



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif)

## Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



### Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui *Game Quizizz* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021

Siti Lestari<sup>\*1</sup>, Minsih Zifa<sup>2</sup>, Siti Fatimah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta

<sup>3</sup>SD Negeri Mangkubumen Lor

\* [slestari.sl406@gmail.com](mailto:slestari.sl406@gmail.com)

#### INFO ARTIKEL

#### ABSTRAK

##### Kata Kunci :

Keaktifan,  
Hasil Belajar,  
Game Quizizz

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Panunggalan. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar Matematika Melalui *Game Quizizz* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan, 2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Matematika Melalui *Game Quizizz* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan. Data penelitian tentang keaktifan belajar dikumpulkan melalui observasi, dan hasil belajar dikumpulkan melalui tes yang menggunakan quizizz. Data dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pada keaktifan belajar siswa menunjukkan presentase rata-rata siklus I sebesar 60,91% kemudian pada siklus II sebesar 85,33%. Sehingga pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan. Presentase hasil belajar pada siklus I sebesar 51,72%, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,75%. Simpulan dari penelitian ini, penerapan game quizizz dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan. Terkait hasil penelitian, disarankan kepada guru kelas III SD Negeri 1 Panunggalan untuk menerapkan game quizizz dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

### Pendahuluan

Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *Corona virus Disease* (Covid 19). Pada surat tersebut dijelaskan bahwa aktivitas dan tugas pembelajaran secara daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Menurut Simonson dkk (2015) menjelaskan pengertian pendidikan jarak jauh adalah terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media.

Kristin & Astuti (2017), Keaktifan belajar diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran, dimana siswa bekerja atau berperan aktif dalam pembelajaran dikelas, sehingga dengan demikian siswa tersebut memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek lain tentang apa yang telah dilakukan.

Adapun indikator keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut: 1) Kesiapan mengikuti pembelajaran, 2) Menyimak penjelasan guru, 3) Menjawab pertanyaan, 4) Bekerjasama dalam kelompok, 5) Memperhatikan presentasi teman, 6) Merespon tugas atau mengerjakan soal.

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Sugihartono (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmani dan faktor psikologi. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Quiziz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

Dengan *quiziz* ini, siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat. Kecepatan akan ada skor ranking yang bersifat live antar peserta *quiziz*. Menyenangkan karena akan ada suara musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menyemangati.

Game edukasi menurut Handriyantini (2009) adalah “permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah”.

Langkah-langkah penggunaan quizizz antara lain 1) Buka link <https://quizizz.com/> 2) Klik sign up untuk registrasi akun atau login jika sudah punya akun, 3) Klik “sign up with google” untuk yang memiliki akun google atau “sign up with email” jika ingin menggunakan email. 4) Pilih sesuai dengan profesi sekarang, apakah guru, peserta didik atau orang tua. 5) Masukkan negara, kode pos, nama sekolah, Klik Organizer dan klik continue.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui sejauhmana keaktifan siswa dalam pelajaran matematika. siswa yang siap mengikuti pembelajaran sebanyak 56,03%, siswa yang menyimak penjelasan guru 40,51%, siswa yang menjawab pertanyaan guru sebanyak 35,34%, siswa yang bekerjasama dalam kelompok, 45,68%, siswa yang memperhatikan presentasi teman sebanyak 34,48%, dan siswa yang merespon tugas sebanyak 52,58%. Sedangkan nilai siswa pada awal observasi siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 11 siswa atau 39,93% dan siswa yang belum tuntas dalam belajar sebanyak 18 siswa atau 62,06%.

Akar penyebab keaktifan dan hasil belajar rendah yaitu 1) Proses pembelajaran daring yang dilaksanakan hanya memberi tugas melalui whatsapp. 2) Media evaluasi yang digunakan guru masih LKS atau lembar kerja siswa. 3) Siswa kurang antusias dengan pembelajaran daring yang dilaksanakan guru. 4) Siswa banyak yang mengeluh ketika disuruh mengerjakan soal matematika karena dianggap membosankan dan susah. 5) Pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan masih rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian pada artikel ini ada dua. 1) Mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar Matematika Melalui *Game Quizizz* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. 2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Matematika Melalui *Game Quizizz* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan kualitatif. Menurut Arikunto, dkk (2006) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Aqib (2011), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Menurut Hopkins (1993), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (Observation and evaluation). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflecting) dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan). Pengambilan data dilakukan dengan observasi, tes, dan dokumentasi.

Menurut Arikunto (2006), dokumentasi merupakan teknik untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan analisis interaktif. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan analisis interaktif terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dilakukan dalam bentuk interaktif dengan pengumpulan data sebagai suatu proses siklus.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Observasi

Untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa, peneliti menggunakan teknik observasi. Berikut ini akan dipaparkan hasil observasi keaktifan siswa dalam setiap siklus. Hasil observasi siswa pada siklus I, diperoleh beberapa keterangan atau gambaran dari yang sejumlah 29 siswa. Siswa yang siap mengikuti pembelajaran sebanyak 72,41%, siswa yang menyimak penjelasan guru sebanyak 66,37%, siswa yang menjawab pertanyaan guru sebanyak 48,27%, siswa yang mampu bekerjasama dalam kelompok sebanyak 51,71%, siswa yang memperhatikan teman presentasi sebanyak 51,71%, dan siswa yang merespon tugas sebanyak 64,22%.

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Pra Siklus

No	Kategori	Pretest (%)
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran	56,03%
2	Menyimak penjelasan guru	40,51%
3	Menjawab pertanyaan guru	35,34%
4	Bekerjasama dalam kelompok	45,68%
5	Memperhatikan teman presentasi	34,48%
6	Merespon tugas	52,58%
Rata-rata prosentase		44,10%

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus 1

No	Kategori	Siklus 1 (%)
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran	72,41%
2	Menyimak penjelasan guru	66,37%
3	Menjawab pertanyaan guru	48,27%
4	Bekerjasama dalam kelompok	62,49%
5	Memperhatikan teman presentasi	51,71%
6	Merespon tugas	64,22%
Rata-rata prosentase		60,91%

Pada siklus II peneliti mengambil sampel sejumlah 29 siswa pada pertemuan kedua. Hasil observasi siswa diperoleh beberapa keterangan atau gambaran dari yang sejumlah 29 siswa. Siswa yang siap mengikuti pembelajaran sebanyak 88,78%, siswa yang menyimak penjelasan guru sebanyak 87,37%, siswa yang menjawab pertanyaan guru sebanyak 75,42%, siswa yang mampu bekerjasama dalam kelompok sebanyak 87,49%, siswa yang memperhatikan teman presentasi sebanyak 85,77%, dan siswa yang merespon tugas sebanyak 87,49%.

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus 2

No	Kategori	Siklus 2 (%)
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran	88,78%
2	Menyimak penjelasan guru	87,06%
3	Menjawab pertanyaan guru	75,42%
4	Bekerjasama dalam kelompok	87,49%
5	Memperhatikan teman presentasi	85,77%
6	Merespon tugas	87,49%
Rata-rata prosentase		85,33%

Tabel 4. Peningkatan Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator pencapaian keaktifan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran	56,03%	72,41%	88,78%
2	Menyimak penjelasan guru	40,51%	66,37%	87,06%
3	Menjawab pertanyaan guru	35,34%	48,27%	75,42%
4	Bekerjasama dalam kelompok	45,68%	62,49%	87,49%
5	Memperhatikan teman presentasi	34,48%	51,71%	85,77%
6	Merespon tugas	52,58%	64,22%	87,49%
Rata-rata prosentase		44,10%	60,91%	85,33%



Gambar 1. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa pada grafik diatas, bahwa dari kondisi awal sampai siklus II, terjadi peningkatan.

#### Hasil belajar siswa Pra Siklus

Setelah diadakan tes evaluasi hasil belajar yang diperoleh siswa belum maksimal untuk mencapai KKM. Berikut ini adalah tabel daftar nilai siswa pada pelajaran Matematika. Banyaknya siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 11 siswa atau 37,93% dan siswa yang belum tuntas dalam belajar sebanyak 18 siswa atau 62,06%.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Kategori	Jumlah	Presentase
Tuntas	11	37,93%
Belum Tuntas	18	62,06%
Jumlah	29	100%
Rata-rata	71,03	

#### Hasil belajar siswa Siklus 1

Siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 15 siswa atau 51,72% naik 11,79% dari awal kegiatan observasi dan siswa yang belum tuntas dalam belajar sebanyak 14 siswa atau 48,27%. Dan hasil belajar dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Dari pertemuan satu menunjukkan nilai rata-rata 75,86 kemudian setelah dilaksanakan pertemuan kedua juga terjadi peningkatan menjadi 78,27. Sehingga rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 77,06.

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Kategori	Jumlah	Presentase
Tuntas	15	51,72%
Belum Tuntas	14	48,27%

Jumlah	29	100%
Rata-rata	78,27	

### Hasil belajar siswa Siklus 2

Siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 24 siswa atau 82,75% naik 20,69% dari nilai siklus I dan siswa yang belum tuntas dalam belajar sebanyak 5 siswa atau 17,24%. Hasil belajar dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Dari pertemuan pertama menunjukkan rata-rata 81,37 kemudian setelah dilaksanakan pertemuan kedua terjadi peningkatan menjadi 91,03. Namun rata-rata belajar pada siklus II adalah 86,20,

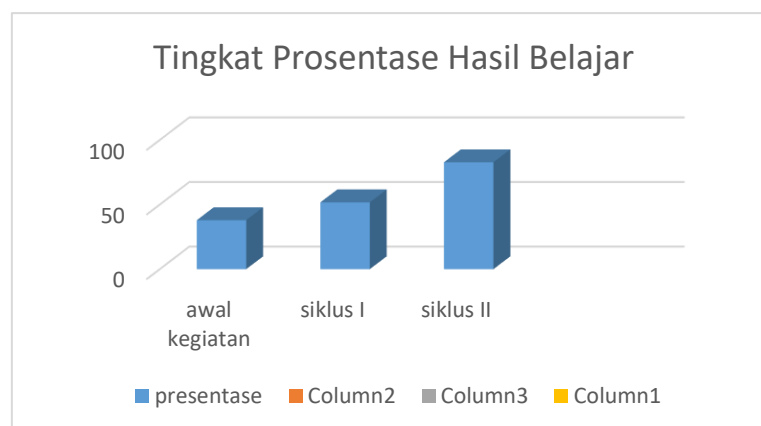
Tabel 7. Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Kategori	Jumlah	Presentase
Tuntas	24	82,75%
Belum Tuntas	5	17,24%
Jumlah	29	100%
Rata-rata	86,20	

Berdasarkan hasil evaluasi dapat menunjukkan peningkatan hasil belajar mulai dari kondisi awal saat melakukan observasi, dan meminta daftar nilai dari guru kelas, sampai pada siklus I dan siklus II. Pada kondisi awal hasil belajar siswa yang menunjukkan tuntas belajar atau lebih dari KKM sebanyak 11 orang atau 39,39% dengan rata-rata 71,03. Siklus I sebanyak 15 orang atau 51,72% dengan rata-rata 77,06. Siklus II sebanyak 24 orang atau 82,75% dengan rata-rata 86,20.

Table 8. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa yang Mencapai KKM

Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata	71,03	77,06	86,20	Meningkat



Gambar 2. Rekapitulasi Tingkat Nilai Hasil Belajar Siswa



## PEMBAHASAN

Dalam melakukan penelitian, peneliti dibantu guru kelas III SD Negeri 1 Panunggalan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika pada siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan. Adapun rumusan masalahnya adalah Apakah penerapan *Game Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar Matematika pada Siswa Kelas III SDN 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021?

Tindakan yang dilakukan selama penelitian adalah dengan menerapkan game *quizizz*. Hal ini senada dengan pendapat Ibrahim dan Suparni bahwa Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (Ibrahim dan Suparni, 2008). Tidak hanya itu, dalam menerapkan game *quizizz* juga harus membuat siswa terlihat antusias dan penasaran. Dengan begitu siswa akan mencari tahu game seperti apa yang dapat dimainkan. Tidak hanya bermain saja, siswa juga dapat mengerjakan soal evaluasi melalui game *quizizz*. Didalam game *quizizz* terdapat banyak fitur yang membuat siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan soal. Fitur yang dimaksud adalah musik, meme (emoticon), dan lain-lain.

Selain didukung dari pendapat para ahli, juga dari penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Setyo Ady Pranoto dengan judul “Penggunaan *Game Based Learning Quizizz* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam keaktifan setelah menggunakan *Game Based learning Quiziz*. Dari penelitian ini sangat relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang, yaitu ditinjau dari subyek penelitian (siswa kelas III SD) dan penerapan game *quizizz* sebagai media evaluasi.

Dari teori dan penelitian di atas dapat menjadi acuan bahwa dengan menerapkan game *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 1 Panunggalan maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Penerapan game *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan. Berdasarkan hasil observasi dapat menunjukkan peningkatan dari observasi awal, siklus I sampai siklus II. Pada observasi awal menunjukkan rata-rata keaktifan siswa yaitu sebesar 44,10%, siklus I sebesar 60,91%, dan siklus II sebesar 85,33%. 2) Penerapan game *quizizz* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan. Berdasarkan hasil evaluasi dapat menunjukkan peningkatan hasil belajar mulai dari kondisi awal saat melakukan observasi, dan meminta daftar nilai dari guru kelas, sampai pada siklus I dan siklus II. Pada kondisi awal hasil belajar siswa yang menunjukkan tuntas belajar atau lebih dari KKM sebanyak 11 orang atau 39,39% dengan rata-rata 71,03. Siklus I sebanyak 15 orang atau 51,72% dengan rata-rata 77,06. Siklus II sebanyak 24 orang atau 82,75% dengan rata-rata 86,20.

## Daftar Rujukan

- Admin Web LPMP Bengkulu. 2020. *Belajar Asyik Dengan Quizizz Ditengah Pandemi Covid-19*. <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/> (diakses 31 Januari 2021)
- Andi Asrifan, dkk. 2020. *Tutorial Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kqnza>
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian tindakan kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yirama Widya.
- Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ayunara Bahar. 2017. *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*. <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas-dengan.html> (diakses 31 Januari 2021)
- Fatkhan Amirul Huda. 2018. *Keaktifan belajar*. <https://fatkhan.web.id/pengertian-keaktifan-belajar/#:~:text=Jadi%2C%20keaktifan%20belajar%20adalah%20kemampuan,oleh%20guru%20dalam%20proses%20pembelajaran.&text=Meliputi%20aktif%20bertanya%2C%20aktif%20berdiskusi,oleh%20guru%20dalam%20proses%20pembelajaran>. (diakses 21 desember 2020)
- Hadist Awalia Fauzia. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD* (diakses 23 Desember 2020)
- Hopkins, David. 1993. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press. <https://eprints.uny.ac.id/8613/3/BAB%20%20-%2008416241039.pdf> (diakses 21 desember 2020)
- Latifah Nuraini. 2018. *Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran SD/MI Kurikulum 2013: Jurnal pendidikan Matematika* (diakses 24 Desember 2020)
- Mayasa. 2012. *Indikator dan faktor-faktor Keaktifan Belajar*. <http://m4y-a5a.blogspot.com/2012/09/indikator-dan-faktor-faktor-keaktifan.html> (diakses 21 desember 2020)
- Miles, M. B. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: UIP
- Moleong, Lexy, 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Muchlisin Riadi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. <https://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html> (diakses 21 desember 2020)
- Scolastika Mariani. *Pengajaran Konsep Pecahan di Sekolah Dasar*. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/download/1495/1619> (diakses 21 desember 2020)
- Setyo Ady Pranoto. 2020. *Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo*. Jurnal pendidikan Sosiologi dan Antropologi Vol.4 No.1
- Sri Mulyati. 2020. *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*. Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 3 No.1
- Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat **Coronavirus Disease** (Covid 19).
- Udin Sidik Sidin, dkk. 2020. *Penerapan Pembelajaran 4.0 Berbasis Daring dalam Masa Pandemi Covid-19*. E-journal Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat.



Vitus Gading Sasongko, dkk. 2020. *Peningkatan Kemampuan Memahami Teks Melalui Pembelajaran Kontekstual Dan Quizizz Materi IPS Pada Peserta didik Kelas IV B SD Kanisius Sorowajan*. E-journal Prosiding PENDIDIKAN Profesi Guru.