

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz

Sigit Pamungkas

Email: pamungkassigit529@gmail.com

SD Negeri Gentan 04

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Quizizz. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas VI SD Negeri Gentan 04 sebanyak 22 siswa. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, masing-masing siklus 1 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tahap-tahap penelitian sedikit berbeda dari pembelajaran dalam kelas karena pembelajaran dilakukan secara terpisah atau siswa berada dirumah masing-masing. Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 51,36 dengan katagori cukup. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 93,45 dengan katagori tinggi. Jadi dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 42,09. Dengan demikian penelitian dapat disimpulkan bahwa media belajar berbasis game edukasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Daring, Media Game.

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in learning outcomes in online learning through quizizz educational game media. This research is a classroom action research with 22 students of grade VI SD Negeri Gentan 04 as subjects. This research was conducted in 2 cycles, each cycle 1 meeting. Each meeting consists of 4 stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. The implementation of the stages of research is slightly different from classroom learning because learning is carried out separately or students are at home. Based on the results of the study, in the first cycle the average value of student learning outcomes was 51.36 with a sufficient category. Whereas in the second cycle the average value of student learning outcomes was 93.45 with a high category. So from cycle I and cycle II there was an increase in student learning outcomes as much as 42.09. Thus the study can be concluded that learning media based on educational games quizizz can improve student learning outcomes in online learning on the theme of globalization.

Keywords: Learning Outcomes, Online Learning, Game Media.

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan adalah hak dasar bagi setiap warga Negara Indonesia untuk dapat menikmatinya. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran (Munib, 2009:139). Keberadaan pendidikan yang sangat penting tersebut telah diakui dan sekaligus memiliki legalitas yang sangat kuat sebagaimana tertuang dalam Undang-undang Dasar 1945 pasal 31

(1) yang menyebutkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan. Hak memperoleh pendidikan ini diperjelas dengan pasal 31 (2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya, sementara ayat (3) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu system pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang undang. Berdasarkan hal tersebut maka pendidikan merupakan hak semua warga negara dan pemerintah mempunyai kewajiban dalam hal pembiayaan.

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar untuk pembangunan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Melalui pendidikan suatu negara dapat menciptakan generasi yang cerdas dan maju. Dengan adanya pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan potensi yang ia miliki sehingga dapat tercipta Sumber Daya Manusia yang baik dan berkualitas untuk menunjang kemajuan bangsa.

Dunia pendidikan tidak lepas dari kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Hamalik (2011: 27) mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, bahwa kegiatan mengajar hanya bermakna apabila terjadi kegiatan belajar murid. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar murid, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi murid-murid. Pendidik atau guru adalah orang yang bertanggungjawab terhadap pelaksanaan pendidikan. Guru didalam dunia pendidikan berfungsi sebagai pihak yang merencanakan, mengorganisasikan, memimpin dan mengawasi.

Guru sebagai perantara dalam menyampaikan informasi kepada siswa harus dapat menyampaikan segala informasi dengan jelas sehingga siswa mampu dengan mudah memahami informasi berupa materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu (Sanaky, 2013: 11).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Bab IV mengenai Standar Proses Pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa.

Hal ini menuntut pendidik untuk memberikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan lebih menantang sehingga akan meningkatkan keaktifan belajar dan pada akhirnya hasil belajar siswa akan meningkat pula. Pendidik harus selalu memberikan inovasi dalam pembelajaran supaya pembelajaran tidak monoton dan membosankan untuk siswa. Peran pendidik adalah sebagai perencana (sebagai penentu jenis tugas yang harus dikerjakan siswa), sebagai fasilitator, dan sebagai evaluator (pemberi umpan balik dan penguatan).

Pada era revolusi industry 4.0 merupakan tantangan dalam seluruh bidang ilmu secara khusus bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui pengajaran (Rohmah, 2017). Sesuai Undang-Undang sistem pendidikan nasional pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhak mulia, sehat,berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan inilah yang mendasari peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran,salah satunya dalam penerapan media pembelajaran.Untuk menjawab tantangan era revolusi industri 4.0, guru harus mampu berinovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi, siswa yang memiliki smartphone hanya dimanfaatkan untuk membaca berbagai media sosial dan bermain game. Siswa belum paham bahwa *smartphone* sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Bahkan siswa belum banyak tahu tentang media game edukasi terutama kelas VI. Menginjak bulan Maret 2020 di Indonesia menyebarlah isu penyebaran Covid-19. Bukan isapan jempol belaka, virus ini di akhir tahun 2019 terjadi kasus terinfeksi pertama di negara Cina yaitu kota Wuhan yang kemudian menyebar keseluruh dunia termasuk Indonesia. Salah satu cara mencegah penyebaran wabah Covid-19 antar manusia adalah tidak berinteraksi secara langsung dan menjaga jarak satu sama lain.Dalam rangka melaksanakan pencegahan ini, maka Dinas Pendidikan Kebudayaan Kepemudaan dan Olah Raga kabupaten Semarang mewajibkan siswa belajar dirumah dalam

waktu yang relatif lama. Belajar siswa dirumah diawasi orang tua dan dipandu oleh guru mata pelajaran secara daring.

Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat pula. Peningkatan hasil belajar siswa dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah memanfaatkan *game* edukasi *quizizz*. Game edukasi ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. Game edukasi *quizizz* ini biasa menggunakan laptop atau *smartphone* dan dapat dilaksanakan dimanapun berada.

Game edukasi ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal- soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif. Hal ini sependapat dengan Henry (2010) mengemukakan tentang dampak positif penggunaan game yang salah satunya adalah game menyenangkan dan menghibur serta game yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada dirumah. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa di rumah pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 melalui penerapan media belajar berbasis game edukasi *quizizz*. Pembelajaran daring adalah pendidikan normal berbasis lembaga yang siswa dan instruktur nya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pembelajaran elektronik (*e-learning*) atau pembelajaran daring (*online*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet. Pendekatan moda daring memiliki karakteristik *constructivism*, *social constructivism*, *community of learners* yang inklusif, pembelajaran berbasis komputer, kelas digital, interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan. Melalui pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar dan belajar dimanapun.

Game edukasi *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Penerapan game edukasi *quizizz* dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti *smartphone* dan laptop. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya game edukasi *quizizz* memiliki karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. Game edukasi *quizizz* juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Penelitian ini didasari hasil observasi di SD Negeri Gentan 04 Kabupaten Semarang peneliti mendapatkan informasi bahwa permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran daring adalah kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran daring sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang menurun. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya adalah proses pembelajaran daring yang hanya melalui media Whatsapp, materi yang banyak membuat guru dalam proses pembelajaran hanya berorientasi pada tercapainya semua materi yang sudah ditetapkan, ranah kognitif selalu menjadi ukuran yang dominan dalam hasil belajar sehingga keaktifan belajar kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran.

Berdasarkan fakta dilapangan tersebut, maka peneliti merasa perlu dilakukan penelitian yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan menantang untuk siswa. Media pembelajaran yang mampu membuat siswa mampu memecahkan masalah dan melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada dirumah yang tentunya akan bermanfaat pada meningkatnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran secara daring. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Tema Globalisasi Siswa Kelas VI SD Negeri Gentan 04 Kabupaten Semarang Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi *Quizizz*”.

KAJIAN TEORI

Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Penelitian tindakan kelas bisa digunakan sebagai implementasi berbagai program yang ada di sekolah dengan mengkaji berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa atau keberhasilan proses dan hasil implementasi berbagai program sekolah.

Menurut Arikunto, dkk, penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Kemmis dan Taggart, 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.

Menurut Hopkins (1993), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (Planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (Observation and evaluation). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yakni perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting), dan seterusnya hingga perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Lebih singkatnya, langkah-langkah penelitian tindakan kelas diantaranya yaitu: Perencanaan (Planning), yaitu persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, seperti: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran. Pelaksanaan Tindakan (Acting), yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan serta prosedur tindakan yang akan diterapkan. Observasi (Observe). Ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan semua rencana yang telah dibuat dengan baik, tidak ada penyimpangan- penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan cara memberikan lembar observasi atau dengan cara lain yang sesuai dengan data yang dibutuhkan. Refleksi (Reflecting), yaitu kegiatan evaluasi mengenai perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang sudah dirancang. Berdasarkan langkah ini, maka akandiketahui perubahan yang terjadi. Bagaimana dan sejauh mana tindakan yang ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan. Bertolak dari refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan dalam bentuk replanning dapat dilakukan. Menurut Hamalik memberikan pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor *intern* yang berasal dari siswa tersebut, dan faktor *ekstern* yang berasal dari luar diri siswa tersebut. Faktor dari diri siswa terutama adalah kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Seperti yang telah dikemukakan oleh

Clark, bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Selain factor kemampuan siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, serta masih banyak factor lainnya. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Meskipun demikian, hasil yang dicapai masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Daring

Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dikakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017). Pada tataran pelaksanaanya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkatperangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013). Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E., 2019). Penggunaan teknologi mobile mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011).

Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp* (So, 2016). Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram (Kumar & Nanda, 2018). Pembelajaran daring menghubungkan siswa dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM (Molinda, 2005).

Game Edukasi Quizizz

Game edukasi quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Penerapan game edukasi quizizz dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti smartphone dan laptop. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya game edukasi quizizz memiliki karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. Game edukasi quizizz juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi. Menurut Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SD Negeri Gentan 04 Kabupaten Semarang. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan, mulai bulan Oktober sampai dengan bulan November 2020. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Gentan 04 Kabupaten Semarang yang berjumlah 22 siswa. Perencanaan: Pada tahap ini peneliti mempersiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, angket respon siswa dan lembar observasi. Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan dalam dua kali pertemuan. Tahap tindakan dilakukan oleh guru dengan menggunakan media belajar berbasis game edukasi Quizizz. Proses pembelajaran daring dilakukan sesuai jadwal pelajaran kelas VI SD Negeri Gentan 04 Kabupaten Semarang. Materi yang akan diberikan adalah tema 4 yaitu Globalisasi Subtema 2 Globalisasi dan Manfaatnya Pembelajaran 1.

Guru menyampaikan presentasi kelas melalui media Zoom dengan memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa dalam mempelajari materi tema 4 Subtema 2 Globalisasi dan Manfaatnya Pembelajaran 1. Guru menyampaikan materi tema 4 subtema 2 globalisasi dan manfaatnya pembelajaran 1 menggunakan media Zoom berbentuk Power Point yang berisi fitur audio dan juga video. Diakhir pembelajaran siswa mendapatkan mengerjakan soal evaluasi dengan penggunaan media belajar berbasis game edukasi Quizizz sehingga siswa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan hasil belajar kepada siswa. Kegiatan observasi dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan mencatat kejadian-kejadian yang tidak terdapat dalam lembar observasi dengan membuat lembar catatan lapangan. Hal-hal yang diamati selama proses pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran dan aktivitas guru maupun siswa selama pelaksanaan pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti bersama guru melakukan evaluasi dari pelaksanaan tindakan pada siklus I yang digunakan sebagai bahan pertimbangan perencanaan pembelajaran siklus berikutnya. Jika hasil yang diharapkan belum tercapai maka dilakukan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus kedua dan seterusnya. Rencana tindakan siklus II dimaksudkan

sebagai hasil refleksi dan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Sedangkan kegiatan pada siklus III dimaksudkan sebagai hasil refleksi dan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Tahap tindakan siklus II mengikuti hasil refleksi pada tahapan tindakan siklus I dan seterusnya sampai hasil penelitian yang diharapkan.

Dalam penelitian ini terdapat dua pedoman observasi yaitu observasi keaktifan siswa dan observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media belajar berbasis game edukasi Quizizz. Observasi hasil belajar siswa difokuskan pada pengamatan hasil pengerjaan evaluasi siswa pada akhir pembelajaran daring pada tema 4 subtema 2 globalisasi dan manfaatnya pembelajaran 1. Sedangkan observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media belajar berbasis game edukasi Quizizz difokuskan pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran daring. Hasil pengamatan yang belum terdapat pada pedoman observasi yang telah disiapkan dapat dituliskan pada lembar catatan lapangan.

Angket dibagikan dan diisi oleh siswa melalui media Google Form yang fungsinya untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran tema 4 subtema 2 globalisasi dan manfaatnya pembelajaran 1. Wawancara dilakukan dengan cara bertanya kepada guru dan siswa mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan media belajar berbasis game edukasi Quizizz. Dokumentasi diperoleh dari hasil soal evaluasi individu, lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan, daftar siswa, dan foto-foto selama proses pembelajaran daring.

Instrumen Penelitian yang digunakan :Peneliti merupakan instrumen peneliti sekaligus sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data dan pada akhirnya menjadi pelapor penelitiannya (Moleong 2007: 168). Dalam penelitian ini digunakan lembar observasi untuk pelaksanaan hasil pengerjaan evaluasi pembelajaran daring dengan menggunakan media belajar berbasis game edukasi Quizizz. Pedoman wawancara ini digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan guru dan siswa mengenai proses pembelajaran daring dengan penggunaan media belajar berbasis game edukasi Quizizz. Angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dalam pembelajaran daring dengan penggunaan media belajar berbasis game edukasi Quizizz. Angket ini diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan atau mengikuti pembelajaran daring. Angket ini disusun menggunakan skala Guttman, mengingat pilihan jawaban pada skala ini simpel dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa SD yaitu dengan pilihan jawaban Ya atau Tidak.

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar nilai siswa, soal evaluasi berbasis game edukasi Quizizz, daftar nama siswa, dan foto-foto selama proses pembelajaran daring. Teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data yaitu kegiatan pemilihan data, penyederhanaan data serta transformasi data kasar dari hasil catatan lapangan. Penyajian data berupa sekumpulan informasi dalam bentuk deskriptif naratif yang disusun, diatur dan diringkas sehingga mudah dipahami. Hal ini dilakukan secara bertahap kemudian dilakukan penarikan kesimpulan dengan cara diskusi bersama mitra kolaborasi. Untuk menjamin pemantapan dan kebenaran data yang dikumpulkan dan dicatat dalam penelitian digunakan triangulasi. Triangulasi

diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2005: 83).

Data hasil observasi dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa yang berpedoman pada lembar observasi evaluasi siswa. Penilaian dilihat dari skor pada lembar observasi yang digunakan. Persentase diperoleh dari skor pada lembar observasi dikualifikasikan untuk menentukan seberapa besar ketuntasan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk setiap siklus presentase diperoleh dari rata-rata presentase hasil belajar siswa pada tiap pertemuan. Hasil data observasi ini dianalisis dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Presentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74%	Tinggi
25% - 49%	Sedang
0% - 24%	Rendah

Cara menghitung persentase hasil belajar siswa (Sugiyono, 2001: 81) berdasarkan lembar observasi untuk tiap pertemuan adalah sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Analisis Angket Respon Siswa

Angket respon siswa terdiri dari 5 butir pertanyaan yang harus dijawab siswa dengan pilihan jawaban Ya atau Tidak. Cara menghitung persentase angket respon siswa menurut (Sugiyono, 2001: 81) adalah sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar daring siswa kelas VI pada tema 4 Globalisasi Subtema 2 Globalisasi dan Manfaatnya SD Negeri Gentan 04 Kabupaten Semarang. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari aktivitas belajar selama kegiatan belajar secara daring dalam masing-masing siklus.

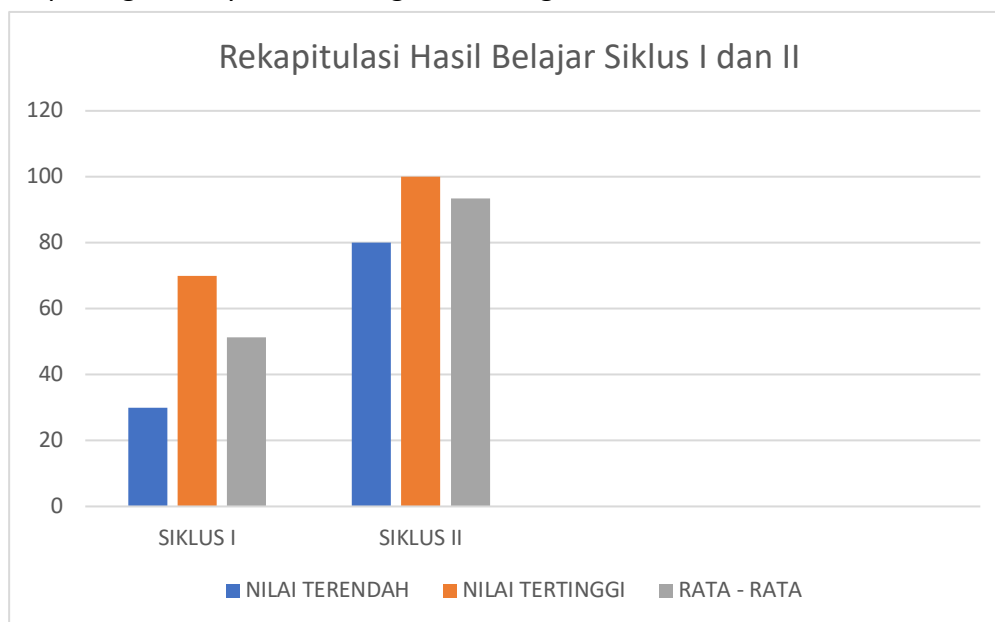
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan nilai hasil belajar pada siklus I dan II terdapat kecenderungan variabel tersebut selalu meningkat. Kondisi ini dipengaruhi hasil refleksi yang dilakukan setiap akhir siklus sehingga terus ada peningkatan perlakuan dan pengamatan terhadap hasil belajar siswa. Hasil rekapitulasi hasil belajar siklus I dan II dapat dilihat dalam tabel 3.3. berikut ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan II

NO	URAIAN	SIKLUS	
		I	II
1.	Nilai Terendah	30,00	80,00
2.	Nilai Tertinggi	70,00	100,00
3.	Rata-rata	51,36	93,45

Berdasarkan tabel 2. tentang rekapitulasi hasil belajar pada siklus I dan II dapat terlihat jelas peningkatannya dalam diagram batang berikut ini;



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian dengan mengimplementasikan penerapan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz*, hasil belajar siswa sudah mulai tumbuh sejak siklus I. Implementasi media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah dengan menyenangkan sehingga kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan akan lebih terbangun yang tentunya akan berakibat pada meningkatnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dan berimbas meningkatnya hasil belajar siswa. Media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* adalah alternatif solusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Gentan 04 Kabupaten Semarang. Implementasi media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* ini pada siklus I memperoleh skor 51,36 dan selanjutnya di siklus II meningkat menjadi 93,45, sehingga dapat disimpulkan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* ini menjadi salah satu alternatif solusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar secara daring siswa khususnya siswa SD.

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Gentan 04 Kabupaten Semarang dengan menerapkan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* terdapat peningkatan yang signifikan pada siklus I diperoleh skor sebesar 51,36, dan sedangkan pada siklus II skor sebesar 93,45. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar secara daring siswa SD.

Bagi pihak sekolah khususnya guru perlu dilakukan inovasi - inovasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan berkesinambungan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus pembinaan profesi guru, sehingga permasalahan - permasalahan pembelajaran akan dapat teratasi. Penerapan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* ini hanya salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan hasil belajar secara daring siswa khususnya siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
<https://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html> Diakses pada tanggal 17 Oktober 2020.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres
- Dwi, Yayuk A. 2014. "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Manipulatif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar".
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6166/6283> Diakses pada tanggal 17 Oktober 2020.
- Kuntarto, E. 2017. "Pengetian Pembelajaran Daring."
<file:///C:/Users/user/Downloads/9759-Article%20Text-24717-3-10-20200706.pdf>
Diakses pada tanggal 17 Oktober 2020.
- Nana Sudjana. 2000. *Dasar - dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003.