

PENGGUNAAN QUIZALIZE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Faiza Zalfa Hafizha¹, Kana Febriani², Oktaviani³, Primanita Sholihah Rosmana⁴,

Sofyan Iskandar⁵, Tegar Selaras Gustavisiana⁶, Windy Aledya Rosyani⁷;

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding Autor: faizazalfa@upi.edu

Abstract

Keywords: Digital Media, Learning Appreciation, Student Activities, Learning Outcomes.

With the development of the age and era of globalization characterized by rapid development and use of information technology, the concept of implementing learning has shifted to efforts to achieve modern learning. Modern learning is characterized by teaching materials that use digital media. Digital media is an important learning component. Since the educational process now uses highly developed digital technology in the world of education, technology is being used to advantage in improving educational services and quality. Interaction between teachers and learners needs to occur in the learning process, especially when teaching ongoing learning content. For this reason, learning media are needed so that the transmission of material from teachers to students is more interesting and optimal. Based on this, researchers hope to help teachers make learning media interesting and effective. The purpose of this work is to be able to identify and describe, depending on the task, how to use digital media to display learning through games, student activities using digital media to display learning and educational processes. That's it. Accounting for student learning outcomes using digital learning media. This type of study is a qualitative descriptive study in which all obtained data are presented orally. The main subjects of this study are 5th grade students of SDN Pucung III. Researchers create game-based digital media for 5th grade learning and analyze student activity and learning outcomes after using the media. The results of the research's analysis show that the use of digital media in learning has a significant impact on the activation of student activity during learning and the completeness of learning outcomes. It is also evident from her 5th grade percentage at Pucung III Public Elementary School. At this grade level, learning with digital media is much better than before using digital media.

Abstrak

Kata Kunci : Media Digital, Apresiasi Belajar, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar

Dengan berkembangnya zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan dan penggunaan teknologi informasi, maka konsep pelaksanaan pembelajaran berubah menjadi pelaksanaan pembelajaran modern. Pendidikan modern ditandai dengan materi pendidikan yang menggunakan media digital. Media digital menjadi salah satu bagian penting dalam pembelajaran. Sebagaimana proses pendidikan menggunakan teknologi digital yang sangat maju dalam dunia pendidikan saat ini, teknologi digunakan untuk meningkatkan pelayanan dan kualitas pendidikan. Komunikasi antara guru dan siswa harus berlangsung dalam proses pembelajaran, terutama ketika mengajarkan isi pendidikan berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan media pendidikan agar penyampaian materi dari guru ke siswa lebih menarik dan optimal. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berharap dapat membantu guru membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif. Tujuan dari karya ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana menggunakan media digital dalam

mempertimbangkan belajar melalui bermain, aktivitas siswa yang menggunakan media digital dalam mempertimbangkan belajar melalui bermain, dan proses pendidikan, tergantung pada tugas, untuk diidentifikasi dan dijelaskan. Akuntansi hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran digital. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang semua data yang diperoleh disajikan secara lisan atau verbal. Subyek utama penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pucung III. Peneliti membuat media digital berbasis game untuk pembelajaran kelas V dan menganalisis kinerja siswa dan hasil belajar setelah bekerja dengan media. Hasil analisis yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan berpengaruh signifikan terhadap kinerja aktivitas belajar siswa dan keutuhan hasil belajar. Persentase siswa kelas V SD Negeri Pucung III menunjukkan bahwa pembelajaran kelas melalui media digital jauh lebih baik dibandingkan sebelumnya menggunakan media digital.

PENDAHULUAN

Pembelajaran memiliki beberapa bagian. Dua di antaranya adalah guru sebagai pedagogik dan siswa sebagai pembelajar. Keberhasilan pembelajaran menuntut guru memiliki inisiatif dan prosedur yang tepat untuk mempromosikan pembelajaran aktif dan memberikan siswa pengalaman belajar yang sesuai. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk menciptakan komunikasi yang baik. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memudahkan upaya untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas manusia adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pengajaran dapat ditingkatkan dengan memperbarui kurikulum yang ada. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Pucung III diperoleh informasi bahwa proses belajar mengajar belum terintegrasi dan minat belajar tinggi. Dihimpun juga informasi bahwa kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru.

Siswa kurang termotivasi untuk menerima materi dari guru karena guru memberikan pengetahuan kepada siswa berdasarkan pedoman dalam buku sumber, terlepas dari apa yang siswa hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, Sebagian besar siswa pasif dan hanya mendengarkan apa yang jadi penjelasan guru selama proses pembelajaran. Kurangnya media terkait pembelajaran juga membuat pembelajaran menjadi monoton dan mendorong penerimaan dan pemahaman materi menjadi rendah.

Kualitas pembelajaran sering dikaitkan dengan kinerja siswa, dan pemahaman siswa terhadap materi harus ditingkatkan untuk mencapai kinerja siswa yang unggul. Hal tersebut merupakan proses pembelajaran yang berbasis motivasi siswa, dipastikan dengan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran tanpa mengabaikan peran guru dalam proses pembelajaran. Peran guru sangatlah penting. Salah satu cara yang baik adalah melalui penggunaan media digital melalui permainan yang dapat merangsang minat belajar siswa. Dengan berkembangnya teknologi, banyak media digital yang berkembang dalam bidang pembelajaran. Media digital dapat menyajikan konten pembelajaran secara kontekstual, aural, dan visual dengan cara yang menarik dan interaktif. Pesatnya perkembangan teknologi juga turut andil dalam hal ini. Berdasarkan latar belakang di atas, maka muncul beberapa permasalahan :

1. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran media digital?,
2. Bagaimana cara kerja siswa dengan penerapan media digital dalam pendidikan?,
3. Bagaimana hasil belajar siswa yang menerapkan media digital dalam pendidikan?

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui langkah-langkah dalam pembelajaran membuat media digital.
2. Mengetahui apa yang menjadi aktivitas siswa dalam penerapan media digital dalam pembelajaran menggunakan permainan (*game*).
3. Mengetahui hasil belajar siswa ketika menerapkan media digital pada

pembelajaran melalui permainan (*game*).

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Pucung III. Materi media digital memasukkan mata pelajaran dalam kurikulum melalui pembelajaran permainan digital. Sedangkan software yang digunakan untuk memproduksi media digital ini adalah *Aurora 3D Presentation*.

METODE PENELITIAN

Jenis peneliti ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan penjelasan, mengidentifikasi konsep dan gejala, serta menjawab pertanyaan tentang kondisi subjek saat ini. (Rustarmadi, 2002:27). Peneliti merancang karya media digital dan menggunakannya untuk pembelajaran di sekolah. Peneliti mempelajari bentuk-bentuk pembelajaran media digital, aktivitas dan hasil belajar siswa ketika belajar dengan bantuan media digital. Semua informasi dikumpulkan, dianalisis dan dijelaskan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. Survei dilakukan pada tanggal 13 dan 15 Desember 2022 di SDN Pucung III, Jl. Raya Palakan, Desa Pukun, Kecamatan Kota Bharu, Provinsi Karawang. Sumber data primer untuk penelitian ini adalah 35 siswa kelas 5, 16 laki-laki dan 19 perempuan. Sedangkan sumber data tambahan untuk penelitian ini adalah guru SDN Pucung III Naeny Novita, S.Pd. Teknik dan alat yang peneliti kembangkan dan gunakan untuk memperoleh data meliputi: Pengamatan dilakukan langsung di dalam kelas sambil pembelajaran menggunakan media digital. (1) Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi tentang kinerja siswa selama proses pembelajaran. Pengamat dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang dibekali dengan formulir observasi aktivitas siswa yang di dalamnya terdapat deskripsi observasi aktivitas siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran dengan dan tanpa media digital. Untuk menjaga obyektivitas dalam pengamatan kegiatan siswa, peneliti mengkoordinir guru-guru SDN Pucung III sebagai pengamat. (2) Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih detail tentang reaksi siswa dan guru terhadap media digital dalam pembelajaran, tentang perannya dalam efektivitas pembelajaran dan membantu siswa berpartisipasi di kelas dengan hasil belajar yang maksimal. (3) Kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data berupa daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk ditanggapi secara tertulis (Riyanto, 2007: 74). Survei yang dibuat oleh peneliti, yaitu survei kebutuhan siswa. (4) Nilai tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajarnya terkait materi setelah diberikan di ruang kelas baik media digital maupun nondigital. Lembar tes ini terdiri dari beberapa soal pilihan ganda yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam rencana penyampaian pembelajaran. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Huberman dalam Sugiyono (2010:91) bahwa ada tiga komponen utama yang dilakukan selama analisis data. (1) Mereduksi informasi berarti meringkas, memilih intisari, memfokuskan pada isi pokok, mencari tema dan pola serta membuang yang tidak perlu. Semua data yang diperoleh dari kegiatan penelitian SDN Pucung III diseleksi dan difokuskan pada informasi yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian. Adapun yang tidak sesuai akan dihapus. (2) Penyajian informasi berupa deskripsi singkat, tabel, relasi antar class, dll. Informasi yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif berupa tabel dan gambar, serta deskripsi dan materi dokumenter. (3) Verifikasi dan derivasi kesimpulan, simpulan semua informasi dan kesimpulan yang diperoleh selama penelitian berlangsung tentang prosedur yang berkaitan dengan pembuatan dan penggunaan media digital dalam pendidikan SDN Pucung III, serta tentang kegiatan yang dilakukan siswa dan hasil belajar. Kesimpulan adalah kesimpulan umum yang mewakili urutan tindakan yang diambil selama proses penelitian. (4) Proses sirkular, beberapa kesimpulan awal yang diambil dari hasil penelitian masih terlalu dangkal dan terlalu sederhana untuk menerima hasil penelitian yang sebenarnya. Untuk menyiasatinya, peneliti kembali mencari data untuk melengkapi data penelitian yang sudah tersedia. Kesimpulan akhir yang lebih menarik dapat ditarik dari pengukuran ini, yang mewakili data penemuan. Validitas data adalah ketepatan antara data yang terjadi pada subjek penelitian dengan kinerja yang dilaporkan oleh peneliti (Sugishirono, 2010: 117). Keabsahan data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah triangulasi sumber atau survei dengan sumber lain. Triangulasi sumber dilakukan oleh peneliti dengan menanyakan hal yang sama pada sumber yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-langkah Pembuatan Media Digital

Peneliti menyiapkan media untuk penelitian. Oleh karena itu, sebelum membuat media digital tersebut peneliti terlebih dahulu melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Memilih dan menentukan Aplikasi seperti apa yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran. (2) Memilih materi dengan menyesuaikan pembelajaran pada kelas V SD. (3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dipilih sesuai dengan pembelajaran di kelas V SD. (4) Membuat bahan ajar atau media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva berupa Power Point Presentation (PPT) yang telah diedit menjadi video pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (5) Menyiapkan dan membuat soal untuk pretest dan post tes, untuk pretest menggunakan Microsoft Word dan post tes menggunakan media berbasis game atau kuis yang bernama Quizalize. (6) Untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran, diberikan pertanyaan dengan jawaban terpilih sebanyak 10 item dengan 4 kemungkinan jawaban untuk

setiap pertanyaan yang ada. (7) Langkah terakhir dalam proses pembuatan media digital adalah melakukan uji coba terhadap media yang telah selesai dibuat, dan melakukan modifikasi/revisi terhadap kekurangan – kekurangan yang terdapat didalamnya. Media dengan materi yang sesuai memungkinkan siswa untuk disajikan di kelas selama proses pembelajaran.

B. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Penggunaan media digital dalam pembelajaran dengan menggunakan *game* yang dapat meningkatkan daya pikat proses pembelajaran. Penggunaan media digital membutuhkan sebuah perangkat komputer atau laptop dan LCD Proyektor atau dapat juga menggunakan *handphone* melalui koneksi internet yang dibuat dalam bentuk digital *game* atau *quiz*. Untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, kita memerlukan komputer atau laptop dan proyektor LCD. Alternatifnya, kemudian dapat menggunakan ponsel melalui koneksi Internet yang berlangsung dalam bentuk permainan digital dan kuis. Atau, dapat menggunakan media digital yang dibuat dan diedit. File tersebut akan disimpan ke komputer atau laptop. Kemudian diterapkan selama proses pembelajaran dan ditampilkan di kelas. Pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan pretest yaitu siswa diminta untuk mengerjakan lembar kerja tulis yang telah disediakan, setelah siswa melakukan pretest peneliti memberikan treatment seperti menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi yang ingin disampaikan serta menampilkan video pembelajaran. selanjutnya, pada pertemuan kedua peneliti memberikan treatment dengan tujuan agar siswa mengingat Kembali pembelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Setelah pemberian treatment siswa diminta untuk mengerjakan post test dengan menggunakan aplikasi Quizalize menggunakan *handphone* masing – masing. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan hasil bahwa siswa lebih tertarik dan aktif pada pertemuan kedua. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa dengan menggunakan media digital berbasis game sangat berpengaruh pada proses pembelajaran.

C. Hasil Belajar Siswa

Integritas hasil pembelajaran siswa dianalisis menggunakan pemberian nilai tes. Tujuannya untuk mengetahui keefektifan siswa dalam penguasaan standar kompetensi, kompetensi inti, dan tujuan pembelajaran. Soal tes yang disiapkan peneliti adalah terdiri dari 10 pertanyaan ataupun quiz yang kemudian dipilih jawabannya.

Materi soal tes meliputi tujuan pembelajaran dan materi yang muncul pada media digital berupa video pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti dapat mengumpulkan data dari hasil pembelajaran terhadap belajar siswa sebagai berikut: (1) Hasil belajar bagi siswa yang

telah mengikuti penilaian tes kelas V akan dinilai pada pertemuan pertama dengan mengisi lembar pretest yang telah disediakan. Setelah siswa kelas V mengisi lembar pretest, peneliti mendapatkan informasi bahwa nilai rata-rata siswa kelas V pada pengerjaan pretest adalah 6

yang diantaranya terdapat 14 siswa yang sudah memenuhi dan terdapat 20 siswa yang tidak memenuhi kriteria penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa dari total 35 siswa kelas VSDN Pucung III, hanya 40% siswa yang mencapai keberhasilan belajar penuh. 60% hasil belajar siswa tidak tuntas. Dari hasil pertemuan pertama dapat disimpulkan bahwa pengerjaan soal menggunakan lembar kerja tulis biasa hasilnya masih tergolong rendah dan siswa kurang antusias dalam mengerjakan.

(2) Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pucung III dapat dijelaskan pada pertemuan kedua yaitu, melakukan kegiatan pengerjaan post test menggunakan aplikasi Quizalize. Setelah siswa kelas V mengisi post test peneliti mendapatkan informasi bahwa nilai rata-rata adalah 7,42. Dari apresiasi pembelajaran dengan menggunakan media digital yang dilakukan pada pertemuan kedua sudah termasuk dalam standar yang sangat baik dan untuk pengembangan pembelajaran digital akan berpengaruh pada peningkatan kualitas pembelajaran pada kurikulum pada saat ini. Berdasarkan observasi hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pucung III pada pertemuan 1 dan 2 dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan dan penerapan media digital dalam proses pembelajaran sangat kondusif dan sangat menarik perhatian siswa sehingga akan berpengaruh pada meningkatnya hasil akhir pembelajaran. Rata-rata prestasi siswa kelas V SDN Pucung III sangat baik dengan tingkat keberhasilan belajar secara keseluruhan sebesar 80%. Hanya 40% ketuntasan hasil belajar, dengan skor hanya 6 jauh lebih baik dari rata-rata skor dan ketuntasan hasil belajar pertemuan terakhir yaitu dengan hasil skor 7,42.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian serta pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa langkah dalam menjadikan media digital sebagai pembelajaran. Ini termasuk analisis siswa. “Mengembangkan kebutuhan, tujuan pembelajaran, mengembangkan materi pembelajaran, mengembangkan metrik keberhasilan, membuat skrip media, melakukan uji validasi media, dan menyempurnakan format media agar media dapat digunakan di kelas. Penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap partisipasi siswa di dalam kelas. Hal ini didukung oleh data yang diamati pada aktivitas siswa yang dilakukan di Kelas 5 SDN Pucung III. Persentase aktivitas siswa pada dua kali pertemuan di kelas 5 yaitu kelas dengan media digital lebih baik 90% dibandingkan dengan persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama (40%). Berdasarkan analisis hasil belajar dari penilaian tes yang diberikan pada siswa kelas 5 SD Negeri Pucung III pada pertemuan pertama dan kedua, hasil belajar dari penilaian tes pada pertemuan kedua sangat baik, dapat disimpulkan bahwa dinilai jauh lebih baik. Hasil belajar dapat dinilai terlebih dahulu dengan penilaian tes di pertemuan pertama. Hal tersebut dapat dilihat pada jumlah nilai rata-rata yang diperoleh serta persentase ketuntasan siswa. Jumlah rata-rata nilai siswa pada kelas Kelas 5 Sekolah Dasar

Negeri Pucung III adalah 7,42 dengan persentase 90% siswa yang sudah mencapai ketuntasan hasil belajar. Yang tentunya hal ini dapat dikatakan perkembangan dan pengaruh media digital sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan dampak yang baik bagi siswa dan memudahkan pembelajaran di era globalisasi ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut: (1) Terhadap data yang diperoleh tentang tata cara produksi media digital, diharapkan data hasil penelitian dapat dijadikan sebagai acuan kajian untuk digunakan khususnya oleh para guru untuk media pembelajaran yang di sediakan di kelas. Ini juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk memilih media baru dari banyak media yang ada. (2) Penggunaan media digital dapat memberikan pembelajaran yang menarik, dan sebagai seorang guru hendaknya dapat memanfaatkan kecanggihan kemampuan teknologi digital

yang ada. Merancang untuk siswa membantu mereka memahami materi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. (3) Pemerintah harus lebih menghargai pahlawan tanpa tanda jasa ini. Karena di tangan paragurulah akan lahir pemimpin-pemimpin baru negeri ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi ke-IV)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Dalidjo & Mulyadi. 1983. *Pengenalan Ragam Hias Jawa 1B*. Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. & Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faisal, Sanapiah. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moleong, Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ratyaningrum, Fera & Muwardani, Nunuk Giari. 2005. *Kriya Tekstil*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, & Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiadarma, Wayan. 2006. *Produksi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi & Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.