

Penerapan Media Megasiz (Media Game Edukasi Quizizz) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 13 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023

Ni Kadek Dwi Yuniani^{1*}, Olliviani Rahmaputri², Helmi Rohyani³, Arjudin⁴

^{1,2,4} FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

³SDN 13 Mataram, Indonesia

*E-mail: ppg.niyuniani96@program.belajar.id

Abstract

This classroom action research aims to improve learning outcomes in Mathematics learning through MEGASIZ learning media (Quizizz educational game media) for class V students at SD Negeri 13 Mataram. The type of research is classroom action research (PTK) and uses a descriptive quantitative approach. This research was carried out at SD Negeri 13 Mataram. The research subjects were all class V students consisting of 34 students. The object of research is the learning outcomes of students. The research was implemented in three cycles and carried out collaboratively between researchers and tutors. Data collection techniques use tests and observation sheets. The results of this research show that the application of MEGASIZ media (quizizz educational game media) in learning, especially as an evaluation tool, can improve the learning outcomes of class V students at SD Negeri 13 Mataram. This increase is shown in the quality of the learning process which produces activeness, enthusiasm and enthusiasm as well as test scores on student learning outcomes. Improvement can also be seen from the average score of students' test results from pre-action to cycle II. In pre-action, the average student score was 64, increased in cycle I to 73, then increased again in cycle 2 to 77. The percentage of completion from cycle I and cycle II was 58.82% (20 students) respectively, increasing in second cycle to 79.41% (27 students). Because the completion criteria have been achieved, namely 75% of students obtained a score above or equal to the KKM (75), this research is said to be successful.

Keywords: *Learning Outcomes, MEGASIZ, Classroom Action Research*

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Matematika melalui media pembelajaran MEGASIZ (media game edukasi quizizz) pada peserta didik kelas V SD Negeri 13 Mataram. Jenis penelitian yakni penelitian tindakan kelas (PTK) dan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 13 Mataram. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang terdiri dari 34 peserta didik. Objek penelitian yakni hasil belajar peserta didik. Penelitian diterapkan dalam tiga siklus dan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru pamong. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan lembar observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media MEGASIZ (media game edukasi quizizz) dalam pembelajaran khususnya sebagai alat evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 13 Mataram. Peningkatan tersebut ditunjukkan dari kualitas proses pembelajaran yang menghasilkan keaktifan, semangat dan antusias serta nilai tes hasil belajar peserta didik. Peningkatan juga dapat dilihat dari skor rata-rata hasil tes peserta didik dari pra tindakan sampai siklus II. Pada pra tindakan rata-rata nilai peserta didik sebesar 64, meningkat pada siklus I menjadi 73, lalu mengalami peningkatan lagi pada siklus 2 sebesar 77. Persentase ketuntasan dari siklus I dan siklus II berturut-turut 58,82% (20 siswa) meningkat pada siklus

II menjadi 79,41% (27 siswa). Karena telah mencapai kriteria ketuntasan yaitu 75% siswa memperoleh nilai lebih atau sama dengan KKM (75), maka penelitian ini dikatakan berhasil.

Kata Kunci: Hasil Belajar, MEGASIZ, PTK

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad 21 dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan teknologi. Adanya teknologi dalam dunia pendidikan menjadi alat bantu untuk guru mengembangkan inovasinya, mempermudah kegiatan dan sarana menambah informasi serta memperlancar proses pembelajaran. Pemerintah berupaya agar perkembangan teknologi memberi dampak yang positif. Manfaat teknologi bagi guru yaitu dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Dengan berkembangnya zaman dan berkembangnya teknologi secara pesat mengharuskan guru melek terhadap teknologi dalam pembelajaran, namun kenyataannya pada proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi merupakan dampak positif. Khususnya anak usia sekolah dasar akan sangat mudah terkena dampak dari perkembangan teknologi ini. Ada beragam aplikasi dan situs yang dapat diakses dengan mudah dan gratis. Antara lain, aplikasi game, aplikasi untuk menunjang pembelajaran, dan mencari informasi terbaru melalui internet. Melalui kebiasaan anak yang sering melihat desain yang menarik dan interaktif secara tidak langsung akan memberi pengaruh pada anak seperti minat belajar anak di rumah maupun di sekolah. Minat belajar akan berpengaruh pada hasil belajar anak. Dengan demikian peserta didik memperoleh pengalaman baru tentang materi yang baru dipelajari.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam belajar. Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya menggunakan peran dari media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berkaitan erat dengan hasil belajar, dimana media dan proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan banyak cara melalui proses evaluasi. Evaluasi dapat diberikan dalam bentuk tes. Tes pada umumnya akan diberikan secara konvensional dengan memberikan pertanyaan pada lembar kertas. Hal ini memberikan hasil yang kurang maksimal jika diberikan kepada anak yang sudah terbiasa dengan teknologi yang biasanya mereka disajikan tampilan yang menarik dan interaktif. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di era teknologi ini adalah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz. Menurut Halamik (dalam Arsyad 2013:15) mengatakan bahwa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dengan memanfaatkan fitur terbarunya yaitu Mode Kertas atau *Paper Mode*. Tampilan dari Quizizz yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan semangat siswa saat menyelesaikan tes yang diberikan. Selain itu, mode kertas Quizizz dapat melatih kognitif dan konsentrasi siswa dalam menjawab soal. Berdasarkan permasalahan dan pertimbangan-pertimbangan di atas peneliti melakukan penelitian untuk melihat “Penerapan Media MEGASIZ (Media Game Edukasi Quizizz) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didiki Kelas V SD Negeri 13 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang memiliki arti sebagai penelitian praktis yang dilakukan di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik. Menurut, Susilo, dkk (2021) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklus oleh guru atau calon guru di dalam kelas. Dikatakan demikian karena proses PTK dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk memecahkan masalah dan mencobakan hal-hal baru demi peningkatan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah sebanyak 34 siswa, yaitu 15 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 yang bertempat di SD Negeri 13 Mataram.

Instrumen dalam penelitian menggunakan MEGASIZ yang memanfaatkan fitur baru dari Quizizz dalam bentuk mode kertas Quizizz berupa tes pilihan ganda dan lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran. Instrumen-instrumen tersebut sebelumnya telah divalidasi terlebih dahulu. Hasil belajar nantinya akan di analisis menggunakan aplikasi *excel*. Analisis data dilakukan untuk mengetahui ketuntasan belajar, persentase hasil belajar yang diperoleh siswa kemudian akan dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan. Siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai skor 75% ke atas. Untuk menghitung hasil belajar dilakukan dengan cara membandingkan jumlah nilai yang diperoleh siswa dengan jumlah skor maksimum dikalikan 100%. Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yakni dengan membandingkan persentase ketuntasan belajar dengan menggunakan mode kertas Quizizz pada siklus I dan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

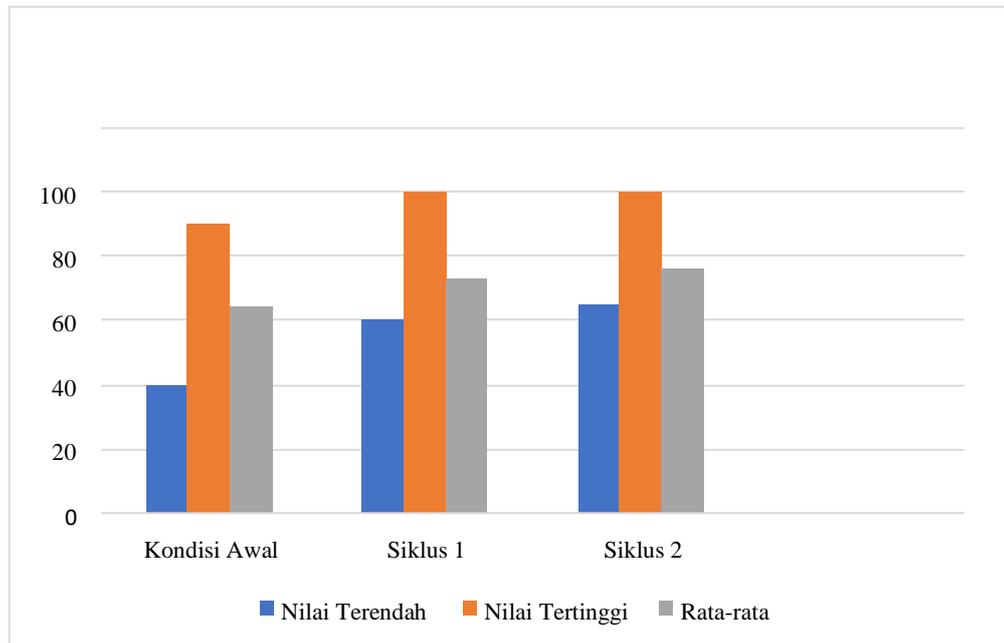
Hasil belajar pada kondisi awal yang diperoleh dari hasil evaluasi peserta didik pada muatan pelajaran Matematika materi bangun ruang dengan indikator pencapaian pembelajaran menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan. Peserta didik diminta mengerjakan soal tes tertulis berbentuk isian singkat untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Soal evaluasi yang diberikan berjumlah 10 butir soal isian singkat. Nilai hasil evaluasi peserta didik pada kelas V menunjukkan rata-rata nilai 64 dengan 11 peserta didik (32,36%) yang tuntas dan 23 peserta didik (67,64%) yang tidak tuntas. Rubrik penilaian pemahaman peserta didik dinilai dari lembar observasi aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa. Berikut ini data hasil peningkatan belajar siswa muatan pelajaran matematika materi geometri.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Tahapan	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Kondisi Awal	34	90	40	64
Siklus I	34	100	60	73
Siklus II	34	100	65	77

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I, nilai terendah siswa adalah 60 sedangkan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata hasil belajar adalah 73. Sedangkan pada siklus II, nilai terendah siswa adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 100

dengan rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 77. Berdasarkan data di atas dapat diinterpretasikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Data Hasil Belajar Peserta Didik

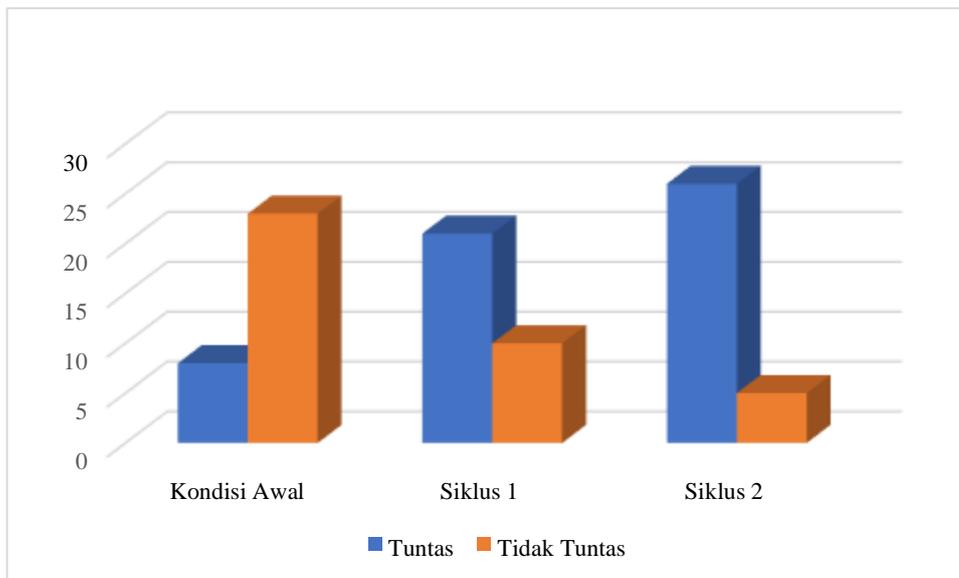
Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas V setelah menggunakan media MEGASIZ mode kertas Quizizz sebagai alat evaluasi mengalami perubahan dibandingkan dengan hasil belajar pada kondisi awal tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Tabel 2. Data Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Tahapan	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan
Kondisi Awal	34	11	23	32,36%
Siklus I	34	23	11	67,65%
Siklus II	34	28	6	82,35%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa pada kondisi awal persentase ketuntasan belajar siswa hanya sebesar 32,36%, namun setelah menggunakan media pembelajaran MEGASIZ sebagai alat evaluasi terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan II berturut-turut adalah 67,65% dan 82,35%. Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sekitar 14,7%. Berdasarkan data di atas dapat diinterpretasikan dalam Gambar 2.

Berdasarkan diagram di atas, terlihat peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar setelah diberikan pembelajaran dengan media MEGASIZ dibandingkan dengan hasil pembelajaran pada kondisi awal tanpa menggunakan media pembelajaran.



Gambar 2. Digram Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran MEGASIZ sebagai alat evaluasi pada pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 13 Mataram dapat terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil observasi guru terlihat bahwa dari siklus I sampai siklus II guru semakin cekatan dalam menggunakan media pembelajaran MEGASIZ. Adapun penggunaan media pembelajaran MEGASIZ dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Media Pembelajaran Mode Kertas Quizizz Sebagai Alat Evaluasi



Gambar 3. Rekap Hasil Evaluasi pada Quizizz

Pada siklus I guru cukup cekatan dalam menggunakan media Quizizz hanya saja, masalah yang dihadapi guru yaitu terdapat beberapa peserta didik yang belum paham cara menggunakan kertas yang berisi barcode untuk menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan

karena kondisi kelas yang kurang kondusif dan tidak terkendali menyebabkan peserta didik kurang mendengarkan aturan untuk mengerjakan soal evaluasi sehingga, peserta didik mendapat nilai yang tidak tuntas. Selain itu, guru juga kurang tegas dalam memberikan arahan kepada siswa yang melanggar aturan. Adapun masalah lainnya yaitu jawaban peserta didik yang tidak terdeteksi pada perangkat (HP) guru, sehingga hasil jawaban mereka tidak terekam. Pada siklus II guru melakukan perbaikan pada aktivitas evaluasi menggunakan mode kertas Quizizz. Guru semakin cekatan dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz. Hal ini terlihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran yang dilakukan guru adalah lebih berpusat pada peserta didik, guru hanya sebagai fasilitator saja. Peserta didik terlihat sangat antusias dan semangat ketika mengerjakan soal evaluasi dengan menggunakan mode kertas Quizizz. Aktivitas belajar siswa diamati dari aspek diskusi, kerja sama dan keaktifan.

Hasil belajar peserta didik mulai dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 67,65% (23 siswa). Hasil belajar siswa pada siklus I masih dikatakan meningkat karena siswa masih berantusias untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Pada siklus II sebesar 82,35% (27 siswa). Hasil belajar pada siklus II melebihi dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak 75%. Hal ini disebabkan konsentrasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar lebih meningkat sehingga siswa mampu menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dari siklus I sampai II hasil belajar peserta didik meningkat dari 67,65% menjadi 82,35%. Melalui media pembelajaran mode kertas Quizizz suasana kelas menjadi menyenangkan, interaktif, dan efektif. Hal ini juga merupakan hal baru bagi peserta didik sehingga dapat menambah pengalaman belajar mereka dan mengenalkan mereka pada kecanggihan teknologi saat ini. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran mode kertas Quizizz sebagai alat evaluasi dapat diterapkan di pada siswa kelas V di SD Negeri 13 Mataram.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran MEGASIZ mode kertas Quizizz pada pembelajaran matematika pada peserta didik kelas V SD Negeri 13 Mataram, sudah sangat baik walaupun mengalami sedikit kendala selama proses pembelajaran. Peserta didik begitu semangat dan antusias ketika mengikuti pembelajaran. Keaktifan peserta didik pun sangat meningkat terlihat dari cara peserta didik menjawab soal. Selain itu, menggunakan mode kertas Quizizz sebagai alat evaluasi juga dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik ketika menjawab soal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terbukti dari hasil evaluasi peserta didik pada siklus I yang cukup baik dan mengalami peningkatan pada siklus II. Dari uraian tersebut dapat diambil simpulan:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 13 Mataram dari daftar nilai pre tes atau sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz, siswa yang memenuhi KKM hanya 11 siswa atau 32,35% dengan kriteria cukup.
2. Penerapan penggunaan media pembelajaran MEGASIZ pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas V SD Negeri 13 Mataram dapat berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan karena guru mampu mengelola pembelajaran di dalam kelas, sehingga terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II. Dampak positif dari hal tersebut yaitu meningkatnya ketuntasan belajar siswa yang terlihat dari persentase hasil analisis guru yang dilakukan pada siklus I dan II. Dimana, pada siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 67,65% lalu meningkat pada siklus II sebesar 82,35%.

Hasil analisis menunjukka bahwa menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam muatan pelajaran matematika memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 13 Mataram. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil evaluasi mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II yaitu dari 73 menjadi 77. Serta ketuntasan belajar meningkatn dari silus I dan siklus II yaitu 67,65% menjadi 82,35%.

Berdasarkan hasil pengalaman penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal seperti guru hendaknya terus berusaha meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, mengelola kertas, pemilihan menggunakan alat atau media pembelajaran, memilih model dan metode pembelajaran. Sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dilakukannya. Selain itu, penting bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif untuk menumbuhkan semangat dan antusias peserta didik. Menggunakan pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru juga hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat memperbaiki kualitas mengajarnya.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asral, Sofiatul & Chandra. 2021. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Media
- Evaluasi Pembelajaran Quizizz dengan Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional. *MSI Transaction on Education* Vol 2(2). <https://doi.org/10.46574/mted.v2i2.53>
- Devi, Karisma Kartika. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Kutosari. (Skripsi Sarjana, Agama Islam Fakultas Tarbiyah).
- Karo-Karo, I. R. & R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Axiom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII(2087 – 8249), 91–96.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: manual dan digital*. Bogor Ghalia Indonesia.
- Solikah, Halimatus. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Lintjewas, Serlince. 2022. Perbandingan antara Hasil Evaluasi Quizizz dan non Quizizz pada Siswa Kelas III di SDS Kingdom Academy. *Sultra Educational Jurnal (Seduj)* Vol. 2(3). <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i3.415>
- Zarkasi, Taqiudin. dkk. 2023. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz di MTs NW 2 Kembang Kerang sebagai Upaya Menyongsong Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 3(1). <https://journal.staidk.ac.id/index.php/pkm/article/view/441/301>