

PENERAPAN GAME QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI ASEAN PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI SANGGRAHAN

PURWANTI

SD Negeri Sanggrahan, Kulon Progo
Email: purwanti.sangchang@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan Game Quizizz mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi ASEAN di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2021/2022 di kelas VI SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates Kabupaten Kulon Progo. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan Game Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi 'ASEAN' peserta didik di kelas VI SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates tahun pelajaran 2021/2022. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil belajar peserta didik pada siklus I, dan siklus II yang mengalami kenaikan hasil belajar. Hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 21,71% yaitu 64 pada siklus I dan 85,71 pada siklus II. Hasil nilai rata rata untuk observasi peserta didik melakukan kegiatan belajar pada siklus I diperoleh nilai rata- rata 54 sedangkan hasil nilai rata-rata untuk observasi peserta didik melakukan kegiatan belajar siklus II diperoleh nilai rata- rata 81, dengan predikat baik. Peserta didik yang tuntas pada pada siklus I sebanyak 63%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas 37%, sedangkan pada siklus II, peserta didik yang tuntas mencapai 89% dan peserta didik yang belum tuntas 16%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan pada siklus I belum berhasil, sedangkan pada siklus II sudah berhasil. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran dengan menerapkan Game Quizizz dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates Kabupaten Kulon Progo sangat tepat dan berhasil.

Kata Kunci: Game Quizizz Hasil Belajar IPS

ABSTRACT

This study aims to describe the use of the Quizizz Game for the subject of ASEAN Social Sciences in Elementary Schools. The method used is a qualitative method. This research is a classroom action research. The research was carried out in an odd semester of the 2021/2022 school year in class VI of SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates, Kulon Progo Regency. The results of the study show that the application of the Quizizz Game can improve social studies learning outcomes in the material 'ASEAN' of students in class VI of SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates for the 2021/2022 academic year. This is shown by the learning outcomes of student in cycle I and cycle II which experienced an increase in learning outcomes. Student learning outcomes increased by 21,71%, namely 64 in cycle I and 85,71 in cycle II. The results of the average value for observing student carrying out learning activities in cycle I obtained an average value of 54 while the results for the average value for observing students carrying out learning activities in cycle II obtained an average value of 81, with a good predicate. Thus it can be concluded that the success rate in cycle I has not been successful, while in cycle II it has been successful. This means that the learning model by applying Quizizz Game Game can increase the activity and social studies learning outcomes of class VI students at SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates, Kulon Progo Regency, which is very appropriate and successful.

Keywords: Social Science Learning, Outcomes, Quizizz Game

PENDAHULUAN

Saat ditetapkannya Covid-19 yang merebak ke seluruh dunia, Covid-19 berdampak ke berbagai sektor kehidupan seperti ekonomi, sosial, pendidikan, dan kebudayaan. Dampak terbesar dirasakan oleh peserta didik diberbagai penyelenggara pelayanan pendidikan, baik lembaga pendidikan formal dalam semua tingkatan ataupun lembaga pendidikan non formal sampai dengan perguruan tinggi. Untuk mengatasi pandemi ini perlu diciptakan kesadaran untuk menjaga jarak dalam kesadaran dalam interaksi sosial (sosial distancing), karantina mandiri, dan isolasi agar setiap individu yang rentan tidak akan terkena virus. Upaya tersebut dilakukan sebagai sebuah pendekatan untuk menghambat dan atau menghentikan lajunya penyebaran Covid-19. Model demikian ini menghendaki agar setiap individu dapat melakukan tanggung jawab sesuai kapasitasnya untuk membantu memperlambat penyebaran Covid-19. Pendidikan adalah upaya untuk menjembatani antara kondisi objektif yang sedang terjadi dengan apa yang diharapkan terjadi. Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Kemajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia. Keberhasilan proses pembelajaran sebagai proses pendidikan di suatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang dimaksud misalnya guru, siswa, kurikulum, lingkungan sosial, dan lain-lain. Namun dari faktor-faktor itu, guru dan siswa faktor terpenting. Pentingnya faktor guru dan siswa tersebut dapat dirunut melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk membantu siswa dapat belajar dengan kebutuhan minatnya.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona virus Disease* (Covid- 19) poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan penga- laman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelu- lusan;
- b. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup an- tara lain mengenai pandemic Covid-19;
- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masng, termasuk mempertim- bangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
- d. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

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. Memasuki 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 Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Kulon Progo mewajibkan siswa belajar di rumah dalam waktu yang relatif lama. Belajar siswa di rumah diawasi orang tua dan dipandu oleh guru kelas 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. Keaktifan siswa dapat tercipta

Copyright (c) 2023 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

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 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.

Game edukasi Quiziz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Penerapan game edukasi *Quiziz* dapat dilakukan siswa di rumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti smartphone dan laptop. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya game edukasi *Quiziz* memiliki karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. Game edukasi *Quiziz* 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. 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 berfikir, belajar dan berlatih walaupun berada di rumah. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa di rumah pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 melalui penerapan media game edukasi quiziz. Pembelajaran daring adalah pendidikan formal berbasis lembaga yang peserta didik dan instruktornya 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. *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020). *Quizizz* merupakan game edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Anggia & Musfiroh, 2014). Aplikasi ini pada awalnya sering digunakan untuk pengukuran atau penilaian proses pembelajaran. *Quizizz* menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga dapat membuat sendiri soalnya. Pengguna dapat menambahkan gambar dan juga video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, poling, esai, dan juga pengguna dapat membuat soal dimana jawabannya berbentuk gambar. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran sangat efektif jika diterapkan dengan baik dan benar. (Winatha & Setiawan, 2020) melakukan sebuah penelitian menggunakan permainan kartu yang memodifikasi tampilan dan aturan permainan uno. Penelitian yang mereka lakukan pada mahasiswa STMIK dan STIKOM Indonesia, Denpasar menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar mahasiswa. (Nurhayati, 2020), (Dian Ayu Alfiani & Nanda Faradita, 2020), (Salsabila et al., 2020) bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran daring, meningkatkan hasil belajar siswa, siswa semakin teliti dan tenang dalam mengerjakan soal atau

Copyright (c) 2023 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

kuis, dan melatih siswa untuk memiliki manajemen waktu yang baik. Aplikasi *quizizz* sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran jika dipersiapkan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VI SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates didapatkan data hasil belajar semester II Tahun 2020/2021 dengan jumlah siswa 19 orang, menunjukkan bahwa 11 siswa (58%) belum tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM ≥ 70). Sedangkan 8 siswa atau 42% sudah tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM ≥ 70). Rata-rata kelas 63, nilai terendah 52 dan nilai tertinggi 80. Dari uraian latar belakang di atas maka akan dilakukan upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPS. Penulis melakukan penelitian untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik melalui media *game quizizz*.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates Kabupaten Kulon Progo. Siswa Kelas VI SD Negeri Sanggrahan berjumlah 19 orang, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan, dengan judul Penerapan *Game Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi ASEAN Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Sanggrahan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2020/2021.

Tempat penelitian ini adalah SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates Kabupaten Kulon Progo, lokasinya sangat strategis dan mudah dijangkau, berbatasan dengan: sebelah timur stadion Cangkring dan jalan raya Wates Nagung, sebelah utara sawah, sebelah barat Dusun Sanggrahan Lor, dan sebelah selatan sawah.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan peneliti yang dilaksanakan di SD Negeri Sanggrahan yang beralamat di Sanggrahan, Bendungan, Wates, Kabupaten Kulon Progo. Peran guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai kolaborator, sedangkan peneliti sebagai pelaksana dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2021 sampai dengan bulan Mei 2021 pada muatan pelajaran IPS semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VI dalam pelajaran IPS dengan menggunakan media *Game Quizizz*. Sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi guna mendapatkan gambaran tentang pembelajaran IPS yang sudah dilakukan sebelumnya pada materi akhir semester 2 kelas VI yaitu dengan mengamati hasil ujian akhir semester siswa dari nilai murni tes semester genap yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui permainan *Game Quizizz* pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS materi ASEAN. Prosedur tindakan kegiatan penelitian ini direncanakan 2 siklus. Setiap siklus yang dilaksanakan peneliti dalam pembelajaran dapat diuraikan dalam empat tahap: Perencanaan (planning), Tindakan (Acting), Observasi atau pengamatan (Observing), dan Refleksi (reflecting). Teknik Pengumpulan Data menggunakan teknik observasi, Dokumentasi dan Tes. Validasi data diperlukan agar diperoleh data yang valid. Adapun validitas yang digunakan perlu disesuaikan dengan data yang dikumpulkan. Untuk data kuantitatif (berbentuk angka) umumnya yang divalidasi instrumennya. Sedangkan data kualitatif (misalnya observasi) dapat divalidasi melalui triangulasi sumber maupun triangulasi metode. Penelitian ini menggunakan validasi instrumen, data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dianalisis secara deskriptif dengan

menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Secara individu, peserta didik dikatakan telah tuntas apabila $\geq 70\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dan Tindakan

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan melalui 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari 2x35 menit setiap pertemuannya. Data awal diambil pada kegiatan pra siklus yaitu dengan memberikan soal pre test kepada peserta didik untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar peserta didik dan target pencapaian pada masing-masing siklus sebelum diterapkannya metode pembelajaran Quizizz pada proses pembelajaran. Berikut ini disajikan hasil pre test peserta didik sebelum dilaksanakan penelitian siklus adalah :

Tabel 1. Rekap pencapaian indikator peserta didik pra siklus

No	Intervall Kriteria	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	<50	Kurang	13	84%
2	51-66	Cukup	3	16%
3	67-83	Baik	3	16%
4	84-100	Sangat baik	0	0%

Pada siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 Maret 2021 dan Rabu tanggal 17 Maret 2021. Siklus kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 16 April dan Selasa 20 April 2021.

1. Pelaksanaan Siklus 1

a. Perencanaan persiapan

Pada siklus 1, perencanaan dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang menekankan pada materi negara-negara Kawasan Asia Tenggara dengan urutan kegiatan pendahuluan yang berisikan pembukaan dengan salam, dilanjutkan berdoa melalui WAG. Menyiapkan peserta didik, apersepsi dan motivasi peserta didik. Menyampaikan tujuan, manfaat pembelajaran dan cakupan materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam pembelajaran.

Kegiatan inti yang menguraikan tentang guru meminta siswa untuk membaca sebuah bacaan yang berjudul “Kawasan Asia Tenggara”. Setelah peserta didik usai membaca bacaan, guru memberikan penjelasan tentang materi sebagai penguatan. Peserta didik memperhatikan guru dalam menjelaskan secara online baik melalui pesan tertulis maupun voice note. Peserta didik menanyakan berbagai hal yang belum dipahami kepada guru.

Guru memberikan soal sebagai tugas melalui WAG, peserta didik mengerjakan secara mandiri dengan waktu yang disediakan. Guru mendampingi secara online peserta didik mengerjakan tugas, jika ada pertanyaan atau ada yang belum dipahami dapat bertanya secara online kepada guru. Setelah peserta didik selesai mengerjakan tugas, tugas tersebut difoto dan dikirim ke WAG.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru memberi umpan balik dengan memberikan penilaian atas tugas yang telah diselesaikan oleh peserta didik. Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi masukan dan tambahan pemahaman pada peserta didik yang belum tuntas sesuai KKM. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang, guru memandu doa dan menutup pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Tindakan telah dilaksanakan sesuai dengan urutan pembelajaran yang telah direncanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 Maret 2021 pada jam pembelajaran 1-2 yaitu pukul 07.30 sampai dengan 08.40 WIB. Pelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan yaitu persiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh.

Peserta didik mengirimkan absen kehadiran sebagai tanda kesiapan untuk belajar. Guru memberikan motivasi berupa kalimat penyemangat belajar dan tetap patuhi protocol kesehatan guna memutus penyebaran covid 19. Guru memberikan apersepsi tentang materi yang akan dipelajari yaitu tentang “Kawasan Asia Tenggara”. Guru meminta siswa untuk membaca sebuah bacaan yang berjudul “Kawasan Asia Tenggara”. Setelah peserta didik usai membaca bacaan, guru memberikan penjelasan tentang materi sebagai penguatan. Peserta didik memperhatikan guru dalam menjelaskan secara online baik melalui pesan tertulis maupun voice note. Peserta didik menanyakan berbagai hal yang belum dipahami kepada guru. Guru kemudian memberikan lembar kerja peserta didik. Pertanyaan dalam LKPD ada dalam buku paket tema 8 yang telah dipinjam oleh peserta didik. Guru menanyakan Kembali adakah yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal.

Pembelajaran ditutup pada pukul 11.30 dengan berdoa dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa. Meskipun pembelajaran telah ditutup, namun pengiriman tugas masih berlanjut sampai dengan pukul 08.00 esok paginya karena *quizizz* sebagai PR.

c. Pelaksanaan observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan peserta didik belajar dan guru dalam pembelajaran jarak jauh. Pelaksanaan observasi dengan menggunakan lembar observasi. Ada dua lembar observasi yaitu lembar observasi peserta didik belajar dan lembar observasi pengelolaan kelas dan guru mengajar. Lembar observasi peserta didik diisi oleh guru saat peserta didik belajar dari rumah. Lembar observasi pengelolaan kelas diisi oleh kolaborator terhadap kegiatan guru saat pembelajaran jarak jauh dilaksanakan.

a). Berikut adalah data rekap hasil Observasi peserta didik belajar pencapaian indikator adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rekap Hasil Observasi Peserta didik siklus 1

No	Intervall Kriteria	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	<50	Kurang	5	50%
2	51-66	Cukup	1	10%
3	67-83	Baik	2	30%
4	84-100	Sangat baik	2	20%

Nilai hasil pencapaian indikator dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa yang mendapat kriteria kurang sebanyak atau 50% , yang mendapat kriteria cukup 10%, yang mendapat kriteria baik 20% dan yang mendapat kriteria sangat baik hanya 10%.

b). Data rekap hasil Observasi pencapaian peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rekap Hasil Pencapaian Indikator Peserta didik Siklus I Pertemuan ke-2

No	Intervall Kriteria	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	<50	Kurang	12	63%
2	51-66	Cukup	4	21%
3	67-83	Baik	3	16%
4	84-100	Sangat baik	0	0%

Nilai hasil pencapaian peserta didik dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa yang mendapat kriteria kurang sebanyak 50%, yang mendapat kriteria cukup 21%, yang mendapat kriteria baik 16% dan yang mendapat kriteria sangat baik hanya 0%.

2. Pelaksanaan Siklus 2

a. Pelaksanaan Perencanaan

Pada siklus II, perencanaan dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menekankan pada materi negara-negara di kawasan ASEAN, yaitu melanjutkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, dengan urutan kegiatan yang berisikan pembukaan dengan mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdoa sebelum memulai pembelajaran, mempersiapkan kesiapan peserta didik dengan mengirim emoticon yang menggambarkan suasana hati peserta didik, mengadakan apersepsi dan motivasi peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini serta cakupan materi yang akan disampaikan hari ini, semua dilakukan melalui WhatsApp Group (WAG).

Kegiatan inti guru mengirim modul agar dibaca oleh peserta didik tentang negara kawasan ASEAN, setelah peserta didik membaca bacaan yang dikirim oleh guru melalui WAG, guru memberikan penjelasan tentang materi sebagai penguatan. Peserta didik menyimak penjelasan guru melalui WAG atau melalui Voice Note dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan tentang materi yang belum dipahami melalui WAG. Setelah diskusi tentang materi yang diberikan, dan peserta didik sudah tidak ada yang menanyakan tentang materi, kemudian guru memberikan permainan game *Quizizz* berupa soal kepada peserta didik dalam waktu yang telah ditentukan, setelah peserta didik selesai mengerjakan game *Quizizz* kemudian di screenshot sebagai bukti bahwa peserta didik telah mengerjakan game *Quizizz* kemudian screenshot itu dikirim ke WAG.

Pada kegiatan penutup guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru memberikan umpan balik dengan memberikan penilaian tugas yang telah diberikan dan diselesaikan oleh peserta didik. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan masukan dan tambahan pemahaman pada peserta didik yang belum tuntas dan belum memenuhi KKM. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang, guru memandu berdoa setelah pembelajaran dan menutup pembelajaran. Tindakan telah dilaksanakan sesuai dengan apa yang direncanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada tanggal 20 April 2021, dimulai jam 07.30. Pembelajaran di mulai dengan kegiatan pendahuluan yaitu mengucapkan salam dan berdoa. Guru meminta orangtua peserta didik untuk mendampingi peserta didik dalam pembelajaran Daring. Guru menanyakan keadaan peserta didik serta menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran Daring dengan mengirim emoticon yang menggambarkan suasana hati peserta didik pada hari ini, dan ini sekaligus sebagai daftar hadir peserta didik. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan mengingatkan agar selalu tetap mematuhi protocol kesehatan. Guru memberikan apersepsi materi yang akan dipelajari yaitu tentang negara Thailand dan Vietnam. Guru mengirim modul yang berisi materi pelajaran dan meminta peserta didik untuk membaca dan memahami bacaan yang ada di modul. Guru memberikan penjelasan tentang materi melalui WA dan Voice note. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami melalui WAG. Sebagian Peserta didik mulai menanyakan tentang hal-hal yang belum dipahami, dan ada juga yang hanya menyimak. Setelah itu kemudian guru memberikan tugas mengerjakan Lembar kerja yang ada di modul yang telah dikirim oleh guru. Guru tetap memantau dan menanyakan kepada peserta didik apakah ada kesulitan dalam mengerjakan Lembar Kerja tersebut.

Pembelajaran ditutup pada pukul 11.30. Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini, dan menutup dengan berdoa Bersama melalui WAG. Meskipun pembelajaran sudah ditutup, akan tetapi pengiriman tugas permainan game *Quizizz* tetap berlanjut karena permainan game *Quizizz* ini adalah sebagai tugas di rumah untuk mengisi waktu pada peserta didik.

Observasi dilaksanakan dengan pengamatan peserta didik belajar dan guru mengajar dalam pembelajaran Daring. Pelaksanaan observasi dengan menggunakan lembar observasi. Ada dua lembar observasi yaitu lembar observasi peserta didik belajar dan observasi guru mengajar. Lembar observasi diisi oleh guru pada saat pembelajaran Daring. Lembar observasi guru mengajar diisi oleh kolaborator terhadap kegiatan guru pada saat pembelajaran Daring dilaksanakan.

c. Pelaksanaan Observasi

Pelaksanaan observasi menggunakan lembar observasi yaitu (1) lembar observasi peserta didik belajar, (2) Lembar observasi pengelolaan kelas dan guru mengajar, kegiatan dilakukan oleh Kolaborator/observer yaitu teman sejawat, serta beberapa catatan fenomena yang terjadi pada saat pelaksanaan. Pelaksanaan tes/ lembar kerja dilakukan oleh peneliti, berikut hasilnya:

a) Hasil obserasi peserta didik belajar yang dilakukan oleh observer diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Rekap Hasil Observasi pencapaian indicator Siklus II

No	Intervall Kriteria	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	<50	Kurang	0	0%
2	51-66	Cukup	1	10%
3	67-83	Baik	6	60%
4	84-100	Sangat baik	3	30%

Nilai hasil pencapaian indikator dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa yg mendapat kriteria kurang sebanyak 0%, yang mendapat kriteria cukup sebanyak 10%, yang mendapat nilai baik sebanyak 60% dan yang mendapat kriteria sangat baik sebanyak 30%.

c). Data rekap hasil Observasi pencapaian peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Rekap Hasil Observasi Pencapaian Peserta didik Siklus II

No	Intervall Kriteria	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	<50	Kurang	0	0%
2	51-66	Cukup	3	16%
3	67-83	Baik	9	47%
4	84-100	Sangat baik	7	37%

Nilai hasil pencapaian peserta didik dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa yang mendapat kriteria kurang sebanyak 0 atau 0%, yang mendapat kriteria cukup sebanyak 3 peserta didik atau 16%, yang mendapat kriteria baik sebanyak 9 peserta didik atau 47% dan yang mendapat kriteria sangat baik sebanyak 7 peserta didik atau 37%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data atas lembar observasi peserta didik pada muatan pelajaran IPS materi ASEAN dengan menggunakan model pembelajaran Hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui model pembelajaran Game *Quizizz* ternyata dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Peserta didik lebih memahami konsep dengan baik dan lebih tertarik untuk belajar. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh penggunaan *Game Quizizz* karena memiliki keunggulan yakni (1) Membantu guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah (2) Membantu guru

dalam membuat penilaian (3) Sebagai bahan evaluasi pembelajaran karena terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik (4) Menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar bagi siswa. (Sattar et al., 2021). Pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar (Hidayatin, 2016). Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran Game *Quizizz*. Peningkatan pencapaian peserta didik ditunjukkan dengan meningkatnya pencapaian indikator peserta didik dari 42 % yang kurang pada pra siklus menjadi 54% pada siklus I. Pada siklus II, pencapaian indikator peserta didik meningkat dibanding dengan siklus I. Peningkatan ini ditunjukkan pada pencapaian indikator peserta didik dengan rata-rata menjadi 81%. Hal ini sudah cukup memuaskan karena kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sudah tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan:

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media game *quizizz* yang dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II telah menunjukkan bahwa pembelajaran IPS materi ASEAN dengan media Game *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik kelas VI SD Negeri Sanggrahan. Hal ini bisa dilihat dengan respon peserta didik yang antusias, semangat dalam mengikuti pembelajaran Daring ditunjukkan juga dengan terjadinya kenaikan hasil belajar peserta didik dengan kategori Baik Sekali.

Hasil belajar pembelajaran IPS materi ASEAN pada peserta didik kelas VI SD Negeri Sanggrahan dapat meningkat dengan menggunakan media Game *Quizizz*, dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar mencapai kategori nilai yang telah ditetapkan. Peserta didik yang tuntas pada siklus I mencapai 63%, peserta didik yang belum tuntas 37% dan pada Siklus II peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 89% sedangkan peserta didik yang belum tuntas 11%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggia, S. P., & Musfiroh, T. (2014) Pengembangan Game Digital Edukatif. *Jurnal LingTera*, 1(2), 123-135.
- Arikunto, Suharsini. (2011). *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Arikunto, Suharsini. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ayu, I.G., Perdani, M., Gading, K., & Riastini, P. N. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Bermotivasi Belajar Berbeda Di Kelas IV SD*. E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 4(1-10).
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SkripsiCahayaKurnia>.
- Dian Ayu Afiani, K., & Nanda Faradita, M. (2020). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Masa Pandemi Covid-19*. Proceedings Pendidikan Era Supersmart Society 5.0, 209-218.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Noor, S. Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6.1 (2020): 1-7.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui
- Copyright (c) 2023 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

- Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan* (<http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1027383>)
- Salsabila, U.H., Habiba, I. S., Amanah, H.L., Istiqomah, N.A., & Difani, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Universitas jambi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*
- Sattar, M., Amin, F.H., Nawir, Hj. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'Adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*.
- Surat Edaran Mendikbud No. 4 (2020) *Tentang Pelaksanaan Kebijakan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Jakarta.
- Winata, R., & Setiawan, K. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.