

***Efforts to Increase Student Activity in Online Learning Through Quiziz .  
Educational Game Media***

**Sri Wahyuni**

SDN 2 Gambiranom  
wahyuni763@gmail.com

---

**Article History**

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

---

**Abstract**

The study aims to determine the increased activity of learning in online learning through the media of educational Quiziz. This research is a class action study with subjects of grade IV at SDN 2 Gambiranom, as much as 9 people. The study implemented 2 cycles, each cycle 2 times the meeting. Each meeting is based on 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Based on the results of the study, at a cycle I gained an average student who was active 50% with low categories. While in cycle II obtained average students active 83,5% with high category. So from cycle I and cycle II occurred an increase in the activity 33,5% students. Thus, research can be concluded that educational game media Quiziz can increase the activity of students in online learning at grade IV SDN 2 Gambiranom, on five themes.

**Keywords:** *activity of learning, online learning, media of educational*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas IV SDN 2 Gambiranom sebanyak 9 orang. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 50% dengan kategori rendah. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata siswa aktif 83,5 % dengan kategori tinggi. Jadi dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan keaktifan siswa 33,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media game edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring pada siswa kelas IV SDN 2 Gambiranom pada tema 5.

**Kata kunci:** keaktifan belajar, pembelajaran daring, media edukasi

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Dewasa ini, hampir seluruh dunia dihadapkan pada satu permasalahan krusial dan bersifat global, yaitu menghadapi pandemi virus covid 19. Covid 19 telah menghancurkan berbagai sendi kehidupan, baik ekonomi, sosial, maupun pendidikan. Bidang pendidikan yang memiliki peran fundamental dalam peningkatan kualitas SDM harus dihadapkan pada kenyataan pahit mengubah sistem pembelajaran adaptif sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap kondisi di masa pandemi.

Selama ini, pembelajaran berjalan secara tatap muka. Hubungan antara guru dan murid terkoneksi secara langsung dalam suatu ruangan kelas. Namun, akibat pandemi yang mengharuskan *social distancing* antara individu yang satu dengan lainnya, memaksa sekolah meliburkan siswanya. Pembelajaran hanya berlangsung secara online (daring) dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Hal inilah yang memunculkan banyak permasalahan baru dalam dunia kependidikan. Dari masalah sarpras untuk pembelajaran daring, kesulitan adaptasi siswa terhadap suasana belajar baru, sampai pada ketiadaan paket data /sinyal internet serta tingkat kepedulian orang tua yang masih rendah.

Permasalahan tersebut dihadapi oleh hampir semua sekolah di Indonesia termasuk SDN 2 Gambiranom. SD Negeri 2 Gambiranom yang berada di lokasi kecamatan Kismantoro, dengan karakter geografis wilayah pedesaan memiliki siswa berjumlah . Mayoritas mata pencaharian orang tua siswa adalah sebagai petani, dan pekerja buruh yang pendapatannya rendah. Sehingga, untuk menerapkan pembelajaran daring secara maksimal tentu bukan hal yang mudah. Terlebih lagi, persyaratan utama pembelajaran daring adalah memiliki android dan paket data. Persoalan tidak hanya berhenti pada masalah keterbatasan sarana prasarana belajar, kesulitan adaptasi anak terhadap skema pembelajaran daring, menuntut guru harus mampu melakukan berbagai inovasi dalam mengelola pembelajaran online. Kebanyakan siswa yang sudah memiliki android tidak menggunakan androidnya sebagai media pembelajaran, namun justru menggunakannya untuk bermain game. Hal inilah yang memunculkan polemik tersendiri yang harus diselesaikan.

Pembelajaran yang seharusnya berlangsung penuh partisipatif, aktif, terbuka dan terprogram dengan baik dalam kurikulum yang jelas terpaksa berjalan dengan seadanya, dan memerlukan proses adaptasi yang lama. Hal tersebut terjadi pula di SDN 2 Gambiranom, Kismantoro. Fenomena pembelajaran yang terjadi di SDN 2 Gambiranom, terutama pada siswa kelas empat di awal masa pandemi sangat memprihatinkan. Pembelajaran daring tidak dapat berjalan secara efektif dan efisien. Kondisi perekonomian siswa kelas empat yang mayoritas berada pada tingkat menengah ke bawah, membuat guru kesulitan menerapkan pembelajaran secara daring. Alasan yang paling utama adalah siswa tidak memiliki android sendiri. HP dipakai orang tua yang kebanyakan bekerja sebagai buruh walet dan petani.

Setelah melakukan koordinasi antara orang tua dan pihak sekolah, maka guru memutuskan untuk menggunakan WA sebagai sarana belajar daring di SDN 2 Gambiranom. Namun kenyataannya, setelah berjalan beberapa bulan, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring yang diterapkan melalui aplikasi WA dengan fitur *video call* dan *voice note* ternyata tidak sesuai harapan. Tingkat keaktifan belajar siswa sangat rendah, terbukti ketika diminta absensi, hanya 50% siswa yang aktif. Selain itu, ketika diminta mengirimkan tugas baik yang berupa foto maupun video, hanya sebagian siswa yang mengumpulkan. Hal ini menjadi masalah krusial bagi keberhasilan pembelajaran siswa kelas empat dan tentu berpengaruh terhadap prestasi sekolah SDN 2 Gambiranom. Keaktifan siswa dalam pembelajaran belum maksimal sehingga berdampak pada hasil belajar.

Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru, untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring. Salah satu pendorong keaktifan

siswa dalam belajar, dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik. Dan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah dengan *game* edukasi quiziz.

*Game* edukasi ini merupakan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi dan diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif. Hal ini sependapat dengan Henry (2010) yang mengemukakan tentang dampak positif penggunaan *game* yang salah satunya adalah dapat menyenangkan dan menghibur serta memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga siswa terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada di rumah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di rumah pada masa pandemi 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. Melalui pembelajaran daring siswa dapat leluasa belajar di rumah dan dapat mencegah penyebaran wabah pandemi.

*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.

Selanjutnya, keaktifan yang dimaksud pada penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar terdiri dari kata "Aktif" dan kata "Belajar". Keaktifan belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Menurut Hamalik keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti diskusi, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas membuat laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut Nana Sudjana adalah stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan, pemaknaan dan pemindahan. Adapun indikator keaktifan belajar adalah mampu memecahkan masalah, mampu bekerjasama, mampu mengemukakan pendapat, mampu mengemukakan gagasan atau ide dan perhatian. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah suatu keadaan dimana siswa dapat melakukan berbagai kegiatan yang aktif baik jasmanai maupun rohani seperti pembelajaran dalam kelas, pembelajaran jarak jauh yang lebih dikenal dengan pembelajaran daring, memecahkan masalah, mengemukakan pendapat guna membantu memperoleh pemahaman kepada dirinya sendiri terkait materi yang dibahas.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media *game* edukasi quiziz pada tema 5. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Gambiranom, yang melibatkan 9 siswa. Penelitian dilakukan sejak tanggal 17 Oktober sampai 20 November tahun 2020. Instrumen pengumpulan data adalah

lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran daring melalui game edukasi quiziz, sedangkan teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan kriteria pencapaian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II masing masing siklus ada 2 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah (1) tahap perencanaan yaitu menyiapkan lembar observasi dan menyusun naskah soal untuk kuis, (2) tahap pelaksanaan yaitu memberikan file materi melalui whatsapp grup, mengintruksikan dan membimbing pengunduhan aplikasi, memberikan kode kuis, (3) tahap observasi mengunduh hasil pekerjaan siswa, (4) refleksi. Tahap tahap ini juga dilakukan untuk pertemuan yang ke-2. Tahap-tahap penelitian ini sedikit berbeda karena pembelajaran bukan dalam kelas atau pembelajaran secara klasikal melainkan secara terpisah atau pembelajaran daring. Berdasarkan hasil observasi pertemuan ke-1 dari 9 siswa hanya 4 (44%) siswa yang aktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil unduhan siswa yang mengerjakan kuis 1. Pertemuan ke-2 siswa yang aktif mengerjakan kuis 2 sebanyak 5 (56%) siswa. Pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 rata-rata 50% yang aktif.

Tabel 1. Kategori Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

No	Rentang skor	Kategori
1.	85% - 100%	Sangat tinggi
2.	69% - 84 %	Tinggi
3.	53% - 68 %	Cukup
4.	37% - 52 %	Rendah
5.	20% - 36%	Sangat rendah

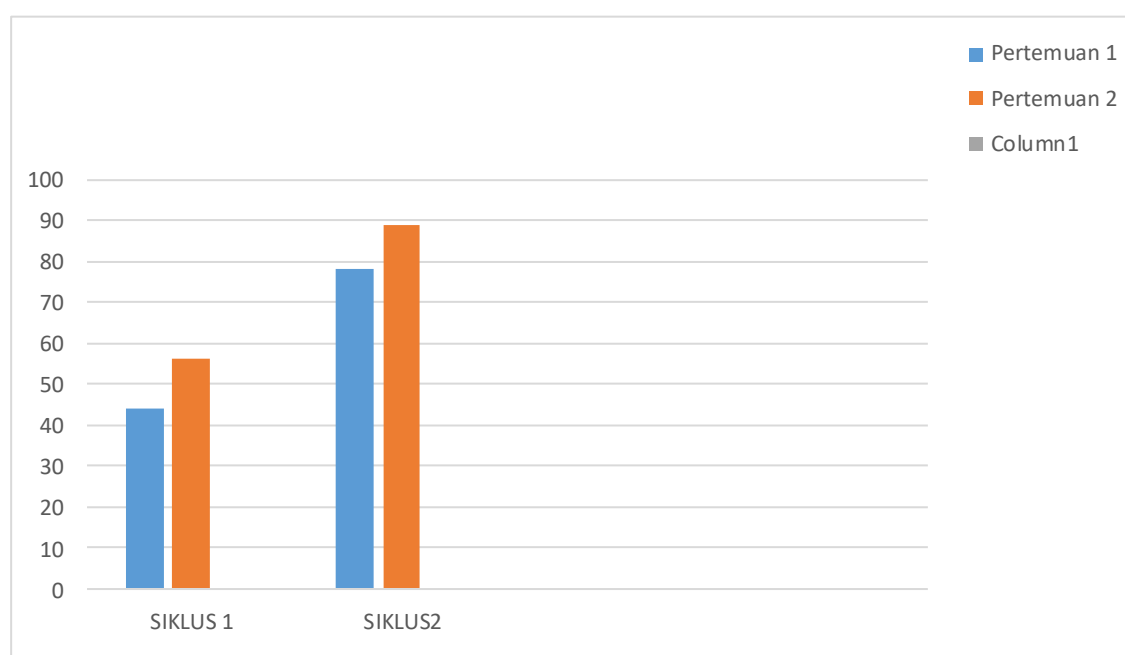
Dari hasil observasi pada siklus I menurut kategori di atas adalah termasuk kategori rendah. Setelah hasil diketahui maka perlu dilakukan refleksi untuk mereview kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada siklus I kemudian mencari solusi yang nanti akan diterapkan pada siklus II dengan harapan hasilnya mengalami peningkatan. Dalam pelaksanaan siklus II, guru melakukan langkah-langkah yang sama dengan langkah-langkah pada siklus I namun ada perbaikan pelaksanaan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Berdasarkan hasil pertemuan ke-1 pada siklus II siswa yang aktif mengerjakan kuis 3 sebanyak 7 (78%) siswa, sedangkan pada pertemuan ke-2 siswa yang aktif 8 (89%) siswa. Rata-rata hasil observasi pada siklus II adalah 83,5%. Hasil siklus II termasuk dalam katagori tinggi. Dari hasil observasi siklus I dan siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan sebesar 33,5%.

Berikut tabel rekapitulasi keaktifan siswa kelas VII.6 pada siklus I dan siklus II. Jurnal

Tabel 2.Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa

No	Siklus	Pertemuan ke-1	Pertemuan ke -2	Rata-rata	Kategori
1.	I	44%	56%	50%	rendah
2.	II	78%	89%	83,5%	tinggi
3.	Peningkatan			33,5%	

Berdasarkan tabel 2 di atas maka dapat digambarkan grafik sebagai berikut:



**Gambar 1 : Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa**

Dari hasil pemaparan di atas dapat diketahui, bahwa penerapan media game edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan dalam kegiatan belajar siswa kelas IV, SDN 2 Gambiranom. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yoselia Alvi Kusuma, dengan judul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quiziz Dalam Pembelajaran Daring Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun 2019/2020 dengan hasil penelitian pembelajaran mengalami peningkatan hasil belajar dari 56,50% menjadi 91,30%.

Media game edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran tema 6 karena dalam pelaksanaannya menampilkan aktivitas multi permainan dan membuat pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan sehingga setiap siswa dapat menguasai permainan yang bersifat memberi banyak pengetahuan dan berdampak pada hasil belajar. Walaupun belum 100% siswa kelas IV aktif melakukan pembelajaran daring.

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. Berdasarkan pendapat tersebut, maka penerapan media game edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 2 Gambiranom.

### SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada siswa kelas IV, SDN 2 Gambirano, semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Setelah pelaksanaan pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 50% dari 9 siswa, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata 83,5%. Jadi, penggunaan media game edukasi quiziz dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keaktifan siswa pada tema 5 sebesar 33,5%.

### DAFTAR PUSTAKA

- B. Josie Susilo Hardianto. (2020). Penyebaran Covid-19 Meluas. Diakses dari <https://kompas.id/baca/intern>. 28 Februari 2020.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165-175. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- 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.
- Nirta, I. (2019). UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 14 CAKRANEGARA SEMESTER DUA TAHUN PELAJARAN 2017/2018 MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW. *Jurnal Paedagogy*, 6(1). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v6i1.2524>
- Oemar Hamalik. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Akasra.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). "Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12.1: 29-39.
- Ramlah, S. (2018). Strategi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pokok Bahasan Perlindungan dan Penegakan Hak Asasi Manusia dengan Model Active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIA-4 SMA Negeri 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 4(1), 98-102. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v4i1.906>
- Rohmah, B. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017 [Skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rimbarizki, Rimbun. (2017). "Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar." *J+ PLUS UNESA* 6.2
- Selamet, I. (2020). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD INPRES TUMPU JAYA I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2505>
- Setiawan, Agung, Sri Wigati, and Dwi Sulistyansih. (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.