

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
DARING MELALUI MEDIA GAME EDUKASI QUIZIZ PADA MUATAN  
PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS HIDUP KELAS IV A  
MIN 1 YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**WARIDAH**

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Yogyakarta

e-mail: [Waridahmsi72@gmail.com](mailto:Waridahmsi72@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian dengan menggunakan *Media Game Edukasi Quiziz* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui penelitian tindakan kelas yang terdiri atas pre tindakan, tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Data yang diambil dalam penelitian ini merupakan data hasil observasi tindakan siklus I dan II serta data pendukung lainnya. Dari hasil penelitian diperoleh data telah terjadi perubahan tingkat keaktifan menjadi lebih baik. Hal ini terlihat dari perubahan pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 50% dari 30 siswa, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata 85%. Dengan demikian, *Media Game Edukasi Quiziz* dalam pembelajaran daring mampu meningkatkan keaktifan siswa pada muatan pelajaran IPA kelas IV A MIN 1 Yogyakarta tahun pelajaran 2020/2021 sebesar 35%.

**Kata Kunci:** Keaktifan, Pembelajaran Daring, Quizizz

**PENDAHULUAN**

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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak 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 adalah 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 melihat status teman, melihat youtube, dan bermain game. Siswa belum paham bahwa smartphone sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Bahkan siswa belum banyak tahu tentang media game edukasi. Menginjak bulan Maret 2020 di Indonesia menyebarlah isu penyebaran Covid-19. 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, muncullah kebijakan yang mewajibkan siswa belajar di rumah belajar siswa di rumah diawasi orang tua dan dipandu oleh guru mata pelajaran secara daring. Kebanyakan guru hanya memberikan materi dan soal manual untuk dikerjakan siswa. Kegiatan ini telah dilakukan dalam waktu yang relatif lama, kebanyakan siswa dan orang tua sudah sudah merasakan bosan dan malas untuk mengerjakan tugas-tugas dari guru.

Penurunan jumlah siswa yang aktif mengikuti pembelajaran daring pada bulan Desember 2020 diduga karena faktor kejenuhan terhadap model pembelajaran menggunakan, hal ini dapat dilihat dari semakin sedikit siswa yang aktif mengerjakan tugas evaluasi. Tugas evaluasi diberikan dalam bentuk tugas manual dengan mengerjakan tugas yang ada di lembar kerja siswa (LKS). dari 30 siswa hanya 12 (44,4%) siswa yang aktif, hal ini dapat dilihat dari siswa yang mengerjakan tugas. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah memanfaatkan game edukasi quiziz. Game edukasi ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. Game edukasi quiziz ini biasa menggunakan Laptop atau smartpone dan dapat dilaksanakan dimanapun berada.

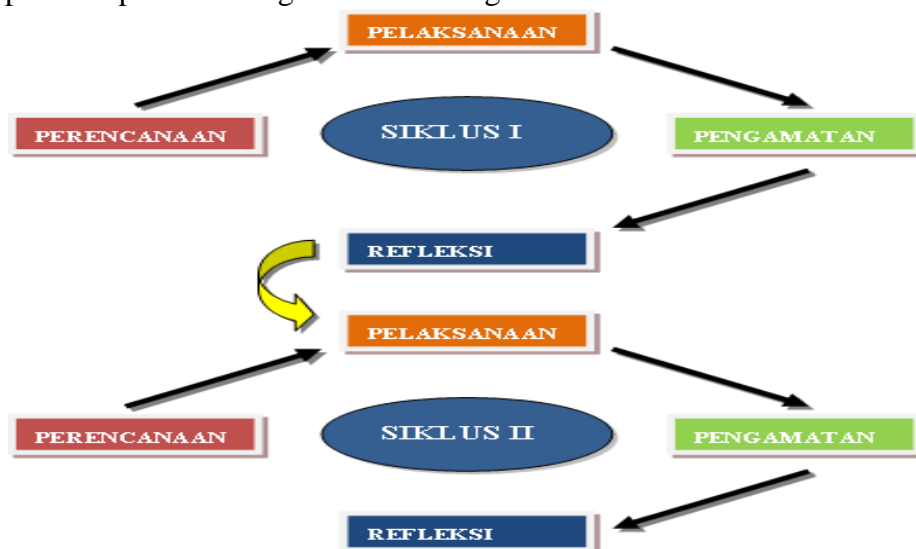
Game edukasi ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal- soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif. Hal ini sependapat dengan Henry (2010) mengemukakan tentang dampak positif penggunaan game yang salah satunya adalah game menyenangkan dan menghibur serta game yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir belajar dan berlatih walaupun berada dirumah. Permasalahan rendahnya jumlah siswa yang aktif mengikuti pembelajaran daring, menjadikan perlunya tindakan untuk mengatasinya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya mengatasi rendahnya jumlah siswa yang aktif mengikuti pembelajaran daring, *Media Game Edukasi Quiziz* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa pada kelas IV A MIN 1 Yogyakarta tahun pelajaran 2020/2021.

Penelitian ini bertempat MIN 1 Yogyakarta yang beralamat di jalan Mendungwarih No 149A Giwangan Umbulharjo Yogyakarta dengan alasan peneliti bertugas di sekolah tersebut sedangkan subyek penelitian berada di tempat tinggal masing-masing. Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A MIN 1 Yogyakarta, dengan jumlah adalah 30 siswa, terdiri dari 18 orang siswa laki- laki dan 12 orang siswa perempuan. Tujuan dari penelitian adalah untuk, mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz, sebagai upaya meningkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada muatan pelajaran IPA materi siklus hidup di kelas IV A MIN 1 Yogyakarta.

## METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui empat langkah dalam siklus penelitian, yaitu perencanaan (planing), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflektion) serta indikator kerja. Siklus kedua dilakukan mengacu pada siklus sebelumnya dengan menyempurnakan segala kekurangan yang ada pada siklus pertama tersebut.

Adapun alur penelitian digambarkan sebagai berikut :



Gambar. 2 Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus, dengan masing- masing siklus menggunakan langkah – langkah :

### 1. Siklus I

Tahapan	Materi	Kegiatan	Keterangan
Perencanaan		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru membuat rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan</li> <li>➤ Guru menyiapkan lembar observasi</li> <li>➤ Guru menyusun naskah soal untuk kuis</li> <li>➤ Guru mempersiapkan media game edukasi quiziz yang akan digunakan siswa dalam kegiatan.</li> <li>➤ Guru menyusun instrumen</li> </ul>	
Tindakan		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberikan file materi melalui whatsapp grup</li> <li>➤ Guru mengintruksikan dan membimbing penguduhan aplikasi, memberikan kode kuis</li> </ul>	
Observasi		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ mengunduh hasil pekerjaan siswa</li> </ul>	
Refleksi		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru dan observer Mengadakan Analisis, penjelasan dan kesimpulan</li> </ul>	Untuk perbaikan pada siklus berikutnya

### 2. Siklus II

Tahapan	Materi	Kegiatan	Keterangan
Perencanaan		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru membuat rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan</li> <li>➤ Guru menyiapkan lembar observasi</li> <li>➤ Guru menyusun naskah soal untuk kuis</li> <li>➤ Guru mempersiapkan media game edukasi quiziz yang akan digunakan siswa dalam kegiatan.</li> <li>➤ Guru menyusun instrumen</li> </ul>	
Tindakan		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberikan file materi melalui whatsapp grup</li> <li>➤ Guru mengintruksikan dan membimbing penguduhan aplikasi, memberikan kode kuis</li> </ul>	
Observasi		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ mengunduh hasil pekerjaan siswa</li> </ul>	
Refleksi		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru dan observer Mengadakan Analisis, penjelasan dan kesimpulan</li> </ul>	Kesimpulan sebagai hasil penelitian

Tahapan penelitian ini sedikit berbeda, karena pembelajaran bukan dalam kelas atau pembelajaran secara klasikal melainkan secara terpisah atau siswa berada dirumah masing-masing. Data hasil observasi dianalisis untuk mengetahui keaktifan siswa yang berpedoman pada jumlah siswa mengerjakan tugas. Presentase diperoleh dari skor pada lembar observasi dikualifikasikan untuk menentukan seberapa besar keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk setiap siklus, presentase diperoleh dari rata-rata presentase keaktifan siswa pada tiap pertemuan. Hasil data observasi ini dianalisis dengan pedoman kliteria sebagai berikut.

Keaktifan belajar dapat ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan belajar menurut Semiawan (1999).

**Tabel 1. Katagori Tingkat Keaktifan Belajar Siswa**

Nomor	Rentang Skor	Katagori
1	85% - 100%	Sangat Tinggi
2	69% - 84%	Tinggi
3	53% - 68%	Cukup
4	37% - 52%	Rendah
5	20% - 36%	Sangat Rendah

Cara menghitung presentase keaktifan siswa berdasarkan lembar observasi untuk tiap pertemuan adalah sebagai berikut:  $\text{Presentase} = x \ 100\%$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### Pelaksanaan siklus ke-1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 6 Januari 2021. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui video yang diberikan melalui pesan whatshaap pada group kelas, siswa menyaksikan dan memahami video pembelajaran, siswa mengerjakan evaluasi yang disampaikan melalui media game edukasi quizizz, Guru memantau kegiatan siswa melalui aplikasi media game edukasi quizizz dan memantau pesan whatshaap pada group kelas apabila ada yang mengalami kendala, dan mendownload hasilnya sebagai bahan evaluasi. Berdasarkan hasil observasi pertemuan ke-1 dari 30 siswa hanya 11 (**36,7%**) siswa yang aktif, hal ini dapat dilihat dari hasil unduhan siswa yang mengerjakan quizizz.

Dari hasil refleksi yang dilakukan guru dan observer, kelemahan dan kendala yang terjadi pada pertemuan ini adalah ada beberapa siswa yang tidak membaca pesan pada group kelas dan masih ada kendala teknis mengerjakan game edukasi quizizz. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 13 Januari 2021. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui video yang diberikan melalui pesan whatshaap pada group kelas, siswa menyaksikan dan memahami video pembelajaran, siswa mengerjakan evaluasi yang disampaikan melalui media game edukasi quizizz, Guru memantau kegiatan siswa melalui aplikasi media game edukasi quizizz dan memantau pesan whatshaap pada group kelas apabila ada yang mengalami kendala, dan mendownload hasilnya sebagai bahan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi pertemuan ke-1 dari 30 siswa sebanyak 19 ( **63,3%**) siswa .Pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 rata-rata 50% yang aktif, hal ini dapat dilihat dari hasil unduhan siswa yang mengerjakan quizizz. Dari hasil refleksi yang dilakukan guru dan observer, kelemahan dan kendala yang terjadi pada pertemuan ini adalah ada beberapa siswa yang tidak membaca pesan pada group kelas dan masih ada kendala teknis mengerjakan game edukasi quizizz.

#### Pelaksanaan siklus ke-2

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 20 Januari 2021. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui video yang diberikan melalui pesan whatshaap pada group kelas, siswa menyaksikan dan memahami video pembelajaran, siswa mengerjakan evaluasi yang disampaikan melalui media game edukasi quizizz, Guru memantau kegiatan siswa melalui aplikasi media game edukasi quizizz dan memantau pesan whatshaap pada group kelas apabila ada yang mengalami kendala, dan mendownload hasilnya sebagai bahan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi pertemuan ke-1 dari 30 siswa ada 22 (**73,3%**) siswa yang aktif, hal ini dapat dilihat dari hasil unduhan siswa yang mengerjakan quizizz. Dari hasil refleksi yang dilakukan guru dan observer, kelemahan dan kendala yang terjadi pada pertemuan ini adalah ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan dan masih ada kendala teknis mengerjakan game edukasi quizizz.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 27 Januari 2021. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui video yang diberikan melalui pesan whatsapp pada group kelas, siswa menyaksikan dan memahami video pembelajaran, siswa mengerjakan evaluasi yang disampaikan melalui media game edukasi quizizz, Guru memantau kegiatan siswa melalui aplikasi media game edukasi quizizz dan memantau pesan whatsapp pada group kelas apabila ada yang mengalami kendala, dan mendownload hasilnya sebagai bahan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi pertemuan ke-1 dari 30 siswa sebanyak 29 (96,7%) siswa. Pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 rata-rata 50% yang aktif, hal ini dapat dilihat dari hasil unduhan siswa yang mengerjakan quizizz. Rata-rata hasil observasi pada siklus II adalah 85%. Hasil siklus II termasuk dalam katagori sangat tinggi.

## PEMBAHASAN

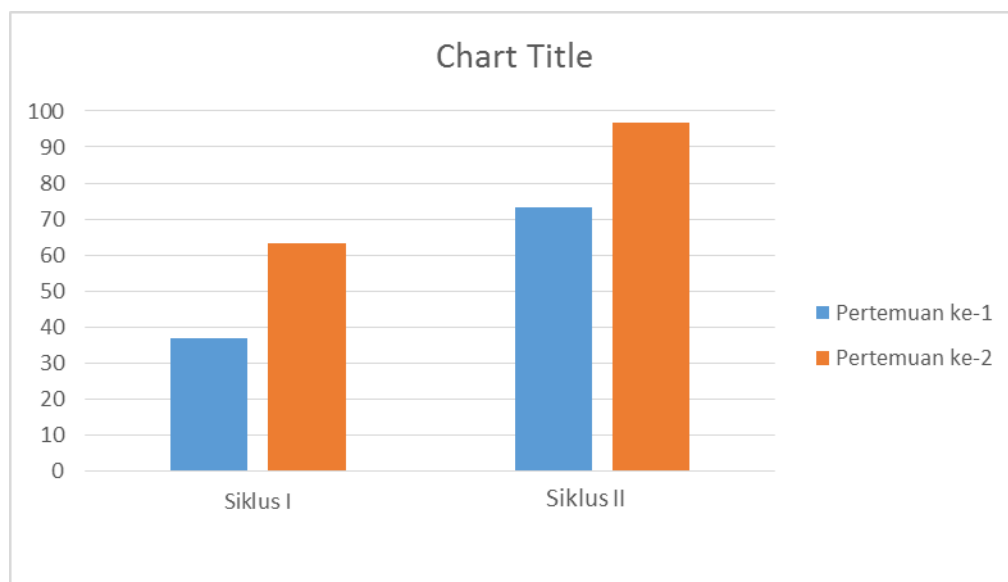
Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa ada peningkatan keaktifan siswa dari siklus I dan siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Perubahan peningkatan yang terjadi pada peserta didik dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa**

No	Siklus	Pertemuan Ke-1	Pertemuan Ke-2	Rata-Rata	Kategori
1	I	36,7%	63,3%	50%	Cukup
2	II	73,3%	96,7%	85%	Sangat Tinggi
3	Peningkatan			35%	

Berdasarkan tabel 2. rekapitulasi hasil observasi keaktifan siswa diatas maka dapat digambarkan pada grafis sebagai berikut:



**Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa**

Dari hasil observasi siklus I dan siklus II penggunaan media game edukasi quizizz terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa pada muatan pelajaran IPA karena dalam pelaksanaannya seolah-olah membawa aktivitas multi permainan pembelajaran ini lebih menyenangkan. siswa dapat belajar seperti hanya bermain game ada musik dan ada juga bonus permainan yang mereka dapatkan untuk mengerjakan soal kembali yang masih salah membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Walaupun belum 100% siswa kelas IV A MIN 1 Yogyakarta aktif dalam pembelajaran daring karena ada beberapa kendala yang penyelesaiannya perlu dilakukan kerjasama antara sekolah, orang tua siswa, komite, dan

steakholder. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Agung Setiawan, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih (2019). Dalam penelitiannya, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus pertama sebesar 80% dan siklus kedua sebesar 93% perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada peningkatan hasil belajar tingkatan SMA Dalam penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan siswa SD/MI

## KESIMPULAN

Sesuai hasil pembahasan, maka dapat dikemukakan bahwa setelah dilakukan tindakan pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz, terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring muatan pelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV A MIN 1 Yogyakarta pelajaran 2020/2021. Peningkatan keaktifan pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 50% dari 30 siswa, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata 85%. Jadi, media game edukasi quiziz dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keaktifan siswa mata pelajaran IPA muatan pelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV A MIN 1 Yogyakarta mengalami peningkatan sebesar 35%.

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dari siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring muatan pelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV A MIN 1 Yogyakarta pelajaran 2020/2021. Dengan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru untuk lebih terampil dalam merencanakan dan memilih media pembelajaran yang tepat dan media game edukasi quiziz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif, kepada kepala MIN 1 Yogyakarta diharapkan dapat mengambil kebijakan untuk mengembangkan penggunaan media game edukasi quiziz pada mata pelajaran yang lain, agar dapat meningkatkan keaktifan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dan Supardi Suhardjono. (2015). *"Penelitian Tindakan Kelas EdisiRevisi."* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- B. Josie Susilo Hardianto. (2020). *Penyebaran Covid-19 di DIY didominasi klaster keluarga dan perkantoran.* Diakses dari <https://yogyakarta.kompas.com/read/2020/12/24/06332521>
- Handriyantini dan Eva, *Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar.* (Malang: Sekolah Tinggi Informasi dan Komputer, 2009). 1.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, Cahya Kurnia. (2018). Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa.* Jakarta. Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI).
- N. Sudjana. (2007). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mel Silberman, 2010. *101 Cara Pelatihan Dan Pembelajaran Aktif,* Penerjemah: Dani Dharyani, Jakarta: Indek Jakarta
- Oemar Hamalik. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Akasra.
- Setiawan, Agung, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih. (2019). *"Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020."* Edusaintek 3.
- Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional