



## Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bajera



Ni Komang Ayu Sekaryati<sup>a</sup>

### Article history:

Submitted: 17 January 2023

Revised: 20 February 2023

Accepted: 22 Maret 2023

### Keywords:

*learning engagement,  
mathematic, online learning,  
quizizz education game media,  
elementary school*

### Abstract

The purpose of this study was to increase students' mathematics learning activeness in online learning by applying quizizz educational game media. The sample of this study were all VSD Negeri 1 Bajera class students in the even semester of the 2020/2021 academic year, with a total of 26 people. This research was conducted in two cycles, where each cycle consisted of 4 stages, namely the planning stage, action implementation, observation / evaluation, and reflection. Students' Mathematics learning activities were obtained from student activity observation sheets filled out at the end of each cycle. At the beginning of the cycle, the average student learning activity was 68.27 with a less active category. After taking action with the quizizz educational game media, in cycle I, the average score of student learning activeness was 69.92, still in the less active category. While in cycle II it increased to 85.55 very active categories. With an increase in student activeness from the beginning of the cycle to cycle I by 10.50 or 14%, and increased again from cycle I to cycle II, namely, by 12.50 or 16%. Based on these data, there is an increase in the activeness of students learning mathematics in online learning by using quizizz educational game media.

*Jurnal Pendidikan Dewantara* © 2023.

*This is an open access article under the CC BY-NC-ND license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).*

### Corresponding author:

Ni Komang Ayu Sekaryati

SD Negeri 1 Bajera, Bali, Indonesia

Email address: [ayusekaryati95@gmail.com](mailto:ayusekaryati95@gmail.com)

<sup>a</sup> SD Negeri 1 Bajera, Bali, Indonesia

## 1. Pendahuluan

Pendidikan berfungsi untuk membentuk diri yang baik dari kemampuan, keahlian, etika, dan berakhlak untuk menjadikan pribadi yang lebih baik. Pendidikan menjadi sarana untuk membekali diri dalam menghadapi dunia bermasyarakat karena dunia bukan hanya tentang pengetahuan melainkan meliputi dari sosial, etika, maupun adab (Julacha, 2019).

Peran pendidikan adalah dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Masyarakat yang berpendidikan tentu memiliki kualitas hidup yang lebih baik dari pada yang tidak berpendidikan, kesejahteraan batiniah dan lahiriah juga mempengaruhinya (Dewi & Purandina, 2022). Bangsa yang cerdas pasti masyarakatnya memiliki sumber daya manusia yang berkualitas juga (Hermanto, 2020). Untuk itu belajar sangat penting bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar. Pentingnya belajar untuk belajar (*learning to learn*) menumbuhkan sikap terbuka terhadap adanya perubahan dan tantangan globalisasi yang semakin modern dan menantang (Maksum & Anwar, 2016).

Pada era revolusi industri 4.0 merupakan tantangan dalam seluruh bidang ilmu secara khusus di bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui pengajaran (Banda dkk., 2020). 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, berakhlak 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 adalah penerapan media pembelajaran (Simanjuntak, 2020). Untuk menjawab tantangan era revolusi industri 4.0, guru harus mampu berinovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Pada saat pandemic semua aktivitas utamanya berada di rumah. Situasi ini merupakan realitas baru yang juga dialami dunia pendidikan utamanya terjadi pada pelajar (Purandina, 2020b). Semua pihak mulai guru, orangtua, dan murid harus siap menjalani kehidupan baru (*new normal*) lewat pendekatan belajar menggunakan teknologi informasi dan media elektronik agar proses pengajaran dapat berlangsung dengan baik. Pada konteks yang lain, semua pihak diharapkan tetap bisa optimal menjalankan peran barunya dalam proses belajar-mengajar di masa pandemi ini (Purandina, 2020a).

Pembelajaran dari rumah tidaklah mudah. Terbiasa melakukan pembelajaran di kelas secara langsung, lantas kini dilakukan secara tidak langsung, dari jarak jauh, perlu strategi sendiri. Peran seorang guru diperlukan agar orang tua di rumah dapat membimbing anak-anaknya tetap melakukan aktivitas pembelajaran (Purandina & Winaya, 2020).

Pendidik yang cerdas harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Saat ini kebanyakan peserta didik menyukai kemajuan teknologi interaktif (bersifat saling melakukan aksi) dalam artian ada banyak gerakan animasi pada display (tampilan) (Susi & Yasir, 2021). Oleh karena itu, pendidik yang tugasnya sebagai fasilitator, harus bisa memahami keinginan peserta didik yang sesuai dengan zamannya. 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 *quizizz*. Game edukasi ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang (Mulyatno, 2022; Pamungkas, 2020).

Game edukasi *quizizz* ini biasa menggunakan Laptop atau smartpone dan dapat dilaksanakan dimanapun berada (Susanti, 2020). Game ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif. Hal ini sependapat dengan Nisa & Susanto (2022) 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 di rumah. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa di rumah pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 melalui penerapan media game edukasi *quizizz*.

Keaktifan belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar (Palili, 2017). Menurut Gagne dan Briggs 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 melakukan tes singkat diakhir pembelajaran, dan menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran. Adapun indikator keaktifan belajar adalah mampu memecahkan masalah, mampu bekerjasama antarkelompok, aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok, aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan, mengerjakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan, memenuhi semua tugas atau tagihan yang diberikan (Hartika & Mariana, 2019).

Berdasarkan hasil observasi aktivitas kelas V SD Negeri 1 Bajera selama pembelajaran daring, ditemukan bahwa siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Bahkan seringkali terlambat dalam pengumpulan tugas pada Google Classroom. Perlunya inovasi dalam pembelajaran ini tentunya diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa khususnya di masa adaptasi kebiasaan baru (New Normal) pada siswa kelas V Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021 Di SD Negeri 1 Bajera Kecamatan Selemadeg Kabupaten Tabanan .

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bajera ”.

## 2 Metodologi Penelitian

Pada prinsipnya penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dalam upaya menaggulangi masalah-masalah dalam pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri 1 Bajera. Adapun variabel yang menjadi sasaran dalam PTK yang dilakukan di SD Negeri 1 Bajera adalah sebagai berikut:

1. Variabel terikat; Keaktifan Belajar
2. Variabel bebas; Pembelajaran Daring dengan media games edukasi quizizz.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Bajera Kecamatan Selemadeg, Kabupaten Tabanan. Dengan jumlah siswa sebanyak 13 orang, diantaranya 5 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah proses belajar, keaktifan belajar siswa terhadap pembelajaran matematika secara daring dengan media game edukasi quizizz.

Secara umum alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan per siklus, dimana dalam setiap siklusnya melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam tahap perencanaan di lakukan pengamatan terhadap pembelajaran, mengidentifikasi masalah yang ditemukan saat belajar, menyiapkan instrumen penelitian berupa silabus, RPP, media pembelajaran, lembar wawancara, dan lembar observasi. Pada tahap tindakan, yang merupakan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan mengadopsi model pembelajaran *Problem Based Instruction (PBI)*, berupa pelaksanaan pembelajaran, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dari hasil kegiatan belajar, wawancara dan observasi. Tahap selanjutnya adalah observasi, pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur keaktifan peserta didik yang telah disiapkan sebelumnya oleh observer. Dalam tahapan refleksi dilakukan pengulangan kembali apa yang telah dilakukan. Mengungkapkan kembali kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus, dan menyusun rencana pada siklus I.

Hasil dari refleksi siklus terakhir dijadikan dasar dalam penyusunan Laporan Penelitian Tindakan Kelas. Sebagai bahan pertimbangan kriteria yang ditetapkan sudah tercapai atau belum ditentukan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{perolehan skor}} \times 100$$

maksimal (40)

Tabel 1. Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar Matematika

Nilai	Keterangan
86-100	Sangat aktif
70-85	Aktif
< 70	Kurang Aktif

Sesuai kriteria yang ditentukan ada 3 (tiga) kriteria yang ditetapkan dalam penilaian ini, yaitu:

1. Rentang nilai observasi 86-100=Sangat Aktif
2. Rentang nilai observasi 70-85 =Aktif
3. Rentang nilai observasi < 70 = Aktif

Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil observasi mencapai kriteria nomor 1 dan 2. Jika indikator itu telah tercapai maka siklus tindakan berhenti. Akan tetapi apabila indikator itu belum tercapai pada siklus tindakan, maka peneliti mengulang siklus tindakan dengan memperbaiki kinerja pembelajaran pada tindakan berikutnya sampai berhasil.

### 3 Hasil dan Pembahasan

Berikut ini disajikan Tabel 2 terkait dengan hasil observasi keaktifan belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Bajera semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021:

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Matematika Siswa

Keaktifan Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	68,27	69,92	85,85
Kategori	Kurang aktif	Kurang aktif	Sangat aktif

#### Pembahasan

Pada pra siklus diperoleh rata-rata 68,27, nilai ini bila dilihat pada pedoman konversi keaktifan siswa berada pada kategori kurang aktif. Setelah dilakukan tindakan menggunakan media game edukasi quizizz meningkat menjadi rata-rata 69,92 pada siklus I dengan kategori masih kurang aktif bila di lihat dari pedoman konversi keaktifan siswa . Ada peningkatan sebesar 10,50 atau 14%. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata 85,85 dengan kategori sangat aktif jika didasarkan pada pedoman konversi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Terdapat peningkatan 12,50 atau sebesar 16%.

Dari hasil observasi di atas diketahui bahwa pada siklus I siswa telah mengalami peningkatan namun belum signifikan. Hasil observasi siklus I masih berada pada kriteria kurang aktif. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi proses pembiasaan terhadap pengimplementasian pembelajaran daring dengan media games edukasi quizizz. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Deliati & Muharmi, 2019; Firman, 2019; Susilowati, 2018) Dimana pada siklus I masih belum menunjukkan perubahan yang signifikan. Penelitian (Sulistyaningsih, 2018; Vitasari dkk., 2013) menunjukkan bahwa keaktifan belajar dapat ditingkatkan dengan strategi dan metode yang variatif dan kreatif untuk diterapkan pada pembelajaran daring.

Berdasarkan data ini dapat dilihat terjadinya peningkatan keaktifan siswa dalam pelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Bajera. Diharapkan dengan meningkatnya keaktifan siswa ini, nantinya akan mampu juga meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 4 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Bajera semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021

## 5 Daftar Pustaka

- Banda, Y. M., Ma, S. H. G., & Tola, D. (2020). Kontribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Kompetensi Profesional Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 586–594.
- Deliati, D., & Muharmi, T. (2019). Implementasi Assertive Training untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Mahasiswa pada Mata Kuliah Psikologi Pendidikan. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v2i1.2323>
- Dewi, N. W. R., & Purandina, I. P. Y. (2022). Peran Lingkungan Keluarga Dalam Perkembangan Bahasa Anak Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Smart PAUD*, 5(2), 99–106.
- Firman. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 37–50. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/wsby8>
- Hartika, N., & Mariana, F. (2019). Pengaruh Keaktifan Belajar & Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 2(1), 57–71. <https://doi.org/10.47080/progress.v2i1.490>
- Hermanto, B. (2020). Perencanaan sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *Foundasia*, 11(2), 52–59. <https://doi.org/10.21831/foundasia.v11i2.26933>
- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>
- Maksum, H., & Anwar, F. (2016). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Globalisasi Dalam Menumbuhkan Semangat Nasionalisme. *Pendidikan*, 5(2), 1–11.
- Mulyatno, C. B. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Geografi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Palili, S. (2017). Usaha guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada bidang studi pendidikan agama islam di SMP N 16 Makasar. *Jurnal Studi Pendidikan Pendahuluan*, 8(1), 39–56.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>
- Purandina, I. P. Y. (2020a). Pendidikan Karakter Tumbuh Subur di Lingkungan Keluarga selama Pandemi COVID-19. In *COVID-19: Perspektif Pendidikan* (hal. 99–114). Yayasan Kita Menulis. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=mPvrDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=info:tBcFRiOnZCwJ:scholar.google.com&ots=JtuUo7vY2Y&sig=HZHQEQwsxY187Bxd8WrUnIiaRyI&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=mPvrDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=info:tBcFRiOnZCwJ:scholar.google.com&ots=JtuUo7vY2Y&sig=HZHQEQwsxY187Bxd8WrUnIiaRyI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Purandina, I. P. Y. (2020b). 'Plus-Minus' Pembelajaran Daring Bahasa Inggris selama Pandemi COVID-19. In M. Yusuf (Ed.), *Pengalaman Pembelajaran Bahasa Inggris Daring di Perguruan Tinggi pada Masa Pandemi Covid-19* (hal. 153). Deepublish.
- Purandina, I. P. Y., & Winaya, I. M. A. (2020). Pendidikan Karakter di Lingkungan Keluarga Selama Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi COVID-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 270–290. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.454>
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Sulistyaningsih, N. (2018). Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika dengan Metode Jarimatika. *Jurnal Pendidikan : Riset & Konseptual*, 2(1), 58.
- Susanti, A. B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 73–82. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7311>
- Susi, S., & Yasir, M. (2021). Transformasi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 1(2), 263–272. <https://doi.org/10.58466/literasi.v1i2.91>
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal*

- Ilmiah Edunomika*, 2(01), 36–46. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen*, 4(3), 1–8. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/2226/1640>