

Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Geografi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game Edukasi Quizizz* di Kondisi *New Normal*

Batin Wardah^{1*} M. Zainal Arifin²

¹SMA Negeri 1 Leuwiliang Kabupaten Bogor

²Universitas Pakuan

Email : batinwardah@gmail.com^{1*}

Abstrak

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah seluruh siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 1 Leuwiliang Kabupaten Bogor tahun pelajaran 2020-2021. Waktu penelitian dilakukan mulai bulan Januari tahun 2021 hingga bulan maret 2021. Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan, yaitu Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Action), Observasi atau Pengamatan (Observation), dan Refleksi (Reflektion). Penggunaan *media game edukasi Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar Geografi siswa di Kondisi *New Normal* Kelas XI IPS3 SMAN 1 Leuwiliang. Pada siklus I, aktivitas siswa menunjukkan nilai 67,5 tergolong kurang aktif, pada siklus II terjadi peningkatan keaktifan dengan dua orang observer menilai 87,5 dan 85 tergolong sangat aktif. Keunggulan dalam penggunaan media game edukasi *Quizizz* dalam pembelajaran Geografi yaitu pembelajaran Geografi menjadi lebih bermakna dan menyenangkan karena terjalin kerjasama dalam kompetisi *Quizizz* agar dapat menyelesaikan tugas dan kelompoknya menjadi pemenang. Siswa menjadi semangat dan lebih aktif baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat atau bertukar informasi. Sehingga penggunaan media game edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar Geografi siswa di Kondisi *New Normal* Kelas XI IPS3 SMAN 1 Leuwiliang.

Kata Kunci: *Ptk, New Normal, Quizizz, Geografi.*

Abstract

The subjects of this Classroom Action Research were all students of Class XI IPS 3 at SMAN 1 Leuwiliang, Bogor Regency, for the 2020-2021 academic year. The time of the research was conducted from January 2021 to March 2021. This research was designed in 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely Planning, Implementation (Action), Observation or Observation, and Reflection.). The use of Quizizz educational game media can increase the activeness of learning Geography of students in the New Normal Conditions for Class XI IPS3 SMAN 1 Leuwiliang. In cycle I, student activity showed a value of 67.5 which was classified as less active, in cycle II there was an increase in activity with two observers assessing 87.5 and 85 belonging to very active. The advantage in using the Quizizz educational game media in Geography learning is that Geography learning becomes more meaningful and fun because there is cooperation in the Quizizz competition in order to complete tasks and the group becomes the winner. Students become enthusiastic and more active both in asking questions and expressing opinions or exchanging information. So that the use of Quizizz educational game media can increase the activeness of learning Geography of students in the New Normal Conditions for Class XI IPS3 SMAN 1 Leuwiliang.

Keywords: *Car, New Normal, Quizizz, Geography.*

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 merupakan tantangan dalam seluruh bidang ilmu secara khusus bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui pengajaran (Rohmah, 2017). Sesuai Undang-Undang sistem pendidikan nasional pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasioanal adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangasa. 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.Untuk menjawab tantangan era revolusi industry 4.0, guru harus mampu berinovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Pada saat pandemik semua aktivitas utamanya berada di rumah. Situasi ini merupakan realitas baru yang juga dialami dunia pendidikan utamanya terjadi pada pelajar. Mau tidak mau, suka atau tidak, 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. 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.

Geografi adalah interaksi antar ruang dikemukakan oleh Ullman (1954) dalam bukunya *Geography, a spatial interaction*. Beberapa penelitian menjelaskan, suatu kebiasaan yang terus menerus dilakukan akan menjadi kebiasaan baru. Untuk hal ini, hampir semua peneliti sosial duduk dalam pendapat yang sama. Perbedaannya terletak berapa lama kebiasaan baru itu terbentuk. Beberapa ahli yang menetapkan berapa lama kebiasaan baru tercipta antara lain, Dr. Maxwell Maltz yang dari buku *Psycho cybernetics* menetapkan 21 hari untuk membentuk kebiasaan baru (Maltz, 2015). Namun, Phillippa Lally (2010) dari University College London mengatakan penelitiannya menetapkan rata-rata 66 hari untuk merubah pembiasaan menjadi kebiasaan sebagaimana publikasi penelitiannya dalam *European Journal of Social Psychology*.

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). Oleh karena itu, pendidik yang tugasnya sebagai fasilitator, pendidik 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.

Mohammad Ali (2008) membagi jenis keaktifan siswa dalam proses belajar ada delapan aktivitas, yaitu: mendengar, melihat, mencium, merasa, meraba, mengali ide, menyatakan ide, dan melakukan latihan. Muhibbin Syah (2012) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Hal yang sama dikemukakan oleh Abu Ahmadi (2008) bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik diklasifikasikan menjadi dua macam, yakni: (1) faktor intern (faktor dari dalam diri manusia itu sendiri) yang meliputi faktor fisiologis dan psikologi; serta (2) faktor ektern (faktor dari luar manusia) yang meliputi faktor sosial dan non sosial. Utomo dan Ruijter (1994) dijelaskan bahwa "Belajar secara aktif dengan cara-cara yang bervariasi (berlainan) sambil memperhatikan strukturnya akan dimengerti lebih baik dan diingat lebih lama". Penekanan dari pendapat tersebut adalah cara belajar dengan banyak variasi yang menjadikan siswa aktif dan senang belajar.

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba. 2019). Implementasi menggunakan *Game Quizizz*, siswa dapat melakukan Latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Game Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. *Game Quiziz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018:) yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Game edukasi quizizz ini biasa menggunakan Laptop atau *smartphone* dan dapat dilaksanakan dimanapun berada. Game edukasi ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal- soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif. Hal ini sependapat dengan Henry (2010) 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 dirumah. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa di rumah pada masa pencegahan penyebaran *Covid-19* melalui penerapan media game edukasi *quizizz*.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa Kelas XI IPS 3 di SMAN 1 Leuwiliang 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 XI IPS 3 Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021 di SMAN 1 Leuwiliang Kabupaten Bogor.

METODE

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah seluruh siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 1 Leuwiliang Kabupaten Bogor tahun pelajaran 2020-2021. Waktu penelitian dilakukan mulai bulan Januari tahun 2021 dengan agenda menyusun proposal penelitian tindakan kelas kemudian dilanjutkan membuat instrumen, setelah membuat instrumen penelitian tindakan kelas selesai, peneliti melakukan pengumpulan data penelitian pada bulan Januari 2021. Peneliti melakukan pengumpulan data penelitian tindakan kelas pada bulan Februari 2021 yang terdiri dari siklus 1 dan siklus 2, setelah data terkumpul peneliti menganalisis pada bulan Maret 2021 lalu dilanjutkan dengan diskusi membahas analisis data tersebut dengan teman sejawat pada bulan maret 2021 dan dilanjutkan penelitian menyusun laporan hasil penelitian persiapan awal yaitu menyusun proposal penelitian tindakan kelas (PTK) sampai dengan menyusun laporan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) , dilakukan mulai dari bulan Maret 2021. Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan, yaitu Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Action), Observasi atau Pengamatan (Observation), dan Refleksi (Reflektion)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, mulai dari siklus pertama sampai pada siklus kedua pelaksanaan dilakukan secara sikronus dan asinkronus. Dimulai dengan pemberian bahan ajar sehari sebelum kegiatan pembelajaran melalui *Google Classroom (asinkronus)* dan kegiatan pembelajaran melalui video conference menggunakan Zoom (*sinkronus*). Kegiatan pembelajaran dihadiri 35 orang siswa dan 1 observer. Indikator ketercapaian ditentukan dengan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}(40)} \times 100$$

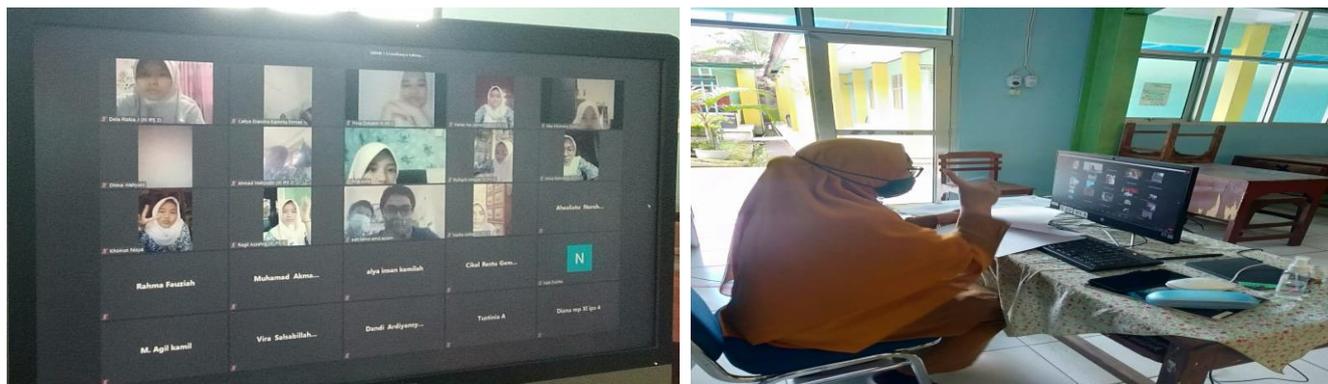
Tabel 1. Kriteria penelitian

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

Sesuai kriteria yang ditentukan, ada 3 kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Rentang nilai observasi 86 – 100 = sangat aktif
2. Rentang nilai observasi 70 – 85 = aktif
3. Rentang nilai observasi < 70 = kurang aktif

Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil observasi mencapai kriteria nomor 1 dan 2. Selain indikator keaktifan tersebut juga dilihat dari nilai evaluasi seluruh siswa ≥ 75 .



Gambar 1. Pelaksanaan Siklus I

Hasil Observasi keaktifan siswa oleh observer pada siklus I menunjukkan nilai 67,5 dan termasuk kategori kurang aktif. Untuk hasil evaluasi siswa, ada 11 siswa dari 35 siswa yang belum tuntas (seperti yang terlihat pada tabel hasil evaluasi siswa) dengan rata-rata kelas 68,57. Hal ini terjadi karena masih banyak siswa yang belum memahami Persebaran Kergaman Budaya di Indonesia dan kendala siswa tidak memiliki kuota berikutan jaringan internet yang tidak stabil. Atas saran dari guru sejawat, dan Observer maka perbaikan dilakukan pada siklus 2, dengan membuat LKPD quizizz lebih menarik untuk di diskusikan dengan memuat masalah kontekstual. Saran untuk kegiatan mengajar yang perlu ditingkatkan berupa stimulus kemampuan siswa dalam ketelitian membaca dan menyelesaikan soal. Selanjutnya melakukan refleksi lebih dalam terhadap masing-masing individu siswa yang nilainya masih dibawah indikator ketercapaian dan dapat ditambah dengan memberikan motivasi lebih bagi siswa yang masih kurang aktif pada diskusi kelompok.

Pelaksanaan siklus II dilakukan secara sinkronus dan asinkronus. Dimulai dengan pemberian bahan ajar sehari sebelum kegiatan pembelajaran melalui *Google Classroom* (asinkronus) dan kegiatan pembelajaran melalui *video conferencemenggunakan Zoom* (sinkronus). Kegiatan pembelajaran dihadiri 35 orang siswa dan observer. Pada siklus 2 ini siswa terlihat lebih aktif daripada pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1. Siswa lebih aktif bertanya saat pembelajaran dan menanggapi hasil jawaban kelompok lain. Walaupun masih ada beberapa siswa yang terlihat pasif. Aktivitas belajar siswa meningkat, terlihat pada saat presentasi hasil diskusi kelompok dimana siswa lebih percaya diri menjelaskan hasil pengerjannya serta siswa aktif mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Pada saat presentasi kelompok, pada siklus 2 ini siswa cenderung mampu berpikir kritis dengan mampu menemukan kesalahan pada pengerjaan LKPD. Pada pelaksanaan Kompetisi Kelompok melalui media *Quizizz*, siswa lebih bersemangat dan serta lebih lancar dalam menjawab *quiz* pada *Quizizz*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata Hasil Observasi keaktifan siswa oleh observer 1 dan 2 menunjukkan nilai 86,25 dan termasuk kategori sangat aktif. Meningkat sebesar 11,25 dari siklus 2, yang menunjukkan nilai keaktifan 75. Untuk hasil evaluasi siswa, seluruh siswa melampaui nilai kriteria ketuntasan minimum (seperti yang terlihat pada tabel hasil evaluasi siswa) dengan rata-rata kelas 87,70.

Keaktifan siswa pada saat pembelajaran di siklus 2 ini mengalami peningkatan berdasarkan hasil observasi, termasuk kategori sangat aktif. Hasil evaluasi siswa, seluruh siswa sebanyak 35 orang melampaui nilai KKM. Maka pembelajaran dengan media *edukasi game Quizizz* sudah melampaui indikator, dan dinyatakan berhasil pada siklus 2. Skor keaktifan siswa berdasarkan hasil observasi mulai dari skor Siklus I, dan skor siklus II,. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik Skor Peningkatan aktivitas keaktifan siswa tiap siklus berikut :



Gambar 2. Grafik Peningkatan Aktivitas Keaktifan Siswa

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat adanya peningkatan aktivitas keaktifan belajar siswa. Pada siklus I, aktivitas siswa menunjukkan nilai 67,5 tergolong kurang aktif, pada siklus II terjadi peningkatan keaktifan dengan dua orang observer menilai 87,5 dan 85 tergolong sangat aktif. Ketuntasan pada siklus 2 dipengaruhi oleh suasana menyenangkan saat pembelajaran dengan media *edukasi Quizizz*, sehingga siswa merasa tertantang untuk berkompetisi, belajar sambil bermain. Selain itu, kondisi jaringan yang lancar pada saat pelaksanaan siklus 2 juga sangat berpengaruh. Sedangkan pada siklus I ada masalah jaringan, sehingga ada beberapa siswa yang keluar masuk zoom. Faktor jaringan sangat memengaruhi proses pembelajaran daring.

Perlu menciptakan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran Geografi agar siswa termotivasi untuk belajar dan bersemangat saat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa bahkan berdampak pada nilai evaluasi yang memuaskan. Berdasarkan peningkatan skor keaktifan siswa dan berdasarkan nilai evaluasi dari kedua siklus, maka terbukti bahwa penggunaan Media Game Edukasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar geografi siswa dalam pembelajaran daring di kondisi new normal kelas XI IPS 3 di SMAN 1 Leuwiliang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *media game edukasi Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar Geografi siswa di Kondisi *New Normal* Kelas XI IPS3 SMAN 1 Leuwiliang. Pada siklus I, aktivitas siswa menunjukkan nilai 67,5 tergolong kurang aktif, pada siklus II terjadi peningkatan keaktifan dengan dua orang observer menilai 87,5 dan 85 tergolong sangat aktif.
2. Keunggulan dalam penggunaan *media game edukasi Quizizz* dalam pembelajaran Geografi yaitu pembelajaran Geografi menjadi lebih bermakna dan menyenangkan karena terjalin kerjasama dalam kompetisi *Quizizz* agar dapat menyelesaikan tugas dan kelompoknya menjadi pemenang. Siswa menjadi semangat dan lebih aktif baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat atau bertukar informasi. Sehingga penggunaan *media game edukasi Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar Geografi siswa di Kondisi *New Normal* Kelas XI IPS3 SMAN 1 Leuwiliang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Ahmadi. 2008. Psikologi Belajar Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2008. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Indonesia (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI CAHYAKURNIA.pdf>
- Hamalik, oemar., (2009), Proses Belajar Mengajar, penerbit PT bumi Aksara, Jakarta
- Henry, S. 2010. Cerdas dengan Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Lally, P., Van Jaarsveld, C. H., Potts, H. W., & Wardle, J. (2010). How are habits formed: Modelling habit formation in the real world. *European journal of social psychology*, 40(6), 998-1009.
- Maxwell Maltz. Psycho-Cybernetics: Updated and Expanded. TarcherPerigee; Updated, Expanded edition (November 3, 2015). <https://www.amazon.com/Psycho-Cybernetics-UpdatedExpanded-Maxwell->

[Maltz/dp/0399176136](#)

- Muhadjir, Noeng. 2003. Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif. Yogyakarta: Rake Sarasin
- Muhibbin, Syah. (2012). Psikologi Belajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Riyanto, Yatim, 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan. Surabaya : SIC
- Rohmah, B. N. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017 [Skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sriyono 1992, Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA . Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Ullman E. L., 1954, "Geography as spasioal interaction", reprinted in 1980 in Geography as Spatial Interaction Eds E. L. Ullman, R. R. Boyce. University of Washington Press, Seattle, WA
- Utomo, Tjipto, dan Ruijter, Kees, (1994). Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.