

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Sekolah Dasar di Masa Pandemi *Covid-19*

Fattachul Huda Aminuddin , Teuku Djauhari , Merti Megawaty

Universitas Nurdin Hamzah, Jl.Kolonel Abunjani, RT.25 Selamat Danau Teluk, Selamat, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi 36124

ARTICLE INFORMATION

Received: July 08, 2021
 Revised: September 10th, 2021
 Available online: September 30th, 2021

KEYWORDS

Covid-19, Quizizz, Interactive Media, Training, Creativity.

CORRESPONDENCE

Phone: 085367875828
 E-mail: fattachulhuda@unh.ac.id

A B S T R A C T

The presence of the Covid-19 Virus in the world has not only changed the learning culture, but has become a new challenge in developing teacher creativity in the teaching and learning process. This conventional learning pattern that has evolved into technology-based distance learning requires teachers to be able to adapt and adapt to the limited learning needs of students during the pandemic. Digital technology tools are currently very developed, but they are enough to help educators to adapt to the diverse learning needs of today's students. So it is necessary to use the right learning media in carrying out learning during the pandemic. This training aims to train abilities and skills in increasing the creativity of teachers in using interactive learning media during the pandemic using the Quizizz platform. Quizizz is an interactive game-based online platform that can be used in a fun teaching and learning process during the Covid-19 pandemic by utilizing an Android smartphone. The method used is the lecture method and interactive training by involving the teacher as a simulation model.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020, bahwasanya kebijakan pendidikan dalam masa darurat pandemi *covid-19* salah satunya adalah siswa belajar dari rumah. Tercatat sebanyak 68,8 juta siswa belajar dari rumah, sedangkan untuk guru dan dosen sebanyak 4,2 juta yang belajar dari rumah atau *work from home* [3]. Tentunya hal ini menjadi budaya dan tantangan baru bagi tenaga pendidik dengan tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) secara virtual dengan memanfaatkan teknologi internet atau dikenal dengan istilah pembelajaran sistem daring.

Hadirnya *platform* online yang digunakan dalam pembelajaran tatap muka secara virtual selama pandemi tentunya diharapkan dapat membantu para guru dalam proses belajar mengajar diantaranya yang sering digunakan seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Webex*. Beberapa sekolah juga banyak telah menerapkan pembelajaran menggunakan menggunakan *lms (learning management system)* seperti, *google classroom*, *Zenius*, *Edmodo*, *Ruang Guru*, dan *rumahbelajar*. Namun dalam pelaksanaannya tentunya hal ini menimbulkan berbagai macam problematika yang dirasakan siswa dan guru dalam menerapkan pola pembelajaran daring seperti, keterbatasan penguasaan teknologi oleh guru dan siswa, sarana dan prasarana yang kurang memadai, akses internet yang terbatas, serta kurang siapnya penyediaan anggaran [1].

Salah satu pendidikan yang menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah SDN 074/IX Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar 01, Kabupaten Muaro Jambi. Berdasarkan hasil wawancara beberapa guru dari total 14 jumlah guru yang mengajar, beberapa guru sudah menerapkan pola pembelajaran daring dengan memanfaatkan *platform* rumahbelajar, dan *google meet*, namun masih belum optimal karena dianggap cukup sulit dalam penggunaannya. Mayoritas guru dalam melaksanakan pembelajaran daring cenderung memanfaatkan media komunikasi seperti *whatsapp* karena dianggap lebih mudah dan familiar. Metode yang diterapkan adalah dengan menerapkan pola pembelajaran *group discussion* terhadap peserta didik, dan didampingi oleh orang tua. Guru memberikan materi, latihan, dan tugas mandiri melalui grup diskusi siswa baik berupa teks, gambar, audio dan video sesuai dengan tema pembelajaran.

Faktanya pola pembelajaran seperti ini kurang efektif jika diterapkan pada siswa-siswi sekolah dasar, dimana guru tidak langsung berinteraksi dengan siswa dalam mengukur pemahaman dan pencapaian belajar siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini berkaitan dengan tahap perkembangan intelektual siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap operasional konkret dimana siswa belum mampu mengkonstruksi pengetahuan yang sifatnya abstrak sehingga harus ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran atau alat peraga [2].

Agar tetap tercapai pembelajaran yang lebih kondusif dan tetap menyenangkan di masa pandemi, tentunya guru harus

memiliki kreativitas dalam mengajar termasuk dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran online di masa pandemi sangatlah memiliki keterbatasan, baik dari komunikasi, pengawasan, waktu, tempat, dan interaksi. Tentunya dalam hal ini guru harus dapat berinovasi dan memahami karakteristik media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah sebuah permainan, permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) [4].

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan di masa pandemi adalah Quizizz. Media Quizizz merupakan aplikasi permainan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan [5]. Faktanya pembelajaran online di lapangan masih sering terjadi kendala seperti kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan platform belajar *online* seperti *zoom meeting*, *google classroom*, *quizizz*, atau *moodle* yang khusus dibuat oleh sebuah institusi Pendidikan [6]. Tujuan pelatihan pengembangan ini adalah memberikan pengalaman, dan meningkatkan kreativitas belajar para guru di masa pandemi covid-19 dengan platform *Quizizz*. Selain itu penelitian ini juga mengajak para guru untuk mengemas media pembelajaran dalam bentuk *quiz* interaktif.

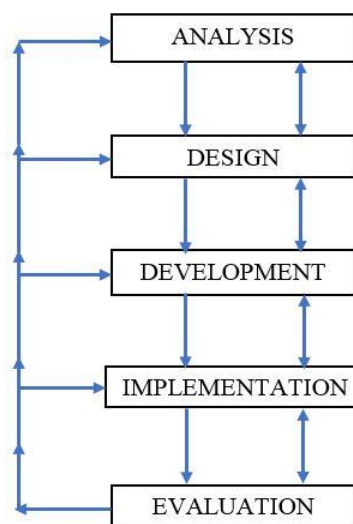


Gambar 1. Konsep Pengembangan

METODE

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama 2 hari yakni ada tanggal 3 – 4 Maret 2021 bersama Guru SDN 074/IX di Desa Suka Makmur, Kecamatan Sungai Bahar, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi yang berjumlah 14 Guru. Kegiatan penelitian ini melatih guru secara langsung secara langsung di kelas dengan menerapkan protokol kesehatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*), yaitu konsep dasar penelitian dan pengembangan, konsep ini sangat tepat untuk penelitian efektifitas media pembelajaran, tujuan dari konsep ini yakni peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang dibuat dalam penelitiannya, pengembangan ini dilakukan dengan tujuan agar media pembelajaran yang di gunakan dapat di kembangkan

dan mengalami peningkatan, untuk kepentingan mempermudah kegiatan belajar mengajar dan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan tentunya juga efisien [7]. Model penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implement, Evaluate*) dengan dasar pembelajaran bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan media belajar yang tepat sasaran, efektif dan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran di masa pandemic *Covid-19*.



Gambar 2. Model Penelitian Pengembangan ADDIE [8]

- a. Tahap Analisis (*Analysis*)
 Pada tahap analisis, peneliti menentukan karakter atau kelompok pengguna dan kemampuan dalam pengoperasian, dan pengoptimalan media *Quizizz* yaitu para Guru Sekolah Dasar SDN 074/IX Desa Suka Makmur Kec. Sungai Bahar. Pemilihan media interaktif *Quizizz* yang akan digunakan adalah berasal dari observasi awal dan pertimbangan hasil wawancara oleh guru terhadap kondisi yang dialami serta beberapa survey penelitian yang dari analisis kebutuhan berdasarkan kemudahan dalam penggunaan, interaktifitas media, serta fitur-fitur yang ada untuk mendukung proses belajar mengajar di masa pandemi *covid-19*.

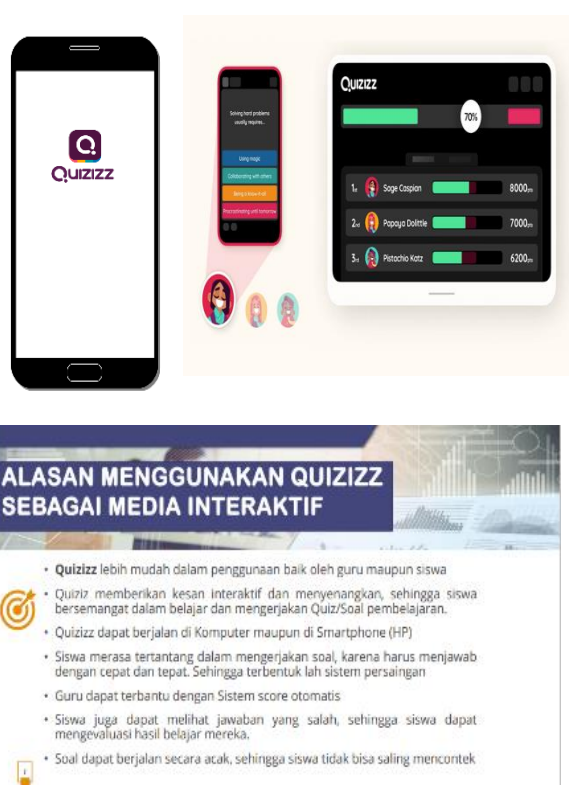
Tabel 1. Hasil Observasi Awal Responden Wawancara terhadap Guru

Guru yang diwawancara	Temuan	Tindak lanjut
Sulomo, S.Pd	Hadirnya aplikasi seperti zoom, google classroom, dan media video conference lainnya masih belum sepenuhnya digunakan. Media ini masih tergolong cukup sulit bagi anak-anak, perlu media yang tepat	Perlu media pembelajaran online yang praktis, mudah, dan tentunya menarik bagi anak-anak

Sunarmi, S.Pd	Guru masih belum familiar terhadap media yang sudah digunakan, seperti video conference. Karena cukup sulit mengontrol belajar anak-anak jika hanya menggunakan kamera webcam. Dan yang paling sulit adalah kendala jaringan yang kurang stabil.	Perlu nya media pembelajaran yang mudah bagi guru, serta pengadaan pelatihan agar guru dapat memaksimalkan media tersebut
Ika Widianingsih, S.Pd	Guru terbiasa menggunakan WA, karena lebih praktis dan mudah. Guru, siswa dan Wali murid tergabung menjadi 1 grup sehingga lebih mudah terkontrol	Perlunya inovasi dan ide kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran
Uswatun Khasanah, S.Pd	Menggunakan video conference cukup sulit mengontrol anak-anak belajar, karena sibuk bermain sendiri dan tidak fokus terhadap materi	Perlunya pengelolaan dan manajemen pembelajaran yang tepat terhadap kebutuhan belajar siswa
Siti Fatimah, S.Pd.i	Siswa menerima tugas, Latihan, materi, ,melalui WA. Dan menerapkan grup diskusi	Perlunya pembelajaran berbasis game, agar siswa tidak cepat bosan, dan tentunya perlu media pembelajaran yang dapat merangsang siswa belajar

b. Tahap Perancangan (*Design*)

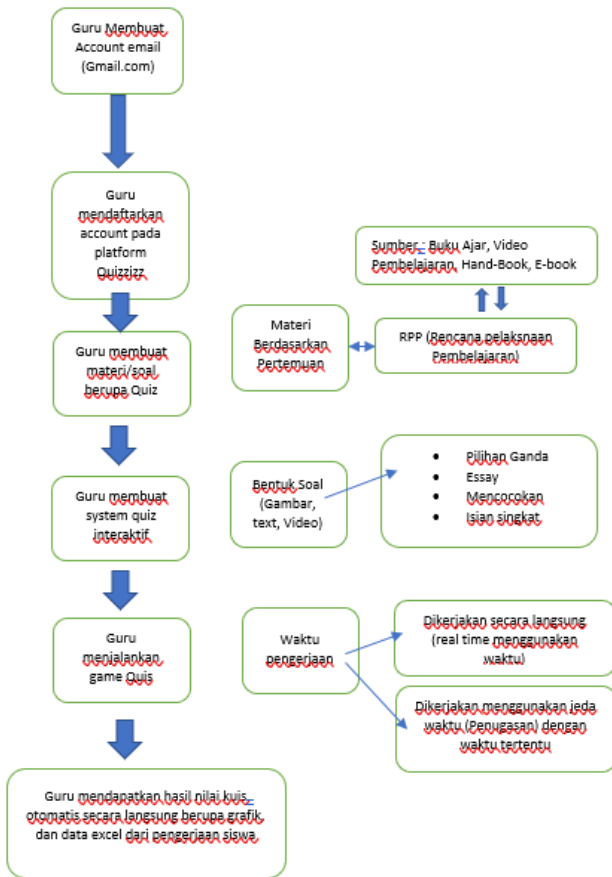
Pada tahap perancangan, peneliti memanfaatkan platform yang sudah disediakan yaitu media *Quizizz* yang akan digunakan guru dan siswa sebagai media interaktif dalam proses belajar mengajar di masa pandemi *COVID-19*. Tahap ini peneliti memberikan gambaran terhadap pengenalan media *Quizizz*, penggunaan media, fitur, dan tahapan proses yang akan dirancang dalam membuat media interaktif menggunakan *Quizizz*.



Gambar 3. Konsep Dasar Pengenalan Media *Quizizz*

Pada tahap penelitian ini, peneliti melibatkan para peserta guru untuk pembuatan akun *email* aktif yang akan digunakan pada media *Quizizz*. Tahap awal masing-masing guru mengunduh aplikasi yang tersedia pada *playstore* pada *smartphone*, namun jika menggunakan komputer/labtop guru dapat mengakses situs resmi www.quizizz.com. Tahap selanjutnya guru membuat email aktif menggunakan gmail, lalu mendaftarkan email yang sudah aktif untuk digunakan pada media *Quizizz*. Peserta guru merancang komponen pembelajaran instrumen soal dan materi yang akan digunakan sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Materi dirancang berdasarkan kurikulum, RPP dan silabus guru masing-masing bidang yang akan diajarkan kepada siswa.

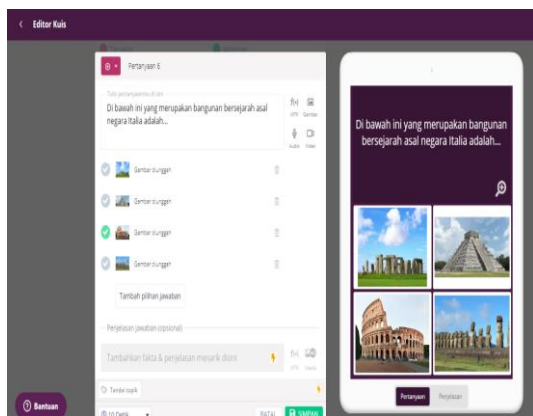
Sumber materi disesuaikan dengan sumber yang digunakan guru dalam mengajar seperti buku paket, *e-book*, video pembelajaran, artikel, *hand-book* atau sumber lainnya. Peneliti juga menjelaskan berbagai fitur jenis soal yang bisa digunakan, sehingga masing-masing guru dapat membuat kreativitas sendiri dalam mengembangkan bentuk soal yang akan digunakan dalam pembuatan *quiz game* interaktif. Media *Quizizz* yang akan digunakan dapat berjalan melalui PC/Labtop maupun *smartphone* sehingga penggunaan lebih praktis. Alur proses pada penelitian pengembangan ini dijelaskan seperti gambar di bawah :



Gambar 4. Alur rancangan pembuatan media Quizizz

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

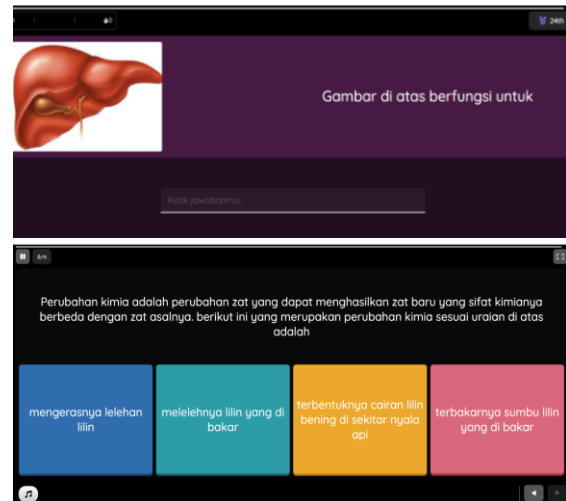
Pada tahap pengembangan, peneliti melibatkan guru dalam proses membuat soal interaktif menggunakan Quizizz. Guru mendesain dan menginputkan materi soal dalam bentuk quiz interaktif berdasarkan materi yang sudah didesain untuk pembelajaran siswa, baik dalam bentuk teks, gambar, audio dan video. Pada tahap ini guru dapat mengatur sistem pengerjaan quiz, seperti pengacakan soal, pengaturan nilai, waktu pengerjaan, animasi gambar, pengaturan kunci jawaban, dan beberapa fitur yang bisa dimanfaatkan lainnya. Guru juga dapat mengatur jenis soal yang akan dibuat seperti pilihan ganda, esai, isian singkat, menjodohkan dan survei.



Gambar 5. Rancangan Soal Kuis Interaktif

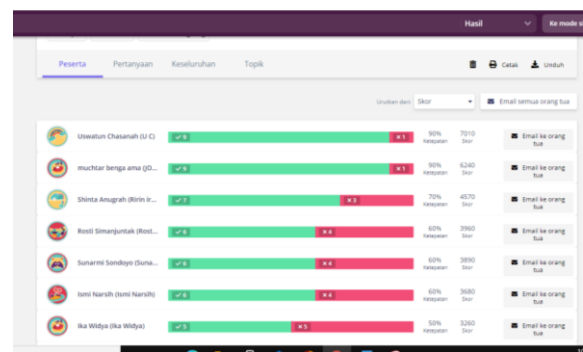
d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, guru menjalankan game interaktif yang sudah dirancang berdasarkan materi dan soal masing-masing. Peneliti menggunakan guru sebagai sampel dalam proses game interaktif.



Gambar 6. Implementasi Soal Quiz

Pada tahap ini, hasil nilai jawaban quiz akan langsung muncul di akhir sesi quiz. Setiap sesi pertanyaan akan memunculkan jawaban yang benar dan salah, sehingga dapat di evaluasi. Hasil pengerjaan juga dapat dicetak dan diberikan siswa



Gambar 7. Hasil Pengerjaan Soal Quiz

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, guru dapat mengevaluasi hasil pengerjaan quiz, berdasarkan hasil nilai yang telah didapatkan. Quizizz dapat merangkum persentase hasil semua jawaban baik yang benar maupun salah dari semua peserta yang telah menjawab. Aplikasi Quizizz juga merekam persentase kecepatan dalam menjawab soal, sehingga memudahkan untuk proses penilaian. Hasil pengerjaan dapat disimpan dalam bentuk gambar, dan bentuk file excel, yang nantinya dapat dibagikan kesiswa.



Gambar 8. Hasil Evaluasi Quis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah melakukan perijinan pada sekolah mitra yang akan dijadikan lokasi pelatihan dan pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah. Tim melakukan survey sekolah dasar SDN 074/IX Desa Suka Makmur Kecamatan Sungai Bahar, Kabupaten Muaro Jambi dan menemui kepala sekolah untuk koordinasi dalam membahas teknis pelaksanaan kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 03-04 April 2021.

Setelah melakukan survey, tim melakukan wawancara terhadap beberapa untuk memetakan aplikasi apa saja yang digunakan selama pembelajaran daring di masa pandemic Covid-19. Dari hasil wawancara, diperoleh hasil sebanyak 78% guru menggunakan WA grup sebagai sarana pembelajaran daring, sisanya menggunakan aplikasi rumahbelajar dan google classroom. Penyusunan program materi pelatihan yang dirancang selama 12 Jam dalam waktu 2 hari. Berikut adalah materi pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Pelatihan Pengembangan Media Quizizz

No	Materi Kegiatan	Waktu	Jam
1.	Konsep Belajar dan Media Pembelajaran Interaktif	08.00 – 09.00	1 Jam
2	Konsep Quizizz dan Media Pembelajaran Interaktif	09.00 – 10.00	1 Jam
3	Pembuatan Account E-mail dan Aktivasi	10.00 – 12.00	2 Jam
4	Instalasi Aplikasi & Pembuatan Account pada Media Quizizz	13.00 – 14.00	1 Jam
5	Fitur dan Kegunaan	14.00 – 15.00	1 Jam
Jumlah			6 Jam

Tabel 3. Tanggal Pelaksanaan : Minggu, 04 April 2021

No	Materi Kegiatan	Waktu	Jam
1.	Teknis Pembuatan Kuis	08.00 – 09.00	1 Jam
2	Manajemen dan Pengaturan Kuis	09.00 – 10.00	1 Jam
3	Kuis Game Interaktif	10.00 – 12.00	2 Jam
4	Share Quiz	13.00 – 14.00	1 Jam
5	Rekapitulasi Nilai Quis	14.00 – 15.00	1 Jam
Jumlah			6 Jam

Evaluasi

Pada tahap ini masing-masing guru berpartisipasi dalam mengisi kusioner terhadap pelaksanaan pelatihan selama 2 hari, yaitu pada tanggal 03-04 April 2021. Kusioner dilakukan bertujuan untuk memberikan evaluasi terkait pelaksanaan pelatihan, agar kegiatan pelatihan selanjutnya dapat terlaksana lebih baik lagi. Terdapat beberapa aspek respon yang diisi oleh guru, yaitu aspek isi materi yang disampaikan oleh peneliti, aspek media, dan pelaksanaan kegiatan. Hasil respon diberikan masing-masing guru secara objektif. Berikut adalah tabel hasil rekapitulasi hasil evaluasi penelitian berdasarkan aspek isi materi pada pelatihan pengembangan media di SDN 074/IX Desa Suka Makmur, Kecamatan Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Respon Guru Terhadap Aspek Isi Materi

NO	Aspek Penilaian	Presentasi Respon guru	Kategori
1	Penyampaian materi tersampaikan dengan baik, terkonsep, dan mudah di mengerti	80,72	Sangat Setuju
2	Isi materi jelas, rinci dan terstruktur dengan baik	85,30	Sangat Setuju
3	Materi dan penjelasan dapat dipahami dengan baik	82,20	Sangat Setuju
4	Materi dapat diterapkan dan diujicoba dengan baik dalam pelaksanaan pelatihan maupun kepada siswa	79,20	Setuju
5	Dengan materi ini, memberikan pengetahuan dan ilmu baru tentang pemanfaatan media interaktif quizizz di masa pandemi covid-19	93,67	Sangat Setuju
6	Materi ini sesuai dengan apa yang diharapkan	90,27	Sangat Setuju
7	Materi ini sangat mudah dipelajari dan dikembangkan	78,03	Setuju

Selanjutnya guru mengisi kusioner terhadap aspek media Quizizz. Aspek ini mengevaluasi terkait segi kemudahan, penggunaan dan manfaat media Quizizz dalam proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Berikut adalah tabel hasil rekapitulasi hasil evaluasi penelitian berdasarkan aspek media Quizizz.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Respon Guru Terhadap Aspek Media

NO	Aspek Penilaian	Presentasi Respon guru	Kategori
1	Media Quizzizz sangat menarik jika diterapkan kepada siswa di masa pandemi	87,32	Sangat Setuju
2	Media Quizzizz sangat mudah dan praktis digunakan dalam proses belajar mengajar	79,34	Setuju
3	Media Quizzizz dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam proses belajar mengajar di masa pandemi	92,20	Sangat Setuju
4	Media Quizzizz dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, karena menerapkan konsep game kuis, sehingga materi menjadi menarik dan tidak monoton	85,20	Sangat Setuju
5	Dengan materi ini, memberikan pengetahuan dan ilmu baru tentang pemanfaatan media interaktif quizzizz di masa pandemi covid-19	93,67	Sangat Setuju
6	Quizzizz tidak hanya bisa diterapkan kepada siswa saja, namun dapat diterapkan sesama para guru	82,79	Sangat Setuju

Tahap terakhir guru, mengisi kusioner penelitian terhadap pelaksanaan pelatihan. Berikut adalah tabel hasil rekapitulasi hasil evaluasi penelitian berdasarkan aspek pelaksanaan kegiatan

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon Guru Terhadap Pelaksanaan Kegiatan

NO	Aspek Penilaian	Presentasi Respon guru	Kategori
1	Selama pelaksanaan kegiatan berlangsung, penyampaian baik dari segi materi, penyampaian instruktur maupun penugasan sesuai dan tidak terburu-buru	78,56	Setuju
2	Selama pelaksanaan kegiatan berlangsung, keseluruhan materi dapat dipahami baik dari konsep dan teknis	76,32	Setuju
3	Selama pelaksanaan kegiatan berlangsung, saya tetap fokus dan dapat mengikuti materi hingga akhir	80,20	Sangat Setuju
4	Dalam pelaksanaan kegiatan, baik dari segi materi, penyampaian, dan penugasan, memberikan saya motivasi untuk terus belajar	84,20	Sangat Setuju
5	Selama kegiatan berlangsung, saya dapat mengikuti instruksi tanpa mengalami kendala teknis	72,43	Setuju

Berdasarkan hasil tabel rekapitulasi di atas, peneliti dapat berdasarkan tingkat capaian pelaksanaan pelatihan yaitu sebagai berikut.

Tabel 7 Tingkat Capaian Pelaksanaan Pelatihan.

NO	Indikator Ketercapaian	Tingkat Capaian
1	Berdasarkan pelaksanaan pelatihan selama 2 hari, kehadiran peserta guru > 85 %	100 % dari 14 guru yang mengikuti pelatihan hadir selama kegiatan 2 hari
2.	Respon peserta berkategori sangat baik mengikuti pelatihan	100 % guru memberikan respon sangat antusias dalam mengikuti pelatihan
3	Pemahaman dan keterampilan guru berkategori sangat baik, seluruh peserta mampu membuat soal quizz interaktif menggunakan Quizzizz	85 % peserta pelatihan dapat mengembangkan dan berinovasi terhadap pembuatan Quiz interaktif, 15 % guru lain masih mengalami kesulitan, karena belum familiar terhadap penggunaan teknologi

Kesimpulan dan Saran

Program pelatihan pengembangan media pembelajaran ini bertujuan memberikan peningkatan kompetensi dan kreativitas guru dalam membuat kuis interaktif atau evaluasi pembelajaran secara online dengan memanfaatkan aplikasi Quizzizz di masa pandemi *covid-19*. Tentunya dalam hal ini guru juga harus mampu terus berkreasi dan beradaptasi sesuai kebutuhan belajar anak di masa ini. Perkembangan kasus Covid-19 yang belum mereda saat ini, tentunya para guru harus terus menjadi ujung tombak pendidikan dalam mencerdaskan anak bangsa, dengan terus berkarya dan berinovasi dalam mengajar, walaupun dalam keterbatasan. Peran teknologi di masa saat ini sangatlah diperlukan, tidak hanya di masa pandemi saja, melainkan juga dibutuhkan dalam pembelajaran secara tatap muka sehingga guru dituntut untuk terus mengembangkan diri dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran baik secara luring maupun daring.

REFERENSI

- [1] Rizqon Halal Syah Aji, "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran," SALAM, Jurnal Sosial & Budaya Syar-i. Vol. 7, No. 5 2020. [Online]. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/15314/0>. [Akses Agustus. 2, 2021].
- [2] Wardani, Duhita Savira, Muhammad Rizal Fauzi, Ruwaida Zafira, dan Dian Kurniawati, "Creating Props: Improving Writing Skills of Teaching Materials of Elementary Teacher Education Students through Project-Based Learning," Mimbar Sekolah Dasar, Vol. 7(2) 2020, 216-234. [Online].

<https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar>. [Akses Agustus. 5, 2021].

- [3] Sekretariat Nasional Satuan Pendidikan Aman Bencana, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia; 2020. [Online]. Tersedia: <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/bersama-hadapi-corona-update-penanganan-covid19-bidang-pendidikan> [Akses : Juni. 21, 2021].
- [4] Irwan, I., Luthfi, Z. F., dan Waldi, A, “Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes],” *Pedagogia, Jurnal Pendidikan* Vol 8, No 1 2019. [Online]. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1866>. [Akses Juni. 15. 2021].
- [5] Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, dan Salsabila Difany, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* Vol 4 No 2 Desember 2020. [Online]. Tersedia: <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/download/11605/10463>. [Akses Agustus. 15.2021].
- [6] Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S, “Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar,” *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling* Vol 2 No 1 2020. [Online]. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycounts/article/view/397>. [Akses Juni. 15, 2021].
- [7] Batubara, Hamdan Husein, and Delila Sari Batubara, “Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona,” *Muallimuna, Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* Vol 5 No 2 2020 74-84. [Online]. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>. [Diakses Agustus. 10, 2021].
- [8] Mulyatiningsih, Endang, “Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan,” Bandung, Alfabeta 2014. [Online]. http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=11121&keywords=. [Diakses Agustus. 22, 2021].