

p-ISSN : 2720-9334  
J.INVESTIGASI, Vol. 4, No. 1, Maret 2023 (9-15)  
@SMP Negeri 17 Kota Tangerang Selatan

## **Peningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Cilenggang 03 Menggunakan Game Edukasi Quizizz**

**Sudarsih Mimin**  
SDN Cilenggang 03  
miens72@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan game edukasi Quizizz. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Cilenggang 03 berjumlah 25 siswa dan objeknya adalah hasil belajar daring siswa dengan pemanfaatan platform Game Edukasi Quizizz. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, tes evaluasi belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian pada masa prasiklus minat belajar siswa pada kategori kurang sebesar 20,70%, namun setelah dilakukan tindakan siklus I menjadi 0% dan terjadi peningkatan pada kategori sangat baik menjadi 20,70%. Selanjutnya pada siklus I dilakukan perbaikan, sehingga pada siklus II terjadi peningkatan persentase minat belajar pada kategori baik menjadi 61,10% dan kategori sangat baik menjadi 31,80%. Kedua, hasil belajar siswa dimana ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 72,7% dan meningkat pada siklus II menjadi 90,9% dengan rata-rata 69,4 pada siklus I dan 76,8 pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa dengan game edukatif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pembelajaran tematik muatan IPA kelas V SD Negeri Cilenggang 03.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Media Pembelajaran; Quizizz

### **Abstract**

*This study aims to improve student learning outcomes by using the educational game Quizizz. The subjects of the study were grade V students of SD Negeri Cilenggang 03 totaling 25 students and the object was the results of students' online learning using the Quizizz Educational Game platform. Data analysis was carried out in a qualitative descriptive and quantitative descriptive manner. Data collection using questionnaires, learning evaluation tests, and documentation. The results of the study in the pre-cycle period of student learning interest in the category were less than 20.70%, but after the first cycle action was carried out it became 0% and there was an increase in the very good category to 20.70%. Furthermore, in the first cycle improvements were made, so that in the second cycle there was an increase in the percentage of interest in learning in the good category to 61.10% and the very good category to 31.80%. Second, student learning outcomes where the completeness of classical learning in cycle I was 72.7% and increased in cycle II to 90.9% with an average of 69.4 in cycle I and 76.8 in cycle II. The results showed that educational games can increase students' interest and learning outcomes in thematic learning of science content grade V SD Negeri Cilenggang 03.*

**Keywords:** learning outcomes, learning media, quizizz

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran tidak hanya dilakukan secara tradisional yaitu tatap muka di kelas, tetapi juga dapat dilakukan dengan jarak jauh melalui pemanfaatan teknologi TIK. Proses pembelajaran jarak jauh biasa disebut sebagai pembelajaran daring. bentuk digital baik secara isi dan sistemnya. Saat ini konsep pembelajaran daring sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan tren meningkatnya implementasi e-learning di lembaga pendidikan. Daya tarik pembelajaran daring selain pada tampilan, kemudahan dipergunakan, kemampuan interaksi, bahasa, dan kelengkapan program, juga kemampuannya dalam mempertahankan motivasi. Kesemua hal tersebut memungkinkan bagi keterlibatan pelajar yang lebih baik, pelajar dapat belajar lebih cepat dalam periode yang lebih pendek, dan mendorong retensi pengetahuan. Walaupun e-learning memiliki berbagai keuntungan dan memiliki tren kenaikan dalam penggunaannya, banyak perguruan tinggi yang menyediakan e-learning menghadapi kesulitan besar dalam mencapai keberhasilan strategis, termasuk penyampaian, efektivitas dan penerimaan materi pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa pada saat ini, Indonesia menjadi salah satu dari sekian banyak negara yang terdampak akibat merebaknya virus covid-19. Pendidikan yang bermutu ditentukan oleh banyak faktor. Adapun faktor yang sangat menentukan yaitu guru. Guru yang kreatif senantiasa menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru harus bisa kreatif mungkin, mampu memahami karakteristik siswa dan mampu mengembangkan serta menggerakkan motivasi pembelajaran siswa ke tahap yang maksimal agar timbul minat belajar dari siswa itu sendiri.

Berdasarkan observasi selama pem-

belajaran beberapa kali pertemuan secara daring dengan para siswa yang telah peneliti lakukan selama ini di SDN Cilenggang 03 pada pembelajaran tematik muatan IPA, diperoleh informasi bahwa penggunaan game edukatif untuk mendukung pembelajaran sangat jarang dilakukan. Pemberian tugas harian terkesan monoton dan kurang variatif seperti siswa membaca buku kemudian mengerjakan soal-soal dan didokumentasikan lalu dikirim ke wali kelas, pemberian tugas menulis yang terlalu banyak, serta mengirim foto/video tugas praktik kepada guru. Dari permasalahan di atas peneliti akan menggunakan game edukatif dalam pembelajaran tematik muatan IPA. Dengan game edukatif diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Alternatif penggunaan Penilaian dapat berupa Quizizz sebagai stimulan yang bersifat «fun» tapi tetap «learning» yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa.

Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Edukasi Quizizz memiliki karakteristik permainan, seperti avatar, tema, meme dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cilenggang 03 dalam pembelajaran daring menggunakan Game Edukasi Quizizz. Dengan memanfaatkan Quizizz diharapkan siswa dapat lebih antusias mengikuti pembelajaran selama belajar daring sehingga mampu meningkatkan hasil belajar disbanding

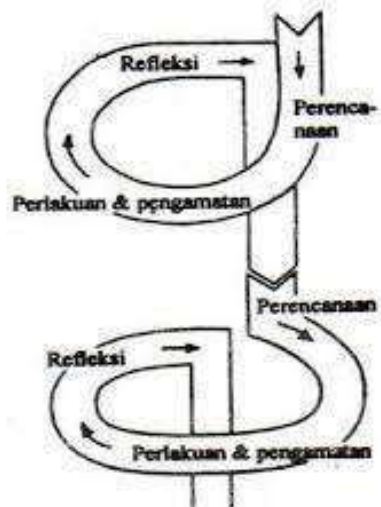
sebelumnya.

## METODE

### Prosedur Penelitian

Desain penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang penelitian yang akan peneliti laksanakan. Desain penelitian yang digunakan menunjukkan pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart dalam Suharsimi Arikunto (2008:84) yang menggunakan siklus sistem spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Komponen tersebut merupakan rangkaian dalam satu siklus dan jumlah siklus yang dilakukan tergantung permasalahan yang diselesaikan.

Penelitian ini menggunakan dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan dan refleksi. Adapun skema alur tindakan dapat dilihat seperti berikut:



**Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan (Suharsimi Arikunto,2002:84)**

Pada siklus I dan II, tahap perencanaan dimulai dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi pembelajaran yang akan dijelaskan melalui Google Meet, membuat tes evaluasi siswa menggunakan Quizizz, lalu membuat angket untuk mengetahui

tanggapan siswa terkait penggunaan Quizizz sebagai media pembelajar. Selanjutnya, tahap pelaksanaan tindakan dilakukan pertemuan daring menggunakan Google Meet. Tahap ketiga adalah refleksi, pada tahap ini lakukan pengamatan dan evaluasi tindakan yang telah dilakukan. Jika hasil tindakan belum memenuhi kriteria ketuntasan tindakan maka hasil dari tahap refleksi digunakan sebagai acuan perancangan tahap selanjutnya.

### Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Cilenggang 03 Kecamatan Serpong Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa yaitu 25. Objek penelitian ini adalah hasil belajar daring siswa dengan pemanfaatan platform Game Edukasi Quizizz.

### Kriteria Ketuntasan Tindakan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mampu mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu (a) apabila rata-rata persentase minat belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan. (b) apabila 85% jumlah siswa kelas V memiliki nilai di atas 70 pada mata pelajaran Tematik Tema I. Hal ini berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran tematik yaitu 70.

### Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskripsi kualitatif dilakukan terhadap variabel proses dalam penelitian. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif untuk menguji hasil tes siswa dengan membandingkan nilai rerata dan ketuntasan hasil belajar siklus 1 dan siklus 2 sehingga dapat diketahui seberapa besar keberhasilan tindakan dalam penelitian.

#### a. Analisis Data Kuesioner

Data yang akan dianalisis adalah data terkait minat belajar siswa yang berupa

data kualitatif. Data ini dianalisis dengan menggunakan model analisis Miles dan Huerman. Data yang telah diperoleh dihitung kemudian dipersentase. Dengan demikian dapat diketahui peningkatan yang dicapai. Hasil analisis disajikan secara deskriptif. Adapun untuk menghitung atau memperoleh nilai angka dari kuesioner dalam meningkatkan minat belajar peneliti menggunakan rumus: (Suharsimi Arikunto,2006).

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Banyaknya responden

**Tabel 1. Persentase Skor Angket Minat Siswa**

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang
5	0% - 20%	Rendah

b. Analisis Data Tes Evaluasi

Data kuantitatif yang akan di analisis dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi analisis terhadap nilai akhir belajar siswa, nilai rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar siswa.

1) Nilai Akhir Hasil Belajar Siswa

Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar tiap siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$N_A = \frac{\sum X}{n} \times 100$$

Keterangan:

$N_A$  = Nilai akhir

$\sum X$  = Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

$n$  = Jumlah keseluruhan skor maksimal

2) Rata-Rata Kelas

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas adalah sebagai berikut:  $m = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

$m$  = Rata-rata

$\sum x$  = Jumlah nilai keseluruhan siswa

$n$  = Banyak siswa

3) Ketuntasan Belajar Siswa

Menurut (Aqib et al.,2010) untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus:

**Presentase ketuntasan =**

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Berikut adalah tabel hasil persentase menggunakan kategori interpretasi menurut Suharsimi Arikunto.

**Tabel 2. Persentase Skor Hasil Belajar Siswa**

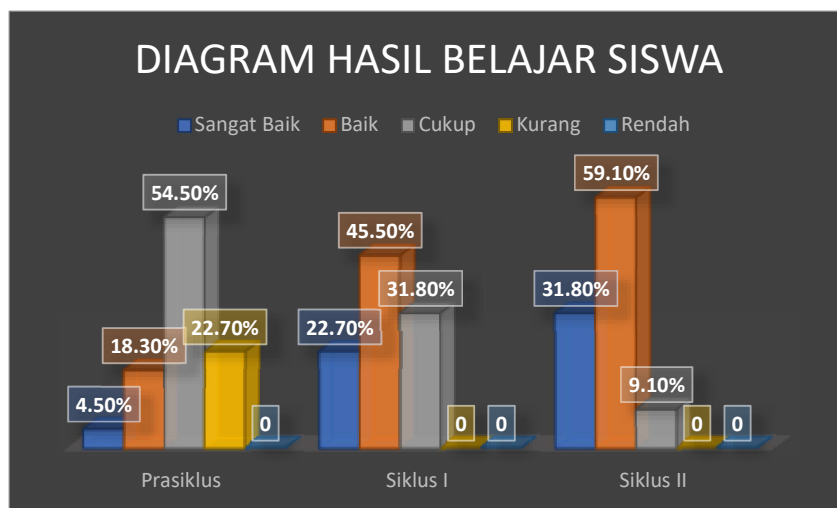
No	Presentase	Kriteria
1	76% - 100%	Baik
2	56% - 75%	Cukup
3	41% - 55%	Kurang
4	< 40%	Rendah

**HASIL dan PEMBAHASAN**

Penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik Tema 1 muatan IPA dengan Game Edukasi *Quizizz* ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan tanggal 10 Agustus 2020 sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2020 Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang disusun dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* dan *WhatsApp Group*. Disetiap akhir pertemuan, siswa dibagikan tautan *Quizizz* untuk mengerjakan evaluasi Latihan soal dan tautan angket pembelajaran untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Data hasil penelitian pra siklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam tabel dan histogram berikut ini:

**Tabel 3. Persentase Minat Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Persentase	Kriteria	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
			Frekuensi	Jumlah (%)	Frekuensi	Jumlah (%)	Frekuensi	Jumlah (%)
1	81% - 100%	Sangat Baik	1	4.5%	5	22.7%	7	31.8%
2	61% - 80%	Baik	4	18.3%	10	45.5%	13	59.1%
3	41% - 60%	Cukup	12	54.5%	7	31.8%	2	9.1%
4	21% - 40%	Kurang	5	22.7%	0	0.0%	0	0.0%
5	0% - 20%	Rendah	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%



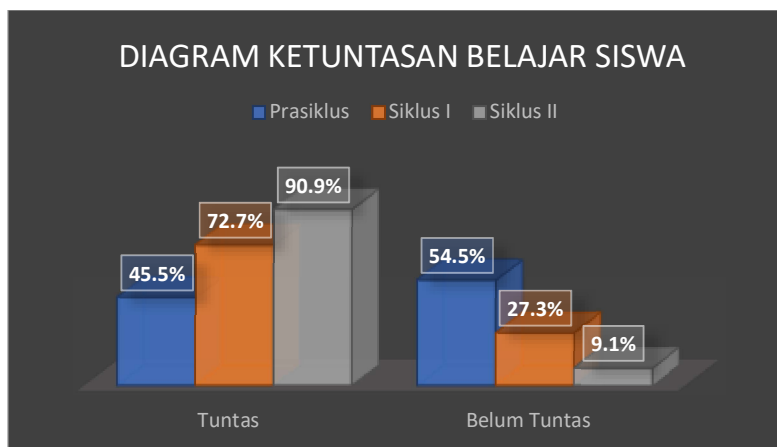
**Gambar 2. Diagram Minat Belajar Siswa**

Berdasarkan analisis data angket terdapat peningkatan minat belajar siswa menggunakan Game Edukasi *Quizizz*. Pada tahap pra siklus, persentase minat belajar siswa pada kategori kurang sebesar 22,70%, setelah dilakukan Tindakan siklus I menggunakan Game Edukasi *Quizizz* kategori kurang menjadi 0 dan terjadi peningkatan minat belajar siswa pada kategori sangat baik menjadi 22,70%. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran siklus II yaitu perbaikan dalam pembuatan evaluasi Latihan soal dari penambahan waktu tiap soal, menambahkan musik dan menambahkan gambar *meme*. Dari siklus II terdapat peningkatan persentase minat belajar pada kategori baik menjadi 59,10% dan kategori sangat baik menjadi 31,80%.

Peningkatan minat belajar siswa tidak terlepas dari pengamatan dalam pembelajaran dimana siswa senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran, lebih perhatian terhadap materi yang diajarkan, keterlibatan siswa menyampaikan pendapat serta menyelesaikan tugas-tugas tepat waktu, dan ketertarikan siswa saat mengerjakan soal evaluasi. Hal ini ditunjukkan pada saat guru mulai memberikan tugas dalam bentuk *Quizizz*. Selain mampu menarik perhatian dan antusias siswa, berdasarkan angket *Quizizz* juga mampu membantu siswa memahami materi yang yang dipelajari. Pemanfaatan Game Edukasi ini bisa dijadikan sebagai selingan tugas agar tidak monoton dan lebih menarik. *Quizizz* dapat dijadikan media belajar siswa sambil bermain

**Tabel 4. Prosentase Ketuntasan Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

No	Presentase	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	10	45,5%	16	72,7%	20	90,9%
2	Belum Tuntas	12	54,5%	6	27,3%	2	9,1%
	Jumlah	22	100%	22	100%	22	100%
	Rata-rata		60,7		69,4		76,8

**Gambar 3. Diagram Ketuntasan Belajar Siswa**

Hasil analisis yang dilakukan pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan *Quizizz*. Ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I meningkat dari tahap pra siklus menjadi 72,7% dengan rata-rata 69,4. Ketuntasan belajar pada siklus I ini belum mencapai kriteria keberhasilan. Di mana kriteria keberhasilan apabila ketuntasan belajar  $\geq 70$ . Dari hasil refleksi pada siklus I dilakukan perbaikan pada siklus II, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata 76,8 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 90,9%. Kondisi yang menyenangkan dalam proses pengerjaan soal tematik Tema 1 muatan IPA tersebut akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan Game Edukasi *Quizizz* pada pembelajaran tematik tema 1 muatan IPA

dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Cilenggang 03. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada masa prasiklus minat belajar siswa kategori kurang sebesar 22,70%, setelah dilakukan Tindakan siklus I menjadi 0% dan terjadi peningkatan kategori sangat baik menjadi 22,70%. Selanjutnya pada siklus I dilakukan perbaikan sehingga pada siklus II terdapat peningkatan persentase minat belajar pada kategori baik menjadi 59,10% dan kategori sangat baik menjadi 31,80%. Hasil belajar siswa di mana ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 72,7% dan meningkat pada siklus II menjadi 90,9% dengan rata-rata 69,4 pada siklus I dan 76,8 pada siklus II.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi., dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad. Azhar. (2011). *Media Pembelajaran* Cet. 14, Jakarta, Raja Grafindo Persada.

- Asyar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Azhar Arsyad, Media Pengajaran (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 1997)
- Budhianto Bambang ( 2020 ) . Analisis Perkembangan dan faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran Daring ( E learning )
- Budiargo, Dian. (2015). Berkomunikasi ala Net Generation. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Busyaeri, Akhmad, dkk. (2016). "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon". Al-Ibtida, Vol. 3 No. 1 Juni 2016.
- Mulyani Sumantri dan Johan Permana. 2001. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Maulana.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartini, S. (2019). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Motif Berprestasi Peserta Didik: Studi di SDN Karangpucung 04 dan SDN Karangpucung 05 Kabupaten Cilacap. Indonesian Journal of Education Management & Administration Review, 3(1), 71- 76.
- Noviyanto, Tri Suwarno Handoko, dkk. (2015). "Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi". EDUSAINS. Vol. 7 No. 1 2015. Fuad Amri1 , Ika Maryani2 , Purwanto3 197
- Sani, Dr. Ridwan Abdullah, dkk. (2020). Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 9(1), 53-64.
- Amri, Fuad., Maryani, Ika., & Purwanto. Peningkatan Hasil Belajar Daring Kelas 3 Sd Al-Amin Sinar Putih Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Youtube. Prociding Pendidikan Profesi Guru : Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan.