berpotensi baik sebagai metode pembelajaran efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal siswa (Erlis Nurhayati, 2020; Dewi 2018) Permainan edukasi *Quiziz* juga memberikan kesempatan kompetitif antar siswa sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan atau kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) ini dilaksanakan di SMPN 1 Rantau pada tahun ajaran 2020/2021. Waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif. Pelaksanaan PTK ini juga telah mematuhi protokol kesehatan yang mana peneliti dan guru hanya bertemu satu minggu sekali untuk membahas hal yang mendesak mengenai penelitian. Komunikasi interaksi lainnya secara umum hanya dilakukan berkirim pesan atau melalui telepon. Sementara siswa masih melaksanakan pembelajaran daring di rumah, arahan atau bimbingan mengenai penelitian juga dilakukan menggunakan komunikasi jarak jauh melalui *WhatsApp Group*. Subjek dalam penelitian tindakan sekolah ini adalah siswa VIII.A SMPN 1 Rantau dengan jumlah 29 siswa yang terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Prosedur penelitian tindakan kelas ini didesain untuk II siklus, dimana masing-masing siklus dengan tahap perencanaan, pelaksanaan pengamatan dan refleksi. Dilaksanakan dengan kolaborasi antara peneliti dengan Guru Kelas VIII. SMPN 1 Rantau. Dalam penelitian ini akan direncanakan sebanyak dua siklus yaitu siklus I, dan II. Siklus I terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, kemajuan dilaksanakan ujian siklus I, hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I dilihat hasilnya, jika ada kekurangan diadakan perbaikan lalu dilanjutkan proses pembelajaran pada siklus II. Adapun daur siklus PTS model Kurt Lewin dan di modifikasi oleh peneliti yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Daur Siklus PTS

Langkah pertama dalam analisis data adalah memberikan skor pada tiap kriteria dengan pedoman pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1 Pedoman Skor**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Perhitungan pada aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru di tiap butir pernyataan menggunakan rumus Tegeh, dkk. (2014) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100$$

**Keterangan:**

- P = Persentase
- $\sum x$  = Jumlah Skor
- SMI = Skor Maksimal Ideal

Adapun Nilai rata-rata hasil siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

**Keterangan:**

- X = Nilai rata-rata
- $\sum X$  = Jumlah seluruh nilai siswa
- $\sum N$  = Jumlah siswa

Langkah terakhir adalah mengkategorikan hasil perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat Tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2. Indikator Peningkatan Mengajar Guru melalui Hasil Belajar Siswa**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
90%-100%	Sangat Baik
75%-89%	Baik
65%-74%	Cukup Baik
55%-64%	Kurang Baik
0%-54%	Tidak Baik

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1) Kondisi Awal Belajar Siswa

Kondisi awal belajar siswa kelas VIII.A SMPN 1 Rantau masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi awal peneliti.

Peningkatan Mengajar Guru Dengan Penerapan Aplikasi Google *Education* Pada Pembelajaran Daring di SMPN 1 Rantau

---

**Tabel 3. Kondisi awal belajar siswa**

No	Nama Siswa (Inisial)	Hasil Observasi Prasiklus	Kriteria
1.	AAR	4	Baik
2.	ASP	3	Cukup Baik
3.	ADA	2	Kurang Baik
4.	AUA	2	Kurang Baik
5.	BHW	2	Kurang Baik
6.	CAP	4	Baik
7.	DO	2	Kurang Baik
8.	FBP	2	Kurang Baik
9.	FF	2	Kurang Baik
10.	KAH	4	Baik
11.	MAR	3	Cukup Baik
12.	MAF	2	Kurang Baik
13.	MK	2	Kurang Baik
14.	NZS	1	Tidak Baik
15.	NVR	2	Kurang Baik
16.	NAP	2	Kurang Baik
17.	NPM	1	Tidak Baik
18.	NI	2	Kurang Baik
19.	RSA	3	Cukup Baik
20.	RM	2	Kurang Baik
21.	SAP	4	Baik
22.	SN	2	Kurang Baik
23.	SAS	2	Kurang Baik
24.	TRS	4	Baik
25.	TEA	2	Kurang Baik
26.	VM	2	Kurang Baik
27.	VT	4	Baik
28.	VYRA	3	Cukup Baik
29.	Y	3	Cukup Baik

Dari data tersebut, dapat diperoleh bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa adalah 2,4 (kurang). Terdapat 2 siswa yang termasuk dalam kategori tidak baik, 16 siswa yang termasuk dalam kategori kurang baik, 5 siswa yang termasuk dalam kategori cukup baik dan 6 siswa yang termasuk dalam kategori baik.

Rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII.A SMPN 1 Rantau selama ini termasuk dalam kategori “Kurang Baik”. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran daring yang dilakukan kurang interaktif dan menarik sehingga siswa kurang berminat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Kemudian hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

## 2) Pelaksanaan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)

### (1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru berkolaborasi menyusun rancangan yang akan dilaksanakan. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada tahapan ini juga terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu peneliti terlebih dahulu menentukan materi yang akan diambil. Masih menggunakan materi teks diskusi namun dengan indikator yang berbeda. Indikator dalam penelitian ini ialah menganalisis unsur kebahasaan teks diskusi.

Kemudian rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tersebut juga harus dicantumkan dan disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu menggunakan grup WA dan Game *Quiziz*. Setelah penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selesai, peneliti kemudian berkonsultasi dengan guru kelas mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tersebut. Apabila ada kekurangan, maka peneliti akan melakukan perbaikan agar rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tersebut lebih baik dan sesuai.

Menyusun dan mempersiapkan bahan ajar yang akan diajarkan. Pada tahapan ini beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu peneliti menyiapkan materi pembelajaran dan menyiapkan video tatacara penggunaan Game *Quiziz*. Mempersiapkan Game *Quiziz*. Pada tahap ini peneliti menyiapkan game yang akan dimainkan oleh siswa dan tentu nya game ini sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

### (2) Pelaksanaan

Siswa menyimak video mengenai kegiatan diskusi dan materi mengidentifikasi dan menelaah teks diskusi. Melalui dua materi yang disajikan tersebut, siswa akan semakin memahami mengenai teks diskusi. Setelah menyimak video serta mempelajari materi, siswa diberikan tugas untuk mengidentifikasi dan menelaah teks diskusi dengan arahan guru. Siswa mengamati teks diskusi yang dijasikan guru. Setelah itu, siswa kemudian diminta untuk menemukan kata lalu mengorganisasikannya sesuai dengan jenis kata. Siswa menuliskan kata atau istilah tersebut kemudian mengelompokkannya dengan jenis kata yang sama. Setelah itu siswa dapat mengemukakan mengenai unsur kebahasaan yang terdapat dalam teks diskusi.

Setelah itu guru memberikan pertanyaan dalam bentuk Game *Quiziz* tentang materi yang sudah di pelajari. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran yang dilaksanakan hari ini. Tugas guru di selama proses pembelajaran sebagai fasilitator bagi siswa. Jadi di dalam pembelajaran siswa yang mendominasi berlangsungnya proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja.

### (3) Hasil Observasi

Setelah melakukan dua kali tahapan dalam penelitian ini, tampak terlihat peningkatan hasil belajar pada siklus II. Peningkatan hasil belajar tampak pada tabel hasil penelitian pada siklus I dan siklus II seperti berikut.

Peningkatan Mengajar Guru Dengan Penerapan Aplikasi Google *Education* Pada Pembelajaran Daring di SMPN 1 Rantau

**Tabel. 4 Hasil Penelitian Peningkatan Mengajar Guru melalui Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

No	Nama Siswa	Skor Siklus I		Rata-rata Skor	Kriteria	Skor Siklus II		Rata-rata skor	Kriteria
		P1	P2			P1	P2		
1.	AAR	3	4	3,5	Cukup Baik	4	5	4,5	Baik
2.	ASP	4	4	4	Baik	4	4	4	Baik
3.	ADA	4	5	4,5	Baik	4	5	4,5	Baik
4.	AUA	3	4	3,5	Cukup Baik	3	4	3,5	Cukup Baik
5.	BHW	3	3	3	Cukup Baik	3	4	3,5	Cukup Baik
6.	CAP	4	4	4	Baik	4	4	4	Baik
7.	DO	3	4	3,5	Cukup Baik	4	4	4	Baik
8.	FBP	4	4	3,5	Cukup Baik	4	5	4,5	Baik
9.	FF	2	3	2,5	Kurang Baik	4	4	4	Baik
10.	KAH	3	4	3,5	Cukup Baik	4	5	4,5	Baik
11.	MAR	2	3	2,5	Kurang Baik	3	4	3,5	Cukup Baik
12.	MAF	3	4	3,5	Cukup Baik	4	5	4,5	Baik
13.	MK	3	4	3,5	Cukup Baik	4	4	4	Baik
14.	NZS	3	3	3	Cukup Baik	4	4	4	Baik
15.	NVR	2	3	2,5	Kurang Baik	3	4	3,5	Cukup Baik
16.	NAP	3	4	3,5	Cukup Baik	4	5	4,5	Baik
17.	NPM	3	3	3	Cukup Baik	4	4	4	Baik
18.	NI	2	3	4	Aktif	4	5	4,5	Baik
19.	RSA	3	4	3	Cukup Baik	4	4	4	Baik
20.	RM	3	3	3	Cukup Baik	3	4	3,5	Cukup Baik
21.	SAP	2	3	2,5	Kurang Baik	3	4	3,5	Cukup Baik
22.	SN	3	4	3,5	Cukup Baik	4	4	4	Baik

23.	SAS	3	4	3,5	Cukup Baik	4	5	4,5	Baik
24.	TRS	3	4	3,5	Cukup Baik	4	4	4	Baik
25.	TEA	2	5	3,5	Cukup Baik	3	4	3,5	Cukup Baik
26.	VM	3	4	3,5	Cukup Baik	4	4	4	Baik
27.	VT	3	3	3	Cukup Baik	4	4	4	Baik
28.	VYRA	2	4	3	Cukup Baik	4	5	4,5	Baik
29.	Y	3	4	3,5	Cukup Baik	3	4	3,5	Cukup Baik

**Tabel 5. Persentase Peningkatan Mengajar Guru melalui Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan game *Quiziz***

Skor Aktivitas	P1	P2	Rata-rata
Siklus I	63%	68%	65%
Siklus II	77%	88%	79%
Peningkatan	14%	20%	14%

**Tabel 6. Skor Hasil Peningkatan Mengajar Guru melalui Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Game *Quiziz* Berdasarkan Observasi**

Tes Akhir	Skor
Skor Awal	2,4
Siklus I	3,3
Siklus II	4,0

Dari hasil penelitian di atas penelitian ini merupakan penelitian tindakan sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja mengajar guru melalui proses pembelajaran siswa pada pembelajaran tematik menggunakan Game *Quiziz* pada kelas VIII.A SMPN 1 RantauHal ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan game *Quiziz* dapat meningkatkan belajar siswa kelas VIII.A SMPN 1 Rantau selama proses pembelajaran.. Tahap analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul, data tersebut berupa hasil observasi aktivitas belajar siswa, hasil observasi mengajar guru dan tes angket siswa. Hasil data yang diperoleh dari pengumpulan data dengan teknik observasi adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata persentase sebesar 65%, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata persentase sebesar

79%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran daring dengan menggunakan Game *Quiziz*

- 2) Hasil data yang diperoleh dari perolehan skor belajar siswa pada tes akhir siklus I sebesar 3,3 dengan kategori “cukup baik”, pada tes akhir siklus II diperoleh skor belajar siswa sebesar 4,0 dengan kategori “baik”. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring dengan menggunakan Game *Quiziz*.

Dilihat dari hasil observasi selama penelitian di SMPN 1 Rantau.pada kelas VIII.A, terlihat jelas bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya Game *Quiziz*. Seperti terlihat bahwa hasil siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I ke siklus II, hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 65% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 79%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran daring sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

Penggunaan game *Quiziz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas kelas VIII. A SMPN 1 Rantau, sejalan dengan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan memanfaatkan Game *Quiziz*, peningkatan terjadi pada tes hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil tes hasil belajar siswa pada pra siklus skor nilai siswa sebesar 2,4 dengan kategori “kurang baik”. Pada siklus I diperoleh skor 3,3 kategori “cukup baik” kemudian, skor hasil belajar pada siklus II sebesar 4,0 dengan kategori “baik”. Berdasarkan analisis hasil tes aktivitas belajar siklus I dan siklus II, hasil belajar belajar siswa kelas kelas VIII.A SMPN 1 Rantau mengalami peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan Game *Quiziz* model pada pembelajaran daring kelas kelas VIII SMPN 1 Rantau.dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil tes aktivitas belajar siklus I dan siklus II, hasil belajar belajar siswa kelas kelas VIII.A SMPN 1 Rantau mengalami peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan Game *Quiziz* model pada pembelajaran daring kelas kelas VIII SMPN 1 Rantau.dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan dapat lebih aktif dan kreatif agar dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan alikasi media berbasis permainan edukasi disarankan bagi Pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran daring.

### DAFTAR RUJUKAN

- Nana Sudjana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Akasra.
- Paizaluddin dan Ermalinda. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis*. (2016). Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas : Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Suharsimi dan Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Ali Sadikin dan Afreni Hamidah. (2020). *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*.
- Erlis Nurhayati. (2020). *Meningkatkan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*.
- Ni Kadek Arsita Tirtadewi. (2020). *Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis kuis (Quiziz)*.
- Oktafia Ika Handarini dan Siti Sri Wulandari. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*.
- Syifa Tiara Naziah, dkk. (2020). *Analisis Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 di Sekolah Dasar*.
- Sri Mulyati, Haniv Evendi. (2020). *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quiziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*.