

**Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema
Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga
Tahun Pelajaran 2020/2021**

Elma Mulia Sari¹
elmael87@gmail.com¹
SD Negeri Kutowinangun 11₁

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Quizizz saat pandemi covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang terfokus pada evaluasi pembelajaran menggunakan media online. Populasi penelitian yakni seluruh peserta didik SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga yang diajar pada mata pelajaran tematik menggunakan metode daring sebanyak 21 peserta didik. 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 peserta didik berada di rumah masing-masing. Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik 51,43 dengan kategori cukup. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik 91,90 dengan kategori tinggi. Jadi dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebanyak 40,47. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media belajar berbasis game edukasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Daring, Game Edukasi, Pandemi Covid-19

ABSTRACT

This study aims to measure the growth of students' online learning through educational game media called Quizizz outcomes during the covid-19 pandemic. This research is a descriptive quantitative study that focuses on evaluating online media learning. The study population was 21 students of SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga who have been taught on thematic subjects through online learning methods. This research was conducted in 2 cycles with one meeting on each cycle that consists of 4 stages, i.e. planning, implementing, observing, and reflecting. The implementation of the research stages is slightly different from classroom learning as the learning process is conducted separately where students are learning in their respective homes. According to the study result, the average value of student learning outcomes was 51.43 for the first cycle which belongs to the sufficient category. Whereas for the second cycle, the average value of student learning outcomes was 91.90 which belongs to the high category. Thus, the student learning outcomes were increased by 40.47 from cycle I to II. In conclusion, online learning media based on quizizz educational game media can improve students' learning outcomes in online learning on the theme of Globalization.

Keywords: Learning Outcomes, Online Learning, Educational Games, Covid-19 Pandemic

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 melanda hampir seluruh negara di belahan dunia termasuk Indonesia. Berdasarkan data World Health Organization (WHO) tanggal 24 Agustus 2020, ada 213 negara terjangkit Covid-19, 2.631.839 dan terkonfirmasi positif. Sebanyak 182.100 orang telah meninggal dunia. Covid-19 merupakan penyakit menular, yang dapat menyebar secara langsung maupun tidak langsung dari satu orang ke orang lain. Rumitnya penanganan wabah, belum ditemukannya vaksin, dan obat untuk penyembuhan pasien Covid-19 serta terbatasnya alat pelindung diri (APD) untuk tenaga kesehatan membuat pemerintah menerapkan kebijakan untuk memutus rantai penyebaran Covid-19.

Salah satunya dengan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing*. Namun, kebijakan *physical distancing* tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial, dan tentu saja pendidikan. Keputusan pemerintah untuk meliburkan para peserta didik, memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah dengan menerapkan kebijakan *Work From Home (WFH)* membuat resah banyak pihak.

WFH adalah singkatan dari *Work From Home* yang berarti bekerja dari rumah. Kebijakan WFH tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah. Sebagai ASN, guru berupaya melaksanakan proses pembelajaran secara online atau dalam jaringan (*daring*). Namun, pelaksanaan proses pembelajaran secara *online* memiliki kendala terberat yaitu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

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 peserta didik. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami tentang proses belajar peserta didik, agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi peserta didik.

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

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik yang memiliki *smartphone* hanya dimanfaatkan untuk membaca berbagai media sosial dan bermain game. Peserta didik belum paham bahwa *smartphone* sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Bahkan peserta didik belum banyak tahu tentang media game edukasi terutama kelas VI. Dalam rangka melaksanakan pembelajaran daring yang menarik di masa pandemi, maka Dinas Pendidikan Kota Salatiga mewajibkan peserta didik belajar di rumah dalam waktu yang relatif lama. Peserta didik belajar dari rumah dengan 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 daring, guru harus mampu meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga berdampak pada hasil belajar yang meningkat pula. Peningkatan hasil belajar peserta didik 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 di manapun berada.

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 peserta didik di rumah dengan menggunakan perangkat seperti *smartphone* dan laptop. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya game edukasi *quizizz* memiliki karakter tema, avatar, dan musik yang menghibur peserta didik saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. Game edukasi *quizizz* memungkinkan adanya persaingan sehingga mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan berupa kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. 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 peneliti di SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga bahwa permasalahan dalam proses pembelajaran daring adalah kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran daring sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik 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 dimana ranah kognitif selalu menjadi ukuran yang dominan dalam hasil belajar sehingga keaktifan belajar kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran.

Berdasarkan fakta di lapangan tersebut, maka peneliti merasa perlu dilakukan penelitian yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik mampu memecahkan masalah dan melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada di rumah. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media *Quizizz* Kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan penggunaan media pembelajaran daring yang monoton oleh guru., keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring yang sangat kurang, belum diterapkannya media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran daring yang akan meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada di rumah. Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian, yaitu penelitian ini akan mengkaji peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran daring tema globalisasi melalui media *quizizz* Kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga tahun pelajaran 2020/ 2021.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah Bagaimanakah penerapan media belajar berbasis game *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema globalisasi kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga? Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai dampak pengiring dalam penerapan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* tema globalisasi kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/ 2021.

Manfaat teoritis dari penelitian adalah menambah pengetahuan serta wawasan pemanfaatan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* untuk peserta didik kelas VI tema globalisasi. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru dapat lebih mudah dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi pembelajaran daring kepada peserta didik, meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, menambah referensi media pembelajaran untuk peserta didik SD, dan sebagai alat untuk mengoptimalkan proses pembelajaran secara daring serta memberi motivasi dan pengarahan guru agar menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik.

KAJIAN TEORI

Penelitian Tindakan Kelas adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. 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 peserta didik 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. 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 peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor *intern* yang berasal dari peserta didik tersebut, dan faktor *ekstern* yang berasal dari luar diri peserta didik tersebut. Faktor dari diri peserta didik terutama adalah kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai peserta didik. Seperti yang telah dikemukakan oleh Clark, bahwa hasil belajar peserta didik di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Selain faktor kemampuan peserta didik, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar. Adanya pengaruh dari dalam diri peserta didik, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah

perubahan tingkah laku yang diniati dan disadarinya. Peserta didik 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.

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 dilakukan 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 didik dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017). Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smartphone atau telepon android, 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 peserta didik 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* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Penerapan game edukasi *quizizz* dapat dilakukan peserta didik di rumah 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 peserta didik pada saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. Game edukasi *quizizz* juga memungkinkan antar peserta didik saling bersaing sehingga mendorong peserta didik 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.

Berdasarkan uraian di atas, maka secara teori terdapat hubungan langsung sebab akibat antara variabel dependen dan independen, bahwa media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar daring peserta didik tema globalisasi kelas VI SD. Dan hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Penggunaan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar tema globalisasi kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan, mulai bulan Oktober sampai dengan bulan November 2020. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga yang berjumlah 21 peserta didik. Tahapan Penelitian Siklus I diantaranya perencanaan, dimana peneliti mempersiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, angket respon peserta didik, dan lembar observasi, 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 Kutowinangun 11 Kota Salatiga. Materi yang akan diberikan adalah tema 4 yaitu Globalisasi Subtema 2 Globalisasi dan Manfaatnya Pembelajaran 1. Pada tahapan penelitian 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.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi keaktifan peserta didik dan observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz*. Observasi hasil belajar peserta didik difokuskan pada pengamatan hasil pengerjaan evaluasi peserta didik 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 peserta didik selama proses pembelajaran daring. Hasil pengamatan yang belum terdapat pada pedoman observasi yang telah disiapkan dapat dituliskan pada lembar catatan lapangan. Selain itu angket yang dibagikan dan diisi oleh peserta didik melalui media *Google Form* yang fungsinya untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran tema 4 subtema 2 globalisasi dan manfaatnya pembelajaran 1.

Selanjutnya wawancara yang dilakukan dengan cara bertanya kepada guru dan peserta didik 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 peserta didik, 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). Lembar Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk pelaksanaan hasil pengerjaan evaluasi pembelajaran daring dengan menggunakan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz*.

Pedoman wawancara juga digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan guru dan peserta didik mengenai proses pembelajaran daring dengan penggunaan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz*.

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik dalam pembelajaran daring dengan penggunaan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz*. Angket ini diberikan kepada peserta didik 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 peserta didik SD yaitu dengan pilihan jawaban Ya atau Tidak. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar nilai peserta didik, soal evaluasi berbasis game edukasi *Quizizz*, daftar nama peserta didik, 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).

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

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik

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

Cara menghitung persentase hasil belajar peserta didik (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 Peserta didik

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

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

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 peserta didik. Hasil rekapitulasi hasil belajar siklus I dan II dapat dilihat dalam tabel 2 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	51,43	91,90

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 implementasi penerapan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz*, hasil belajar peserta didik sudah mulai tumbuh sejak siklus I. Implementasi media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah dengan menyenangkan sehingga kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan akan lebih terbangun yang tentunya akan berakibat pada meningkatnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan berimbas meningkatnya hasil belajar peserta didik. Media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* adalah alternatif solusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga. Implementasi media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* ini pada siklus I memperoleh skor rata-rata 51,43 dan selanjutnya rata-rata di siklus II

meningkat menjadi 91,90 sehingga dapat disimpulkan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* ini menjadi salah satu alternatif solusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar secara daring peserta didik khususnya peserta didik SD.

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga dengan menerapkan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* terdapat peningkatan yang signifikan pada siklus I diperoleh skor sebesar 51,43, dan sedangkan pada siklus II skor sebesar 91,90. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar secara daring peserta didik SD.

Bagi pihak sekolah 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 peserta didik khususnya peserta didik SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Kuntarto, E. 2017. "Pengetian Pembelajaran Daring."
<file:///C:/Users/user/Downloads/9759-Article%20Text-24717-3-10-20200706.pdf>
Diakses pada tanggal 18 Oktober 2020.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- 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.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E-Education). *Jurnal Mikrotik*, 2(1), 1–5.
- Husamah. (2013). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Hasil Pustaka.
- Tahar, I., & Enceng. (2006). Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 7(2), 91–101.

Zhou, G., Chen, S., & Chen, Z. (2020). Back to the Spring of Wuhan: Facts and Hope of COVID-19 Outbreak. *Frontiers of Medicine*, 14(2), 113–116. <https://doi.org/10.1007/s11684-020-0758-9>.