

ÉFÉKTIVITAS MÉDIA PANGAJARAN ONLINE BERBASIS GAME KUIZZ DINA HASIL DIAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ku

M Aris Gunawan

175060166

ABSTRAK

Média pangajaran mangaruhan pisan kana prosés diajar ngajar. Pamakéan média pangajaran mangaruhan kana deet atawa jerona hasil diajar. Tapi dina kanyataanana hasil diajar siswa masih katégori handap rata-rata. Hal éta lumangsung lantaran guru can ngamangpaatkeun kréatipitas jeung variasina dina média pangajaran pikeun narik minat siswa. Guru kudu narékahan pikeun ngaronjatkeun hasil diajar siswa ku cara ngagunakeun média pangajaran anu luyu, salah sahijina nya éta média pangajaran kaulinan kuis online. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun; (1) mikanyaho konsép média pangajaran online dumasar kana kaulinan kuis di SD; (2) mikanyaho éféktivitas ngagunakeun média pangajaran online dumasar kana kaulinan kuis dina hasil diajar siswa di SD; (3) mikanyaho kendala-kendala anu disanghareupan dina ngagunakeun media pembelajaran online berbasis game kalawan kuis dina pangajaran di SD. Metode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta metode panalungtikan kualitatif kalayan jenis panalungtikan studi pustaka. Sumber data anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta data sékundér, nya éta data tina artikel-artikel ti jurnal nasional jeung internasional anu aya patalina jeung média pangajaran kaulinan, kuis, jeung hasil diajar. Téhnik panalungtikan anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta Édit, Organizing, jeung Finding. Analisis data digunakeun dina wangun réduksi data, penyajian data, nyieun kacindekan jeung verifikasi. Hasil panalungtikan nya éta: (1) kuis nya éta média pangajaran anu digunakeun sacara husus dina ranah atikan anu dilengkepan ku rupa-rupa audio, vidéo, jeung gambar anu bisa narik minat siswa pikeun diajar, miboga ciri anu pondok, merlukeun saeutik ongkos, nyaeta partisipatif, ngagunakeun alat-alat mantuan, resiko low, aturan jelas jeung tujuan, ganjaran, ngamungkinkeun siswa bersaing, jeung waktu palaksanaan sarua; (2) Quizizz geus disebutkeun éféktif. Hal ieu dibuktikeun ku kapanggihna sasaruana tina sababaraha panalungtikan anu nyindekkeun yén ngaronjat signifikan hasil diajar siswa kapanggih dina ngagunakeun média kaulinan atikan Quizizz. Ku kituna panalungtik nyindekkeun yén ngagunakeun média pangajaran online dumasar kana kaulinan Quizizz di SD bisa disebutkeun éféktif; (3) Pamakéan kuis masih boga masalah. Papanggihan tina sababaraha sasaruana dina sababaraha jurnal ngeunaan kendala anu dibuktikeun ku sababaraha kajian anu kapanggih dina wangun kompetensi guru anu kudu nyukupan, bimbingan kolot anu mangaruhan kana kalancaran diajar quizzz, komo siswa anu curang atawa ngalakukeun kagiatan séjénna dina gadgetna. kapanggih.

Kecap Pamageuh: *Média pangajaran kaulinan, Kuis, Hasil Diajar.*

