



Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19

Erlis Nurhayati

SMP Negeri 1 Gangga, Kabupaten Lombok Utara

Corresponding Author. Email: erlisnurhayati1071@gmail.com

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 VII students ' study. 6 SMP N 1 Gangga as much as 23 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. The implementation of the research stages is slightly different from learning in the classroom because they are conducted separately or students are at home. Based on the results of the study, at a cycle I gained an average student who was active 52.25% with sufficient catagories. While in cycle II obtained average students active 73.9% with high catagori. So from cycle I and cycle II occurred an increase in the activity of 17.65% students. Thus, research can be concluded that educational game media Quiziz can increase the activity of students in online learning during the prevention of the spread of Covid-19 IPS subjects

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 VII.6 SMP N 1 Gangga sebanyak 23 orang. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, masing-masing siklus 2 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 pembelajara dilakukan secara terpisah atau siswa berada dirumah masing-masing. Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 52,25% dengan katagori cukup. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata siswa aktif 73,9 % dengan katagori tinggi. Jadi dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan keaktifan siswa 17,65%. Dengan demikian penelitian dapat disimpulkan bahwa media game edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS.

How to Cite: Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>

Pendahuluan

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan itu meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan pembelajaran yang di tentukan. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar. Siswa dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi maka semakin tinggi prestasi.Selain itu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran.Seorang guru diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran.Model

Article History

Received: 28-05-2020

Revised: 28-06-2020

Published: 06-07-2020

Key Words:

Activity of Learning,
Online Learning, Media
of Educational.

Sejarah Artikel

Diterima: 28-05-2020

Direvisi: 28-06-2020

Diterbitkan: 06-07-2020

Kata Kunci:

Keaktifan Belajar,
Pembelajaran Daring,
Media Game.



pembelajaran merancang pembelajaran dan merencanakan aktifitas belajar mengajar (Arsyad, 2014), sedangkan manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar.

Pada era revolusi industry 4.0 merupakan tantangan dalam seluruh bidang ilmu secara khusus bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui pengajaran (Rohmah, 2017). Sesuai Undang-Undang sistem pendidikan nasional pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan inilah yang mendasari peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran, salah satunya dalah penerapan media pembelajaran. Untuk menjawab tantangan era revolusi industry 4.0, guru harus mampu berinovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi, siswa yang memiliki smartphone hanya dimanfaatkan untuk 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 VII. Menginjak 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 dan Olah Raga kabupaten Lombok Utara mewajibkan siswa belajar dirumah dalam waktu yang relatif lama. Belajar siswa dirumah 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 jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah memanfaatkan game edukasi quiziz. Game edukasi ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. Game edukasi quiziz ini biasa menggunakan Laptop atau smartpone dan dapat dilaksanakan dimanapun berada.

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

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 dirumah 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.

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 didiskusikan, 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. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Martinis, 2007) faktor-faktor keaktifan belajar adalah memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa), mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (feed back), melakukan tes singkat diakhir pembelajaran, dan menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran. Adapun indikator keaktifan belajar adalah mampu memecahkan masalah, mampu bekerjasama, mampu mengemukakan pendapat, mampu mengemukakan gagasan atau ide dan perhatian. Dari pengertian diatas 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 pembelajaran daring, memecahkan masalah, mengemukakan pendapat guna membantu memperoleh pemahaman kepada dirinya sendiri terkait materi yang dibahas.



Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS .Penelitian ini dilakukan pada materi zaman prasejarah. Subyek penelitian adalah siswa VII.6 SMP Negeri 1 Gangga yang melibatkan 23 siswa. Penelitian dilakukakan sejak dimulainya belajar dirumah sejak tanggal 17 Maret sampai tanggal 27 April tahun 2020. Instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran daring melalui game adukasi quiziz, sedangkan teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kualitatif menggunakan kreteria pencapaian.

Hasil Penelitian 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 pertemua ke-1 adalah (1) tahap perencanaan yaitu menyiapkan lembar opservasi dan menyusun naskah soal untuk kuis, (2) tahap pelaksanaan yaitu memberikan file materi melalui whatsapp grup, mengintruksikan dan membimbing penguduhan 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 siswa berada dirumah masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi pertemuan ke-1 dari 23 siswa hanya 11 (47,3%) orang yang aktif, hal ini dapat dilihat dari hasil unduhan siswa yang mengerjakan kuis 1. Pertemuan ke-2 siswa yang aktif mengerjakan kuis 2 sebanyak 15 (65,2%) siswa .Pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 rata-rata 56,25% yang aktif. Menurut Semiawan (1999) keaktifan belajar dapat ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Tabel 1. Katagori Tingkat Keatifan Belajar Siswa

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

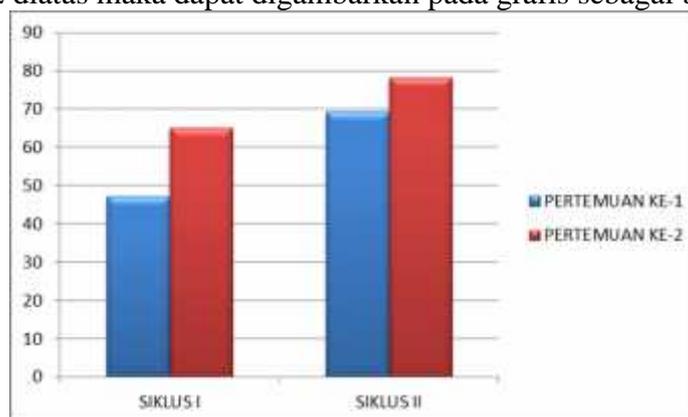
Jadi hasil observasi pada siklus I menurut katagori diatas adalah termasuk katagori cukup. Setelah hasil diketahui maka perlu dilakukan refleksi untuk mengkoreksi kelemahan dan kendala yang terjadi pada siklus I kemudian mencari solusi yang nanti akan diterapkan pada siklus II dengan harapan hasilnya mengalami peningkatan.

Dalam pelaksanaan siklus II, guru melakukan langkah-langkah yang sama dengan langkah-langkah pada siklus I namun ada perbaikan pelaksanaan berdasarhan hasil refleksi pada siklus I. Berdasarkan hasil pertemuan ke-1 pada siklus II siswa yang aktif mengerjakan kuis 3 sebanyak 16 (69,5%) siswa, sedangkan pada pertemuan ke-2 siswa yang aktif 18 (78,3%) siswa. Rata-rata hasil observasi pada siklus II adalah 73,9% .Hasil siklus II termasuk dalam katagori tinggi. Dari hasil observasi suklus I dan siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan sebesar 17,65%. Berikut tabel rekapitulasi keaktifan siswa kelas VII.6 pada siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa

No	Siklus	Pertemuan Ke-1	Pertemuan Ke-2	Rata-Rata	Katagori
1	I	47,3	65,2	56,25%	Cukup
2	II	69,5%	78,3%	73.9%	Tinggi
3	Peningkatan			17,65%	

Berdasarkan table 2 diatas maka dapat digambarkan pada grafis sebagai berikut:



Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Media game edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS karena dalam pelaksanaannya seolah-olah membawa aktivitas multi permainan dan membuat pembelajaran lebih interaktif yang menyenangkan sehingga setiap siswa dapat menguasai permainan yang bersifat memberi banyak pengetahuan yang berdampak pada hasil belajar. Walaupun belum 100% siswa kelas VII.6 melakukan pembelajaran daring karena ada beberapa kendala yang penyelesaiannya perlu dilakukan kerjasama antara sekolah, orang tuasiswa, komite, dinas terkait dan stakeholder.

Kesimpulan

Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS kelas VII.6 di SMP Negeri 1 Gangga semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Setelah pelaksanaan pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 56,25% dari 23 siswa, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata 73,9%. Jadi, media game edukasi quiziz dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keaktifan siswa pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS kelas VII.6 sebesar 17,65%.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, dan Supardi Suhardjono. (2015). *"Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi."* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- B. Josie Susilo Hardianto. (2020). *Penyebaran Covid-19 Meluas.* Diakses dari <https://kompas.id/baca/intern>. 28 Februari 2020
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, Cahya Kurnia. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X.* Diss. UIN Raden Intan Lampung.



- 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 Sulistyarningsih. (2019). "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020." *Edusaintek* 3.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional