
**MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING MELALUI GAME
EDUKASI QUIZ MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IX MTs AL-QADR BETUN**

Suriyanti

Gutu MTs Al-Qadr Betun Malaka
Pos-el: suriyantiyusuf72@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keefektifitas belajar daring, melalui media game edukasi quiziz.mata pelajaran IPS siswa IX MTs Al-Qadr Betun. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek sebanyak 23 siswa. Penelitian dilaksanakan 2 siklus, masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tahap-tahap penelitian sedikit berbeda dari pembelajaran dalam kelas karena pembelajaran dilakukan terpisah atau siswa berada di rumah masing-masing. Berdasarkan hasil penelitian ini, pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 52,25%, dengan kategori cukup.Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata siswa aktif 73,9%, dengan kategori tinggi. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan keaktifan siswa 17,69%. Dengan demikian penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz. dapat meningkatkan keaktifan siswa mata pelajaran IPS siswa kelas IX MTs Al-Qadr Betun.

Kata Kunci : Keaktifan pembelajaran,Game edukasi Quiziz

Abstract

This study aims to determine the increase in the effectiveness of online learning, through the educational game media quiziz. Social studies subjects of students IX MTs Al-Qadr Betun. This research is a classroom action research with 23 students as the subject. The research was carried out in 2 cycles, each cycle having 2 meetings. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The implementation of the research stages is slightly different from classroom learning because learning is carried out separately or students are at home. Based on the results of this study, in the first cycle obtained an average of 52.25% active students, with a sufficient category. While in the second cycle, the average active students were 73.9%, with a high category. While in the second cycle there was an increase in student activity of 17.69%. Thus the research can be concluded that online learning through educational game media quiziz. can increase the activeness of social studies subject students of class IX MTs Al-Qadr Betun.

Keywords: learning activity, educational game Quiziz

A. PENDAHULUAN

Melalui Surat Edaran Mendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masan darurat penyebaran Corona virus Disease (COVID-19), Mendikbud menjelaskan aturan lebih rinci tentang porin-poin pembelajaran jarak jauh. Dalam poin 2 surat edaran tersebut dijelaskan, proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antar peserta didik, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif.

Keberhasilan belajar pada setiap jenjang sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor. Tidak tepatnya guru dalam menggunakan model pembelajaran juga akan sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yang diharapkan. Guru hendaknya menyajikan materi dengan model pembelajaran yang bervariasi dengan dibantu media yang tepat sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan (Kasmadi, 1996:9). Permasalahan tersebut dapat terjadi karena guru kurang variatif dalam memakai model pembelajaran pembelajaran. Permasalahan di atas dapat diatasi dengan ditetapkan penggunaan model pembelajara yang sesuai kebutuhan. Penggunaan model pembelajaran pengajaran yang tepat untuk pelajaran IPS terutama materi Globalisasi akan dapat mendorong minat peserta didik dalam

ketertarikan peserta didik dalam belajar IPS, yang akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam implementasi menghadapi pandemi covid-19, MTS AL-Qadr Betun sudah menyikapi dan memanfaatkan pembelajaran jarak jauh dalam pembelajaran melalui berbagai media/fitur yang sudah disediakan baik melalui *android* atau fitur dari berbagai media sosial lainnya. Guru sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan sebuah pembelajaran. Guru mempunyai keterlibatan langsung baik secara emosi maupun pemikiran dengan peserta didik.

Guru perlu mengadakan pembaharuan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dalam membelajarkan peserta didik agar dapat belajar dengan nyaman dan menyenangkan. Guru dapat diharapkan dapat menjadi factor penggerak yang membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik, oleh karena itu mempunyai wewenang untuk menentukan cara atau model pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif untuk membelajarkan peserta didik. Guru juga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi bermanfaat bagi peserta didik dan lebih menekankan keterlibatan peserta didik secara optimal dalam proses pembelajaran.

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.

Dinas Pendidikan Kabupaten Malaka mewajibkan siswa belajar dari rumah dalam waktu yang relatif lama. Belajar siswa dari rumah diawasi orang tua mewajibkan oran tua dan dipandu oleh guru mata pelajaran sacara daring.

Hal ini menajdi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Walaupun pembelajaran jarak jauh atau daring,

guru 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. Game edukasi ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. Game edukasi quiziz ini bisa menggunakan laptop atau smartphone dan dapat dilaksanakan dimanapun berada.

Game edukasi ini sebagai media pembelajaran yang di integrasikan dengan soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif.

Game edukasi quiziz adalah aplikasi berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan dann membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2009). Penerapan game edukasi quiziz dapat dilakuakn siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki smartphone dan laptop. Tidak Seperti aplikasi pedidikan lainnya game edukasi quiziz meemiliki tema, memem, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa 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 pembelajarab dan termotivasi untuk mengejakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil belajar 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. Menurut Hamalik keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Bentuk keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran seperti diskusi, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas , membuat laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan.Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut (Sudjana, 2000) adalah stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan, pemakaian dan pemindahan. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Martins, 2007) faktor-faktor keaktifan 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, konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas, partisipasi sswa dalam pembelajaran. Adapun indikator pembelajaran keaktifan belajar adalah mampu mengemukakan gagasan atau ide dan perhatian. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah suatau keadaan dimana siswa dapat melakukan berbagai kegiatan yang aktif baik jasmani maupun rohani seperti pembelajaran jarak jauh yang lebih dikenal pembelajaran daring. Mememecahkan masalah mengemukakan pendapat guna membantu memperoleh pemahaman dirinya sendiri terkait materi yang dibahas.

B. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh melalui teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Penelitian ini dilaksanakan di MTs AL-Qadr Betun pada kelas IX dengan subyek penelitian sebanyak 33 siswa. Instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran daring mealalui game edukasi quiziz, sedangkan teknis analisis data menggunakan teknik analaisi deskriptif kualittatif dan kualitatif menggunakan kriteria

pencapaian. Prosedur pelaksanaan tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap dalam pelaksanaan proses pembelajaran yakni perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Action*), observasi (*Observation*), refleksi (*Reflection*).

C. KAJIAN TEORI

1. Pembelajaran Daring

Pembelajaran aktif dan kontekstual akan terlaksana dengan maksimal apabila didukung dengan media, metode, alat, dan bahan yang memadai. Pada era berkembangnya teknologi ini, berbagai macam bentuk media, alat, dan bahan dalam digital berkembang pesat. Bahkan bentuk pembelajaran pun dilakukan dalam bentuk virtual. Melalui pembelajaran virtual atau pembelajaran daring, pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Interaksi antara guru dan siswa berlangsung kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran daring menjadi keuntungan tersendiri bagi guru dan siswa yang dapat menjadikan siswa semakin aktif dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan (Suriyanti, 2021)

Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam. Seperti yang terjadi ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social distancing*. Social distancing diterapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran virus COVID-19.

Pembelajaran daring artinya pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan gaya menggunakan aplikasi

seperti classroom, video conference, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp grup.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui Memanfaatkan media halaman (website) yang bisa diakses melalui internet, pembelajaran berbasis platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online. Daring juga merupakan kondisi pada suatu alat perlengkapan atas suatu unit fungsional.

Sebuah kondisi dikatakan daring apabila memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut : (a) Dibawah pengendalian langsung dari alat yang lainnya; (b) Di bawah penengendalian langsung dari sebuah sistem; (c) Tersedia untuk penggunaan segera atau real time; (d) (e) Tersambung pada suatu sistem dalam pengoperasian; (f) Bersifat fungsional dan siap melayani. Pembelajaran moda daring merupakan pemanfaatan jaringan internet oleh siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan Pembelajaran moda daring karakteristik sebagai berikut:

- a. Menuntut pembelajaran untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri (*contrukivisme*);
- b. Pembelajaran akan berkolaborasi dengan pembelajaran lain dan dalam membangun, pengetahuan dan memecahkan masalah secara bersama-sama (*sosial konstruktive*);
- c. Membentuk suatu komunitas pembelajaran (*comunity of eadership*) yang inklusif);
- d. Memanfaatkan media halaman (website) yang bisa diakses melalui internet pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, dan atau kelas digital;
- e. Interaktivitas kemandirian, aksesibilitas dan pengayaan.

Pembelajaran daring memberikan manfaat dalam membantu menyediakan akses belajar bagi semua orang, sehingga menghapus hambatan secara fisik sebagai faktor untuk

belajar dalam ruang lingkup kelas, selain itu pembelajaran daring dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien, antara guru dengan murid, siswa bisa saling berinteraksi dan berdiskusi antara satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru, dan juga guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar dan video selain itu siswa juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut, sehingga akan lebih membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengamati dan mempelajari bahan ajar yang diberikan oleh guru.

2. Model Pembelajaran Daring

a. Pembelajaran daring Model 1

Pembelajaran Daring Model 1 melibatkan pengampu dan peserta secara penuh. Peserta melakukan pembelajaran daring dengan mengakses dan mempelajari seluruh bahan ajar, mengerjakan lembar kerja, dan berdiskusi dengan guru, selama proses pembelajaran, peserta difasilitasi secara daring penuh oleh pengampu.

b. Pembelajaran daring model 2

Berbeda dengan model 1 pembelajaran daring model 2 melibatkan peserta, mentor dan pengampu. Model ini dilakukan secara daring penuh dengan mengembangkan interaksi peserta mentor dan pengampu dengan model pembimbingan sebagai berikut :

- 1) Interaksi pengampu dan mentor, Pengampu mendampingi mentor dan berinteraksi dengan mentor secara daring
- 2) Interaksi Mentor dan peserta : Mentor mendampingi, berdiskusi dan berkoordinasi dengan peserta secara daring.
- 3) Interaksi pengampu dan peserta : Pengampu memfasilitasi dan berkomunikasi dengan peserta secara daring.

c. Pembelajaran Daring Model Kombinasi

Didalam moda daring kombinasi, peserta melakukan interaksi belajar secara daring dan tatap muka. Interaksi belajar daring dilakukan mandiri dapat melibatkan teknologi dan bahan pelajaran telah disiapkan secara elektronik. Interaksi tatap muka dengan waktu yang disepakati bersama dan difasilitasi oleh seorang mentor.

Berdasarkan 3 model pembelajaran daring tersebut diatas, MTs AL-Qadr menerapkan pembelajaran daring model kombinasi. Model kombinasi dipilih karena guru dapat berkomunikasi langsung dengan siswa, berdasarkan waktu yang telah ditentukan dalam hal ini berdasarkan waktu mengajar sesuai jadwal pelajaran.

3. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring

Perubahan yang drastis ini tentu membuat para guru dan siswa harus mulai membiasakan diri, karena pembelajaran daring tidak semua siswa dan guru terbiasa melakukannya, apalagi guru yang masih belum mahir menggunakan teknologi. Perubahan budaya belajar ini menjadi salah satu kendala bagi siswa, karena selama ini siswa sudah terbiasa melalui tatap muka, sehingga pembelajaran daring siswa perlu untuk beradaptasi dengan proses pembelajaran yang baru ini, secara tidak langsung mempengaruhi daya serap dan keaktifan belajar siswa (Purwanto dkk., 2020).

Okniah & Suyoto (dalam Halik & Aini, 2020) menyatakan bahwa belajar secara online mampu meningkatkan kemandirian siswa. Dalam hal ini yang penting diperhatikan yaitu komunikasi antara guru dengan orang tua harus meningkatkan dan efektif sebagai upaya mengembangkan kemandirian belajar siswa dari rumah selama pandemi Covid-19.

Chandrawati menjelaskan bahwa pembelajaran secara daring menuntut siswa untuk mampu mengatur dan mengarahkan diri

secara mandiri, setidaknya ada empat komponen penting membangun budaya belajar; (1) siswa dituntut untuk mampu mengatur diri sendiri secara mandiri dengan pendekatan yang sesuai dengan dirinya sehingga ia mampu memotivasi dan mengarahkan diri, (2) guru memfasilitasi dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta memahami hal-hal yang dibutuhkan, (3) menyediakan media yang memadai, dan (4) memfasilitasi pembelajaran yang kreatif (Chandrawati, 2010).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

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 kuis1, Pertemuan ke-2 siswa yang aktif mengerjakan kuis 2 sebanyak 15 (65,2%) siswa. Pada Siklus I belajar dapat di tunjukkan oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media quiziz dapat diketahui pada tabel dibawah ini:

No.	Rentang Skor	Kategori
1	85%-100%	Sangat Tinggi
2	69%-84%	Tinggi
3	53%-68%	Cukup
4	37%-52%	Rendah
5	20%-36%	Sangat Rendah

Hasil observasi pada siklus I menurut kategori diatas adalah termasuk kategori cukup. Setelah hasil di ketahui maka perlu dilakukan refleksi untuk mengoreksi kelemahan pada silus II dengan harapan hasilnya mengalami peningkatan.

Dalam pelaksanaan siklis II, guru melakukan langkah-langkah yang sama dengan langkah-langkah pada siklus I namun ada perbaikan pelaksanaan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Berdsarkan hasil pertemuan ke-1 pada siklus II siswa yang aktif mengerjakan kuis 3 sebayak 16 (69,5%) siswa, sedangkan pada pertemuan ke-2 siswa yang aktif 18 (78,3%)

siswa. Rata-rata hasil observasi pada siklus 2 keaktifan siswa mengalami peningkatan sebesar 17,65% .

Rekapitulasi keaktifan pada siklus 1 dan siklus 2 diuraikan pada tabel dibawah ini:

No	Siklus	Pertemuan		Rata-Rata	Kategori
		1	2		
1	I	47,3	65,2	56,25%	Cukup
2	II	69,5%	78,3	73,9%	Tinggi
3	Peningkatan			17,65%	

Berdasarkan tabel diatas diketahui, terjadi peningkatan keaktifan siswa pada siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1 keaktifan siswa rata-rata 56, 25% meningkat menjadi 73,9% pada siklus 2. Artinya terjadi peningkatan sebesar 17,65%.

Oleh karena itu, media game edukasi quizziz dapat meningkatkan keaktifan siswa pada masa pencegahan penyebaran Covid -19. Pada mata Pelajaran IPS karena dalam pelaksanaannya seolah-olah membawa aktivitas belajar multi permintaan 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 IX melakukan daring karena ada beberapa kendala yang penyelesaiannya perlu dilakukan kerjasama antara sekolah, orang tua, komite, dinas terkait dan stakeholder.

E. KESIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat peingkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata Pelajaran IPS kelas IX MTs Al-Qadr Betun semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini diketahui 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%. Dengan demikian media game edukasi quiziz dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keaktifan siswa pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 Mata Pelajaran IPS kelas IX sebesar 17,65 %.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Chandrawati, S. R. (2010). Pemamfaatan E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2), 218616.
- Dewi, Cahya Kurnia.(2018).Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pemebelajaran Matematika Kelas X Dias .UIN Raden Intan Lampung.
- Halik & Aini (2020). Analisis Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Enlighten: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. Volume 3 Nomor 2.
- Kasmadi, Hartono, (1996) Model-Model Dalam Pengajaran Sejarah, Semarang: IKIP Semarang Press.
- Martins Yamin. (2007).Kiat Membelajarkan Siswa.Jakarta Gaung Persada Pres dan Center for Learning Innovation (CLI)
- Oemar Hamalik, (2008). Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta Bumi Aksara.
- Purba, Loeny Sanga Lamsari.(2019).” Peningkatan konsntrasi belajar meahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quiziz pada mata kuliah Fisiska I” *Jurnal Dinamika Pendidikan* 121: 29-39
- Purwanto, dkk., (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Sudjana, Nana, (2000). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1989.
- Suriyanti, (2021) Efektifitas Pembelajaran Daring Melalui Penggunaan Aplikasi Google Form Dalam Penilaian Akhir Tahun (Pat) Tahun Pelajaran 2020/2021 Peserta Didik Mts Al-Qadr Betun. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*. Volume 6 nomor 1.