

PENGGUNAAN MEDIA GAME BERBASIS INTERNET PADA PELAJARAN IPS MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ

Syarifuddin¹, Madian²

¹ Dosen STIQ Amuntai, Kalimantan Selatan, Indonesia ² Mahasiswa STIQ Amuntai,
Kalimantan Selatan, Indonesia

¹Syarifuddin.stiq@gmail.com, ²Madianman1hulusungaiutara@gmail.com

Abstrak

Pandemi virus COVID 19 menyebabkan Kegiatan pembelajaran di masa sekarang sudah mulai mengalami perubahan. Kegiatan pembelajaran yang semula berlangsung secara tatap muka kini mulai berubah menjadi pembelajaran daring melalui media handphone, yang banyak digunakan oleh pengajar sebagai media pembelajaran. Penggunaan handphone sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan diantaranya dapat memudahkan siswa dan guru untuk melakukan pembelajaran tanpa bertemu langsung, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun. Akan tetapi di samping kelebihan tersebut, penggunaan handphone sebagai media pembelajaran juga mempunyai kekurangannya tersendiri dimana guru harus menemukan cara agar pembelajaran daring tersebut dapat berlangsung secara menyenangkan. Oleh karena itu, Dalam menunjang aktivitas pembelajaran jarak jauh menggunakan handphone tersebut, diperlukan suatu aplikasi pembelajaran salah satunya yaitu Quizizz. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan inspirasi bagi guru dalam penggunaan handphone sebagai sarana belajar serta untuk mendiskripsikan penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran IPS. Quizizz adalah aplikasi untuk evaluasi pembelajaran berupa game yang menyenangkan dan bisa dimainkan bersamaan. Kegunaan media Quizizz diharapkan dapat membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Metodologi yang dipakai dalam penelitian ini adalah (R&D) dengan langkahnya memakai model ADDIE, dan aplikasi yang digunakan adalah Quizizz. Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa Quizizz dapat digunakan dan membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Kata Kunci: Quizizz, Handphone, COVID-19, Evaluasi, Game

PENDAHULUAN

Pada awal Maret 2020, membuat kejadian yang tidak diduga yaitu pandemi COVID-19 sudah membawa pergantian yang mendesak dalam berbagai macam sektor. Kronologi virus sangat cepat menyebar di segala penjuru dunia. Setiap harinya data melaporkan selalu bertambah akibat COVID-19. Indonesia juga termasuk keadaan darurat Nasional.¹ Untuk meminimalisir penyebaran, berbagai macam prosedur dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia, demi memutus rantai penyebaran virus corona. Adapun dampak pada seluruh aspek di semua dunia khususnya disektor pendidikan.²

¹ Dian Ratu Ayu Uswatun Khasanah, Hascaryo Pramudibyanto, and Barokah Widuroyeki, "Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Sinestesia* 10, no. 1 (April 23, 2020): h. 41.

² Luh Devi Herliandry et al., "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (April 30, 2020): h. 66, <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>.

Mengenai rangkaiannya yang pertama mengetahui mengajar dengan baik, guru menguasai 4 kompetensi pedagogis, dalam media sangat dimanfaatkan, rangkaian yang kedua yaitu desain dalam membuat media, rangkaian yang ketiga mengembangkan media, untuk rangkaian keempat cara digunakannya media tersebut dalam pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz: Mainkan belajar, dan untuk yang kelima adalah evaluasi media dalam pembelajaran tersebut, dengan menggunakan aplikasi quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran agar efektif harus ada petunjuk dan tolak ukur untuk mencapai tujuan oleh peserta didik. Menurut Kyriacou, pembelajaran agar efektif memiliki dua poin, yakni *active learning time* (waktu belajar aktif) dan *quality of instruction* (kualitas pembelajaran). Poin pertama berkaitan dengan sejumlah waktu untuk peserta didik semasa pelajaran berjalan. Dengan cara apa agar bisa peserta didik terlibat, saat pelaksanaan pembelajaran agar tercapainya tujuan yang diinginkan. Poin kedua berkenaan terhadap kualitas sebenarnya dalam belajar sendiri. Maksudnya adalah cara dalam berinteraksi antara pendidik dengan peserta didik saat berjalannya pembelajaran.⁴ Menurut Supardi (2013) pembelajaran efektif ialah gabungan antara kemanusiaan, material, prasarana, serta perangkat dan langkah agar perilaku peserta didik mengarah kejalan yang lebih baik, terhadap kemampuan yang dipunyai peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran yang di haruskan.⁵

Sedangkan menurut Slameto (1995: 92) Pembelajaran bisa efektif ketika tercapainya suatu tujuan yang di inginkan sesuai indikator yang dicapai dalam pembelajaran. Agar dapat diketahui hasil yang diperoleh yang efektif ketika berjalannya pembelajaran, jadi untuk bisa mengetahuinya dalam pembelajaran yang efektif yaitu:⁶

1. Berperilaku aktif dalam belajar, baik dari segi mental atau fisik.
2. Pendidik mempunyai metode yang bervariasi dalam mengajar
3. Pendidik selalu memotivasi peserta didik.
4. Selalu seimbang yang baik dengan Kurikulum
5. Pendidik bisa mengevaluasi terhadap perbedaan peserta didik
6. Pendidik sangat berpengaruh evokatif terhadap pula kepada siswa.

⁴ Punaji Setyosari, "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas," *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2014): h. 21, <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>.

⁵ Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015): h. 16, <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>.

⁶ Fakhruddin, "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif," *At-Tafkir: Jurnal Pendidikan, Hukum Dan Sosial Keagamaan* 11, no. 1 (October 20, 2018): h. 87, <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.

7. Seorang pendidik harus mempunyai keberanian terhadap peserta didiknya.
8. Pendidik membuat suasana demokratis di sekolah.
9. Seluruh mata pelajaran yang dikasih terhadap peserta didik harus diintegrasikan.
10. Ketika di sekolah pembelajaran harus dihubungkan di kehidupan nyata.
11. Pada saat proses pembelajaran, interaksi pendidik dengan peserta didik harus ada.
12. Diberikannya remedial.⁷

Kesimpulan dapat diambil dari yang di atas, sangat penting ketika proses pembelajaran, pendidik tidak dominan saat kegiatan pembelajaran yang terpenting adalah proses ketika pembelajaran berlangsung, tetapi peserta didiklah yang lebih aktif dan pendidik selalu memberikan motivasi terhadap peserta didik. Pendidik berperilaku positif karena berhubungan dengan prestasi peserta didik.

Guru adalah seorang pendidik profesional memiliki tugas untuk salah satunya mendidik dan mengevaluasi peserta didik. Bagi para pendidik disyaratkan memiliki kualifikasi akademik minimal S1 ataupun D4 yang mempunyai kompetensi dalam pembelajaran. Kompetensi bermakna sebagai serapan dalam Bahasa Indonesia sedangkan dari Bahasa Inggris ialah “*competence*” atau artinya kemampuan dan kecakapan.⁸ Menurut PP No.19 tahun 2005 pasal 28 ayat 3 serta Undang-Undang No.14 Tahun 2005 pasal 10 ayat 1, mengenai kompetensi pendidik/guru mencakup beberapa kompetensi yaitu: Kompetensi Profesional, Sosial, Kepribadian, dan Pedagogik.⁹

Kompetensi Profesional ialah daya dalam penguasaan bahan yang luas dalam pelajaran. Kompetensi Profesional juga mempunyai keahlian dari segi bidang yakni segi penguasaan bahan yang ingin diajarkan dan juga menggunakan metodenya, ada tanggung jawab terhadap tugas dan adanya kebersamaan antara sejawat pendidik/guru yang lain.¹⁰ Sedangkan Kompetensi Sosial ialah guru mampu dalam berkomunikasi serta berinteraksi dengan efektif dan efisien bersama siswa, guru, wali murid/orang tua murid, serta masyarakat juga. Kompetensi Sosial menurut Suharsimi, adalah seorang guru harus mampu dalam berkomunikasi dengan siswa-siswa, guru-guru, kepala sekolah, dan dengan masyarakat. Rubin Adi Abraham juga mendeskripsikan terhadap kompetensi sosial ialah guru mampu menjadi dari bagian masyarakat dalam berkomunikasi serta bergaul secara

⁷ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 1-2.

⁸ Jejen Musfah, *Peningkatan Kompetensi Guru: Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2012), h.27.

⁹ Agus Dudung, “Kompetensi Profesional Guru,” *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)* 5, no. 1 (April 17, 2018): h. 12, <https://doi.org/10.21009/JKKP.051.02>.

¹⁰ Andi Sopandi, “Pengaruh Kompetensi Profesional Dan Kompetensi Kepribadian Terhadap Kinerja Guru,” *SCIENTIFIC JOURNAL OF REFLECTION: Economic, Accounting, Management and Business* 2, no. 2 (April 1, 2019): h. 124, <https://doi.org/10.37481/sjr.v2i2.58>.

efektif ke semua orang.¹¹ Selanjutnya Kompetensi Pribadian guru berdasarkan UU Guru dan juga Dosen ialah yang berkenaan terhadap kepribadian individu setiap guru yang berakhlak mulia, berwibawa dan patut diteladani untuk siswanya. Penjelasan tersebut terhadap kompetensi pribadi, ialah sebagai petunjuk-petunjuk kepribadian seseorang. Kepribadian itu sebenarnya adalah abstrak (ma'nawi), sulit diamati dengan kenyataan, yang dapat diamati yaitu hanya tandanya baik dari segi aspek kehidupan. Kepribadiannya juga bisa dilihat melalui tingkah laku, aktivitas, berbicara, pakaiannya dan juga menghadapi permasalahan.¹²

Kompetensi pedagogik ialah kemauan seorang guru dalam mengelola pembelajaran siswa.¹³ Akan tetapi seperti kompetensi pengelolaan pembelajaran, dapat diketahui melihat keahlian seorang guru selama merancang program dalam pembelajaran, dalam menjalankan hubungan dalam proses belajar mengajar, dan dapat melaksanakan penilaian. Kompetensi ini juga adalah daya memahami siswa, dengan meresap dan pelaksanaan belajar mengajar. Berdasarkan dari peraturan pemerintah perihal terhadap guru dalam pembelajaran minimal memiliki beberapa hal.¹⁴ Seperti mana terdapat pada ayat 2 yaitu:¹⁵

- 1) Pengetahuan yang berwawasan dalam bidang kependidikan yakni seorang guru yang latar belakangnya dalam pendidikan dan mempunyai keahlian akademik. Sejalan nya perkembangan guru harus mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam belajar mengajar.
- 2) Pengetahuan pada siswa, ialah seorang guru memiliki dalam membaca psikologi siswa, agar bisa tahu yang dilakukan siswa.
- 3) Berkembangnya kurikulum guru harus ada mempunyai keahlian dalam mengembangkan kurikulum dalam pendidik nasional sesuai kondisi sekarang.
- 4) Pemrograman pengajaran yang harus punya jadi seorang guru dalam merancang sistem pengajaran yang baik.
- 5) Implementasi pengajaran untuk mendidik ialah seorang guru bisa membuat suasana yang aktif dalam pembelajaran.

¹¹ Hasbi Ashsiddiqi, "Kompetensi Sosial Guru Dalam Pembelajaran dan Pengembangannya," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 17, no. 01 (2012): h. 62, <https://doi.org/10.19109/td.v17i01.25>.

¹² Muallimul Huda, "Kompetensi Kepribadian Guru dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran PAI)," *Jurnal Penelitian* 11, no. 2 (July 10, 2018): h. 245-246, <https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170>.

¹³ Rifma, *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru: Dilengkapi Model Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 2.

¹⁴ Rina Febriana, *Kompetensi Guru* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 9-10.

¹⁵ Wahyu Bagja Sulfemi, "Kemampuan Pedagogik Guru," 1 (STKIP Muhammadiyah Bogor, May 14, 2019), h. 77, <https://doi.org/10.31227/osf.io/wnc47>.

- 6) Dalam mengevaluasi hasil belajar siswa agar mengetahui bagaimana pembelajaran berjalan apakah sesuai dengan perencanaan, respon anak, hasil belajar anak, metode dan pendekatan, jadi guru harus mampu dalam mengevaluasi pembelajaran.
- 7) Peningkatan siswa dalam aktualisasi yang siswa miliki dalam prestasi, maka dari itu guru diharapkan bisa membimbing siswa dengan baik, dalam memberikan wadah untuk anak dalam melihat bakatnya.
- 8) Pemanfaatan teknologi pembelajaran,¹⁶ sangatlah bermanfaat dan penting bagi guru dalam menggunakan teknologi sebagai media. Salah satunya adalah aplikasi *quizizz* yang menyediakan media berbasis game dan mendemonstrasikan dan memanfaatkan *technology*, agar terbiasa siswa yang berhubungan dengan *technology*.

Aplikasi *Quizizz: Mainkan Belajar* ialah salah satu web tool pembuatan media game yang menyenangkan, serta membuat soal yang interaktif, *quizizz* ini juga bisa dimanfaatkan dalam mengevaluasi pembelajaran dikelas. Dalam soal yang interaktif yang olah dan memiliki 4 (empat) jawaban, ada juga jawaban benar yang sudah diatur atau ditambahkan dilatar belakang pertanyaan. Selanjutnya media game untuk membuat anak tidak cepat bosan dalam pembelajaran, melihat dari keadaan sekarang belajar mengajar tatap muka menggunakan *smartphone* (HP). Akan tetapi media sangat perlu dalam belajar mengajar salah satunya adalah media yang dapat memanfaatkan yaitu Aplikasi *Quizizz: Mainkan* untuk belajar. Berhubungan dengan *quizizz* ialah jalannya membuat game dalam soal yang digabung dengan pembelajaran siswa. Mengenai dalam mendesain ada tahapannya dalam membuat game yang interaktif atau menyenangkan dengan memakai aplikasi *quizizz: Mainkan* untuk belajar versi 6.4 pada android adalah sebagai berikut:

¹⁶ Bagja Sulfemi, h. 77-78.

 <p>Gambar 3. 1</p>	 <p>Gambar 3. 2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka aplikasi <i>quizizz</i> yang sudah terinstal di smartphone android kita. Maka akan tampilan awalnya seperti gambar 3.1 di samping ini 2. Untuk pertama kali masuk ke aplikasi <i>quizizz</i>, maka akan diminta <i>gets started</i> dan <i>log in</i>.Silakan log in dengan menggunakan akun goggle atau dengan e-mail dan paswordnya.
 <p>Gambar 3. 3</p>	 <p>Gambar 3. 4</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Masukkan sebagai Sekolah, Kantor atau Bisnis atau Keluarga. Kemudian masukan <i>teacher</i> atau <i>student</i>. Disini saya menggunakan sebagai <i>teacher</i>.
 <p>Gambar 3. 5</p>	 <p>Gambar 3. 6</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Setelah masuk <i>teacher</i>, inilah tampilan beranda daripada aplikasi <i>quizizz</i>. Kemudian kita akan masuk kepada menu dalam pembuatan kuisnya dibagian kiri atas dan akan terlihat tampilan menunya seperti gambar 3.5 di samping ini. 5. Pilih menu “Buat” untuk membuat soal yang kita inginkan, maka akan terlihat tampilan menu seperti gambar 3.6 di samping ini.
 <p>Gambar 3. 7</p>	 <p>Gambar 3. 8</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Disini saya akan membuat soal Ujian Tengah Semester Kelas IV Pelajaran IPS dengan materi Keragaman Aktivitas Ekonomi Masyarakat Indonesia, lalu klik menu “selanjutnya”. 7. Aplikasi <i>quizizz</i> ini menampilkan 5 fitur yang dapat digunakan sebagai pilihan jawaban dalam pembuatan soal seperti gambar 3.8 di samping ini. Di sini saya menggunakan menu Pilihan Ganda dalam pembuatan soalnya

 <p>Gambar 3. 9</p>	 <p>Gambar 3. 10</p>	<p>8. Selanjutnya akan terlihat pada tampilan <i>quizizz</i> seperti gambar 3.9 di samping ini, yang mana tampilan tersebut menyediakan menu-menu dalam pembuatan soal yang akan kita buat. Untuk menambah point jawaban kita dapat menekan menu “Tambah Pilihan Jawaban” sedangkan untuk mengatur waktu menjawab dalam setiap pertanyaan kita dapat menekan menu yang menggambarkan “Jam” bagian paling bawah samping kiri dan tekan “Simpan” serta jangan lupa memberi tanda “centang” pada jawaban yang benar.</p> <p>9. Soal yang telah disimpan akan terlihat seperti gambar 3.10 yang ada di samping ini. Kemudian jika kita ingin menambahkan soal kita dapat menekan menu “Pertanyaan Baru” pada bagian atas samping kanan sampai dengan soal seterusnya.</p>
 <p>Gambar 3. 11</p>	 <p>Gambar 3. 12</p>	<p>10. Setelah soal selesai dibuat kita dapat memilih menu “terbitkan” yang nantinya akan muncul gambar 3.11 dan 3.12 seperti di samping ini. Kita diminta untuk mengisi data seperti: menambahkan judul gambar, pilihan bahasa dan pilihan kelas.</p>
 <p>Gambar 3. 13</p>	 <p>Gambar 3. 14</p>	<p>11. Soal telah tersimpan, selanjutnya kita dapat mengatur aturan permainan atau kuis yang nantinya akan dimainkan. Pengaturan aktivitas kuisnya dari segi waktu, tunjukkan papan perangkat, pilihan jawaban diacak dan musik. Setelah semuanya selesai lalu tekan menu “Lanjutkan”</p> <p>12. Soal telah tersimpan, akan muncul tampilan seperti gambar 3.14 di samping ini. Kita dapat mencoba kuis yang telah kita buat dengan <i>live game</i> (mulai kuis langsung) atau <i>homework</i> (pekerjaan rumah)</p>

		<p>13. <i>Live Game</i> (Mulai Kuis Langsung), klik menu tersebut maka tampilannya akan seperti gambar 3.15 berikut. Kuis dapat dibagikan melalui kode game yang sudah tertara pada gambar 3.15 di samping kiri atau dibagikan melalui link game yang tertara pada gambar 3.16 di samping, salin link dan share ke grup kelas.</p> <p>14. Kemudian siswa diarahkan untuk mengakses <i>quizizz</i> dan memasukkan kode game untuk mengakses permainan kuis yang telah disediakan. Setelah memasukkan kode game siswa akan diminta untuk mengisi identitas nama kemudian langsung menekan menu “mulai”, untuk memulai permainan. Kuis berakhir dan permainan selesai.</p>
---	---	---

Gambar 3. 15

Gambar 3. 16

Pada langkah develop ialah langkah validasi dari yang sudah ahlinya. Dari hasil yang didapat berbentuk nilai suatu kepatasan media game memakai *quizizz* yang pantas digunakan, sebab telah melengkapi standarnya dalam mengevaluasi pembelajaran, adanya langkah pembuatan yang sudah jelas dan mudah diikuti tinggal dizoom tampilan agar menjadi besar.

Langkah selanjutnya yaitu langkah mengimplementasikan dalam uji coba langsung memakai skala kecil di MI Al-Irsyad Palimbangan yang tujuan agar mengetahui kepatasan media yang gunakan sebelum meluas. Untuk penilaian menggunakan nilai keterbacaan link atau kepraktisan aplikasi *quizizz* dengan angket yang diisi siswa. Dalam uji coba atau implementasi pendahuluan media *quizizz* dengan 2 HP secara bergiliran menggunakannya saat pembelajaran IPS kelas 4(empat) pada buku ESPS, dengan Materi Pokok Keragaman Aktivitas Ekonomi Masyarakat Indonesia. Disana dijelaskan tentang soal yang ada di *quizizz* mengenai mengetahui Wilayah Daratan dan Wilayah Perairan. Dari hasil yang telah diuji coba kepada siswa dapat dipakai atau diterapkan dalam mengevaluasi pembelajaran dan mempermudah guru. Jawaban siswa terhadap media game dari *quizizz* sangat menyenangkan serta kekinian.

Langkah terakhir ialah pada langkah mengevaluasi yaitu langkah penilaian semuanya terhadap uji coba yang sudah diujikan agar menjadi rampung dapat diambil kesimpulan terhadap kepatasan terhadap media yang sudah digunakan. Dari hasil yang telah diuji validasinya yang dikembangkan menggunakan *quizizz* berdasarkan seluruhnya baik dari segi kepatasannya untuk pakai sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Meskipun media game *quizizz* mendapatkan hasil yang pantas tetap peneliti mengadakan revisi yang kurang agar lebih maksimal dalam memanfaatkannya dalam mengevaluasi pembelajaran.

KESIMPULAN

Quizizz ialah salah satu *tecnology* mampu mempermudah guru mengevaluasi dalam pembelajaran siswa dalam belajar secara mandiri menggunakan aplikasi quizizz: Mainkan untuk belajar. Selanjutnya untuk siswa dapat memakai aplikasi *quizizz* dari link yang dibagikan guru dan dapat digunakan dirumah dengan mengklik link tersebut dan mempunyai aplikasinya serta ada jaringan terkoneksi diinternet. Untuk langkahnya guru mengolah media game quizizz yaitu untuk, supaya pembelajaran tidak cepat bosan dan ada kerjasamanya antara siswa-siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, Andri. "Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (September 28, 2020): 282–89. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Ashsiddiqi, Hasbi. "Kompetensi Sosial Guru Dalam Pembelajaran dan Pengembangannya." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 17, no. 01 (2012): 61–71. <https://doi.org/10.19109/td.v17i01.25>.
- Bagja Sulfemi, Wahyu. "Kemampuan Pedagogik Guru." 1. STKIP Muhammadiyah Bogor, May 14, 2019. <https://doi.org/10.31227/osf.io/wnc47>.
- Dudung, Agus. "Kompetensi Profesional Guru." *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)* 5, no. 1 (April 17, 2018): 9–19. <https://doi.org/10.21009/JKKP.051.02>.
- Fakhrurrazi. "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif." *At-Ta'fikir: Jurnal Pendidikan, Hukum Dan Sosial Keagamaan* 11, no. 1 (October 20, 2018): 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Febriana, Rina. *Kompetensi Guru*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Herliandry, Luh Devi, Nurhasanah Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, and Heru Kuswanto. "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (April 30, 2020): 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>.
- Huda, Muallimul. "Kompetensi Kepribadian Guru dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran PAI)." *Jurnal Penelitian* 11, no. 2 (July 10, 2018): 237–66. <https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170>.
- Musfah, Jejen. *Peningkatan Kompetensi Guru: Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Ratu Ayu Uswatun Khasanah, Dian, Hascaryo Pramudibyanto, and Barokah Widuroyekti. "Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Sinestesia* 10, no. 1 (April 23, 2020): 41–48.
- Rifma. *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru: Dilengkapi Model Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Rohmawati, Afifatu. "Efektivitas Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015): 15–32. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>.

Syarifuddin, Madian : Penggunaan Media Game Berbasis Internet Pada Pelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Quizizz

Setyosari, Punaji. "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2014): 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>.

Sopandi, Andi. "Pengaruh Kompetensi Profesional Dan Kompetensi Kepribadian Terhadap Kinerja Guru." *SCIENTIFIC JOURNAL OF REFLECTION: Economic, Accounting, Management and Business* 2, no. 2 (April 1, 2019): 121–30. <https://doi.org/10.37481/sjr.v2i2.58>.