



# JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2082 - 2089

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar

**Ratna Widiastuti<sup>1✉</sup>, Ika Candra Sayekti<sup>2</sup>, Rita Eryani<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [ratnawididi@gmail.com](mailto:ratnawididi@gmail.com)<sup>1</sup>, [ics142@ums.ac.id](mailto:ics142@ums.ac.id)<sup>2</sup>, [rita130673@gmail.com](mailto:rita130673@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran secara daring pada masa pandemi Covid-19 menghadirkan permasalahan tersendiri hasil belajar peserta didik semakin lama semakin mengalami penurunan dibanding sebelum pandemic terjadi. Penelitian ini memiliki tujuan yang spesifik untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan kuis educandy pada peserta didik kelas III SDN 2 Girimarto. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mana pelaksanaan PTK meliputi beberapa tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya. Teknik pengumpulan data berupa dokumen observasi dan tes. Hasil penelitian pra siklus menunjukkan bahwa hasil rata-rata ketuntasan peserta didik sebesar 36%, sedangkan pada siklus I memperoleh persentase 55% dan meningkat sebesar 86% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa educandy dinilai lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam muatan Bahasa Indonesia materi, analisis kosakata.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Educandy, Bahasa Indonesia, Kosa kata.

### Abstract

*The implementation of online learning during the Covid-19 pandemic presents its own problems, student learning outcomes are increasingly decreasing compared to before the pandemic occurred. This study has a specific purpose to describe the improvement of student learning outcomes after the use of the educandy quiz in the third grade students of SDN 2 Girimarto. This research is a Classroom Action Research (CAR) in which the implementation of CAR includes several stages, namely: planning, implementing actions, observing, and reflecting which are always carried out in each cycle. Data collection techniques in the form of observation documents and tests. The results of the pre-cycle research showed that the average student mastery result was 36%, while in the first cycle the percentage was 55% and increased by 86% in the second cycle. Thus, it can be concluded that educandy is considered more effective in improving student learning outcomes in Indonesian language content, vocabulary analysis.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Educandy, Indonesian, Vocabulary.

Copyright (c) 2021 Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, Rita Eryani

✉ Corresponding author :

Email : [ratnawididi@gmail.com](mailto:ratnawididi@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Kondisi rendahnya motivasi belajar peserta didik dimasa pandemic *covid-19* ini tidak dapat dipungkiri berimbas pada penurunan hasil belajar peserta didik. Bisa dirasakan sekali bahwa hasil belajar peserta didik semakin lama semakin mengalami penurunan dibanding sebelum pandemic terjadi. Perubahan pembelajaran yang awalnya terjadi secara luring kini diubah menjadi luring. Menurut (Syarifudin 2020) Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social distancing*. *Social distancing* diterapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran virus. Pembelajaran yang terpaksa dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) membuat peserta didik terkendala dalam memahami pembelajaran. Tentu saja pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring sangat berbeda efeknya terhadap hasil belajar peserta didik.

Guru dan peserta didik tidak dapat berinteraksi secara langsung dalam suatu ruangan tentu saja sangat berpengaruh pada respon peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran. Selain itu guru juga tidak dapat memantau secara langsung pengerjaan tugas peserta didik. Ada kondisi dimana ketika guru memberi tugas peserta didik dapat mengerjakan tugas tersebut dengan sangat baik dan meraih nilai yang baik karena dirumah peserta didik didampingi belajar bahkan tugas tersebut dikerjakan oleh orangtua. Namun ketika guru memberikan ulangan yang mana hanya peserta didik tersebut yang mengerjakan sendiri maka nilai ulangan sangat jauh dari harapan. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Minsih, Jatin Sri Nandang 2021) bahwa pelaksanaan pembelajaran secara daring pada masa pandemi Covid-19 menghadirkan permasalahan tersendiri bagi guru, orang tua dalam melaksanakan pembelajaran secara *online*.

Kondisi rendahnya hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi analisis kosakata pada peserta didik kelas III Semester genap SD Negeri 2 Girimarto kecamatan Girimarto Kabupaten Wonogiri menyebabkan guru harus mengulas kembali hal apa yang belum maksimal pada pembelajaran tersebut. Kendati tidak semua peserta didik kelas III SD Negeri 2 Girimarto tidak mendapatkan hasil belajar yang rendah, karena tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik dari segi intelektualnya maupun semangat belajarnya. Namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik kelas III SD Negeri 2 Girimarto terbukti memiliki hasil belajar yang masih berada di bawah KKM yang telah ditetapkan.

Jika hasil belajar peserta didik rendah maka terkadang guru hanya menganggap bahwa peserta didik dianggap salah dan tidak berusaha untuk memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Sikap demikian sangatlah tidak tepat. karena belum tentu hanya peserta didik yang bersalah namun guru harus introspeksi diri terlebih dahulu. Menurut (Atikah 2017) ada beberapa penyebab rendahnya hasil belajar materi menemukan kosakata dan makna kosakata berkaitan kehidupan sosial, diantaranya : (1) Guru masih menggunakan media pembelajaran daring yang kurang tepat; (2) Guru tidak menguasai media pembelajaran daring; (3) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran daring Apakah tidak adanya inovasi yang membuat peserta didik termotivasi untuk bersemangat mengikuti pembelajaran daring.

Menurut (Pamungkas 2020) seorang guru perlu melakukan inovasi-inovasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan berkesinambungan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat mengatasi permasalahan pembelajaran. Guru pembelajar harus mau belajar, berkembang dan berinovasi agar dapat menjalankan tugas utamanya dengan baik. Berbagai teknik mengajar yang belum dikuasai dipelajari dan dicobakan. Berbagai teknik mengajar dan media di cobakan agar mengetahui manakah yang cocok dan tepat bagi peserta didik. Bahkan seorang guru juga harus *up to date* dengan perkembangan teknologi saat ini. Seorang guru harus mampu menguasai aplikasi-aplikasi yang relevan saat ini agar dapat menarik perhatian peserta didik. Sejalan dengan pendapat (Dian et al. 2020) mengungkapkan bahwa pengajar dapat dikatakan profesional apabila peserta didiknya memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga

perlu dilakukan sebuah inovasi pembelajaran yang menggunakan suatu aplikasi yang bisa diakses menggunakan *handphone* atau laptop.

Menurut (Jati 2020), penerapan model pembelajaran online berbasis aplikasi *schoolology* dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif atau pengetahuan peserta didik. (Utomo 2020) juga menuturkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang menggunakan media kuis online Quizizz memberikan dampak bagi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Begitu pula (Mulyati and Evendi 2020) mengungkapkan bahwa kuis online layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran karena terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus III.

Solusi dalam penyampaian pelajaran Bahasa Indonesia materi analisis kosakata pada situasi pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) salah satunya menggunakan kuis *Online* yaitu Educandy. Aplikasi ini menyediakan fitur untuk membuat kuis dalam sebuah *game*. Penggunaan aplikasi pembuat kuis ini merupakan salah satu cara untuk membuat kegiatan evaluasi atau ujian menjadi menyenangkan, namun tetap mengedukasi. Educandy mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Namun, 3 fitur itu dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice* (Ulya 2021).

Dengan aplikasi *Educandy* pengajar bisa merancang dan membuat bank soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan pada saat perkuliahan, sehingga nanti bisa digunakan kembali pada saat pengajar mengadakan evaluasi baik kuis ataupun latihan. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu peserta didik dalam menumbuhkan minat dan semangat peserta didik dalam mengerjakan soal-soal (Fitriati et al. 2021). Penggunaan kuis online pada pembelajaran kepada peserta didik kelas III diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik mampu menguasai materi tersebut sehingga diharapkan hasil belajarnya akan baik pula karena *educandy* ini cocok digunakan dalam pembelajaran sebagai kuis yang tidak membosankan. Karena kuis ini banyak terdapat permainan kata, maka *educandy* ini cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Educandy* bisa digunakan sebagai suatu media untuk menarik perhatian peserta didik saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). *Educandy* juga bisa dimainkan secara individu, berduel dengan komputer, atau berduel dengan teman, semuanya bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

Harapan selanjutnya pada materi tersebut peserta didik dapat memahami materi dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Berpedoman pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka pentingnya penelitian ini karena memiliki tujuan yang spesifik untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan kuis *educandy* pada peserta didik kelas III SDN 2 Girimarto.

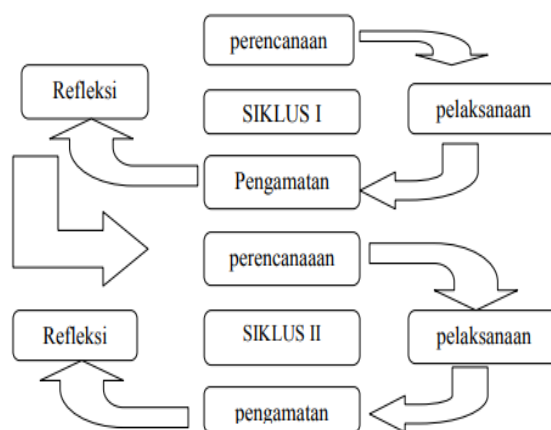
## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tempat Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu di SD Negeri 2 Girimarto kelas III yang mana berjumlah 22 peserta didik dengan satu rombongan belajar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021, yaitu pada bulan Februari. Objek penelitian adalah hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Menurut (Taggart 2010) penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian reflektif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktek itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktek tersebut. Sedangkan menurut O'Brien dalam (Mulyatiningsih 2011) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (peserta didik) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. begitu pula (Aqib 2011) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan

oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

PTK ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas dari proses dan hasil pembelajaran. Prosedur pelaksanaan PTK meliputi beberapa tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya. sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kurt Lewin dalam (Mulyatiningsih 2014) yang terdiri dari perencanaan, observasi & tindakan serta refleksi. Prosedur pada setiap siklus saling berkesinambungan. Berikut adalah gambar prosedur penelitian PTK :



Gambar 1. Prosedur Penelitian PTK (Adopsi Kemmis & Taggart)

Pada tahap perencanaan mencakup beberapa kegiatan antara lain merumuskan spesifikasi sementara dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan website educandy menyusun rencana pelaksanaan tindakan, membuat instrumen penelitian, membuat RPP, membuat lembar observasi untuk merekam aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Tahap tindakan dilaksanakan setelah diperoleh gambaran kelas, keadaan peserta didik dan sarana belajar. Tindakan dilaksanakan dengan memanfaatkan media educandy sebagai media agar mempermudah peserta didik dalam mempermudah peserta didik memahami materi kosakata yang berhubungan dengan sumber energi.

Tahap observasi dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya guna mencatat aktivitas guru dan peserta didik. Sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus dan dilakukan pada setiap akhir siklus. Kegiatan ini untuk melihat keberhasilan dan kelemahan dari perencanaan yang dilaksanakan sebelumnya. Refleksi juga merupakan menjadi acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

Menurut (Riduwan 2012) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Pada penelitian ini untuk memperoleh data akurat pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik. Diantaranya: Melalui dokumen yaitu mengumpulkan data hasil belajar analisis kosakata melalui media kuis educandy; Melalui observasi yaitu mengumpulkan data Melalui test berupa tes tertulis tentang analisis kosakata. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Miles (Sugiyono 2018) yang terdiri atas empat tahapan yang harus dilakukan di antaranya perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dimana analisa data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis hasil belajar dengan analisa deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai ulangan test baik pada prasiklus, Siklus I, dan siklus II.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

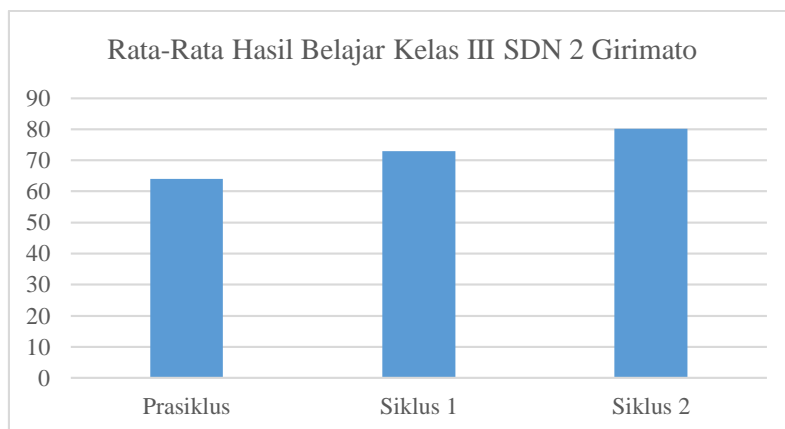
Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana tiap siklusnya dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, namun sebelum dilaksanakan siklus 1, peneliti melakukan kegiatan pra siklus terlebih dahulu guna untuk mengetahui sejauh mana kondisi awal peserta didik kelas III SDN 2 Girimarto. Maka telah diperoleh data yang menunjang penelitian mengenai motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik muatan pelajaran ahasa Indonesia Materi analisis kosakata mengalami peningkatan ditiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar ini diketahui dengan hasil test ditipa siklusnya.

Pada prasiklus sebanyak 8 peserta didik yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 64,09. Pada siklus 1 meningkat menjadi 12 peserta didik yang mencapai KKM dengan rata-rata sebesar 72,95. Selanjutnya pada siklus 2 meningkat kembali sebanyak 19 peserta didik sudah mencapai KKM dengan rata-rata nilai 80,23. Rata-rata ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 2 Girimarto disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik Kelas III SDN 2 Girimarto

No	Siklus	Rata-rata
1	Pra siklus	64,09
2	Siklus 1	72,95
3	Siklus 2	80,23

Berdasarkan tabel diatas data hasil nilai prasiklus dapat ditampilkan dalam grafik dan tabel histogram sebagai berikut :



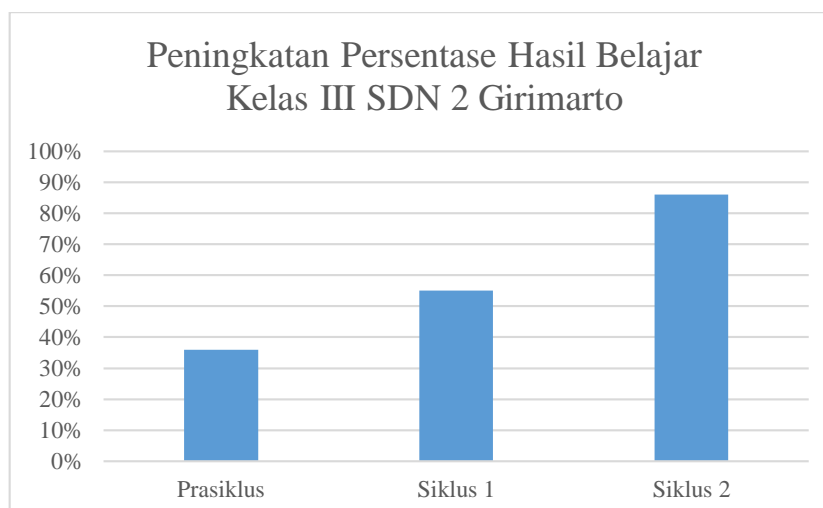
Gambar 2. Grafik Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik Kelas III SDN 2 Girimarto

Ketuntasan hasil belajar peserta didik pra siklus sebesar 36% dengan katagori rendah. Kemudian pada siklus 1 55% dengan katagori sedang. Pada siklus 2 86% dengan katagori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan. Adapun peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari pra siklus sampai tindakan siklus II seperti pada tabel dan gambar berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Peserta didik Kelas III SDN 2 Mojoreno

No	Siklus	Rata-rata
1	Pra siklus	36%
2	Siklus 1	55%
3	Siklus 2	86%

Berdasarkan tabel diatas data hasil nilai prasiklus dapat ditampilkan dalam grafik dan tabel histogram sebagai berikut :



Gambar 3. Grafik Peningkatan Persentase Hasil Belajar Peserta didik Kelas III SDN 2 Girimarto

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus menggunakan media Educandy diperoleh hasil belajar peserta didik melalui hasil tes. Menurut (Sujana 2009) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. (Purwanto 2014) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah berubahnya sikap dan tingkah laku manusia yang diakibatkan oleh suatu perubahan. Sedangkan menurut (Yusuf 2015) hasil belajar merupakan wujud pencapaian peserta didik, sekaligus merupakan lambang keberhasilan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan seseorang setelah mendapatkan pengalaman belajarnya yang merupakan suatu lambang keberhasilan pendidik dalam proses belajar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan dalam mengerjakan soal evaluasi oleh peserta didik yaitu diatas KKM >75.

Hasil belajar pada tiap siklus mengalami peningkatan, sesuai pada data diatas disebutkan bahwa pada prasiklus sebanyak 8 peserta didik yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 64,09. Pada siklus 1 meningkat menjadi 12 peserta didik yang mencapai KKM dengan rata-rata sebesar 72,95. Berdasarkan refleksi pada siklus 1 dapat diambil kesimpulan kenaikan rata-rata nilai peserta didik dan jumlah ketuntasan sudah cukup baik meskipun belum dapat dikatakan memuaskan. Hal ini dikarenakan ketika siklus 1 peserta didik masih awam dan belum terbiasa dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring begitu pula dengan aplikasi educandy, yang mana peserta didik diminta untuk mengakses *link* terlebih dahulu agar dapat mengerjakan. Meskipun guru telah mencoba untuk membimbing dan mengerjakan bersama-sama terlebih dahulu. Namun dibalik keterbatasan tersebut terdapat pula kelebihan pada pembelajaran siklus 1 yang mana peserta didik lebih terlihat antusias dalam menyimak penjelasan guru serta lebih antusias lagi ketika mereka mencoba menggunakan educandy sendiri.

Selanjutnya pada siklus 2 hasil belajar peserta didik kembali meningkat sebanyak 19 peserta didik sudah mencapai KKM dengan rata-rata nilai 80,23. Yang mana hanya 3 peserta didik yang belum tuntas KKM. Dengan begitu maka penelitian ini sesuai dengan penelitian dengan (History 2020) judul: Penerapan *Scientific* dan *Cooperative Learning* dengan *Quis Online* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan menggunakan *Scientific*, *Cooperative Learning*, dan aplikasi pembelajaran *Quizizz* dapat mengatasi masalah pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil belajar pada kompetensi pengetahuan dari siklus 1 dengan persentase 70% dan siklus 2 85%. Dengan nilai rata-rata kelas diakhir siklus 1 dan siklus 2, masing-masing dengan nilai 75 dan 83

Adapun hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian dari (Fitriati et al. 2021), bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan game digital dinilai lebih efektif dalam melakukan evaluasi dan memotivasi mahasiswa didik dalam memperoleh pengetahuan dibandingkan menggunakan pendekatan

aplikasi *non-game*. Selain itu (Ulya 2021) juga mengungkapkan *Educandy* ternyata efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik dan Menjadikan latihan soal lebih menyenangkan. Terlepas dari *Educandy* yang merupakan salah satu *platform* yang dapat digunakan guru untuk menjadikan latihan soal kepada peserta didik serta mengulas pemahaman peserta didik diharapkan *educandy* dapat dimanfaatkan menjadi salah satu media guru untuk bisa lebih berinovasi serta lebih bervariasi dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik.

## KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian, mengolah data, mengobservasi lebih dalam, dan menghasilkan beberapa temuan, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan KKM sebesar 36%, sedangkan pada siklus I memperoleh persentase 55% dan meningkat sebesar 86% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 2 Girimarto pada materi analisis kosakata menggunakan media *educandy* sebesar 16,14 %. Selain itu penggunaan *educandy* dinilai lebih efektif dalam memberikan pemahaman peserta didik melalui latihan soal yang jenisnya sangat bervariasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *educandy* dapat meningkatkan hasil belajar materi analisis kosakata kelas III semester genap SDN 2 Girimarto tahun pelajaran 2020/2021 kecamatan Girimarto, Kabupaten Wonogiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal Dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, Dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Atikah, Dara. 2017. “*濟無*No Title No Title No Title.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3(3): 29–39.
- Dian, Kunti Et Al. 2020. “Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19.” : 209–18.
- Fitriati, Ita, Ramdani Purnamasari, Nur Fitriyaningsih, And Ika Irawati. 2021. “Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima.” *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian 2021*: 307–12. [Http://Prosiding.Rcipublisher.Org/Index.Php/Prosiding/Article/View/152](http://Prosiding.Rcipublisher.Org/Index.Php/Prosiding/Article/View/152).
- History, Article. 2020. “Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran Penerapan Scientific Dan Cooperative Learning Dengan Quis Online Untuk Meningkatkan Hasil.” 7(1): 57–65.
- Jati, Dionisius Heckie Puspoko. 2020. “Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz.” *E- Jurnal Mitra Pendidikan* 4(5): 231–40.
- Minsih, Jatin Sri Nandang, Wahyu Kurniawan. 2021. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 5(3): 1252–58.
- Mulyati, Sri, And Haniv Evendi. 2020. “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 03(01): 64–73.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Ed. CV Alfabeta. Yogyakarta.
- . 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pamungkas, Sigit. 2020. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz.” *Majalah Lontar* 32(2): 57–68.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2012. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- 2089 *Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar – Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, Rita Eryani*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>
- Sujana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syarifudin, Albitar Septian. 2020. “Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 5(1): 31–34.
- Taggart, Kemmis & Mc. 2010. *The Action Research Planner*. Geelong: Deaken Univercity Press.
- Ulya, Maziyatul. 2021. “Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia.” 10(1): 55–63. [Http://Jurnal.Umt.Ac.Id/Index.Php/Lgrm](http://Jurnal.Umt.Ac.Id/Index.Php/Lgrm).
- Utomo, Hendro. 2020. “Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang.” *Jurnal Kualita Pendidikan* 1(3): 37–43.
- Yusuf, A. Muri. 2015. *Assesmen Dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.