

Implementasi Game-Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Materi Perilaku Jujur, Amanah Dan Istiqomah Pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 1 Ngunut

Nurul Hidayah

Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olah Raga SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung

Email: nurul_hidayah@gmail.com

Abstrak: Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tersebut dapat dikatakan bahwa fungsi pendidikan menurut undang-undang tersebut adalah mengembangkan kemampuan (kompetensi) dan membentuk watak (membentuk sikap) dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (untuk mencapai tujuan nasional). Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2002: 83), yaitu berbentuk spiral dari siklus ke siklus. Setiap siklus meliputi planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Dari paparan deskripsi nilai pengetahuan dapat dikatakan bahwa kompetensi pengetahuan siswa meningkat dari siklus ke siklus. Dengan peningkatan perolehan hasil tes pengetahuan ini, dapat dikatakan bahwa metode game-based learning dengan menggunakan aplikasi quizizz dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa SMP Negeri 1 Ngunut kelas VII-A tahun pelajaran 2021-2022 pada materi "Perilaku Jujur, Amanah, dan Istiqomah."

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>

Sejarah artikel

Diterima pada : 10-11-2021

Disetujui pada : 20-11-2021

Dipublikasikan pada : 22-11-2021

Kata kunci:

Game Based Learning, Quizizz, Kompetensi, Perilaku Siswa.

DOI: <https://doi.org/10.28926/jpip.v1i1.20>

PENDAHULUAN

Guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat besar dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pentingnya peran guru dalam pendidikan diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 yang berbunyi: "*Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.*"

Dari bunyi Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tersebut dapat dikatakan bahwa fungsi pendidikan menurut undang-undang tersebut adalah mengembangkan kemampuan (kompetensi) dan membentuk watak (membentuk sikap) dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (untuk mencapai tujuan nasional). Sikap dan kepribadian yang dikembangkan adalah; beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Penilaian Kurikulum 2013 yang mencakup aspek penilaian kompetensi pengetahuan, ketrampilan dan sikap cukup mewakili amanat undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pembelajaran bagi generasi milenial saat ini diwarnai dengan pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Karakteristik pembelajaran abad 21 di era industri 4.0 dituntut terintegrasi dengan teknologi dan memunculkan pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Model pembelajaran Game-Based Learning dengan menggunakan Quizizz merupakan model pembelajaran yang belum pernah digunakan di SMP 1 Ngunut.

Yulia Isratul Aini (2019:1) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu” menyatakan bahwa media pembelajaran berupa Quizizz dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis TIK untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin guna mencapai tujuan pembelajaran. Alternatif penggunaan Penilaian dapat berupa quizizz sebagai stimulan yang bersifat “fun” tapi tetap “learning” yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa. Dengan demikian diharapkan penggunaan Quizizz sebagai instrumen Penilaian dapat meningkatkan hasil belajar siswa, demikian menurut Sugian Noor (2020:1) dalam artikelnya yang berjudul “Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X-6 SMA 7 Banjarmasin”

Dengan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran Game-Based Learning dengan menggunakan Quizizz pada kelas VII-A SMP Negeri 1 Ngunut semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 untuk meningkatkan Kompetensi Pengetahuan materi perilaku Jujur, Amanah, dan Istiqomah.

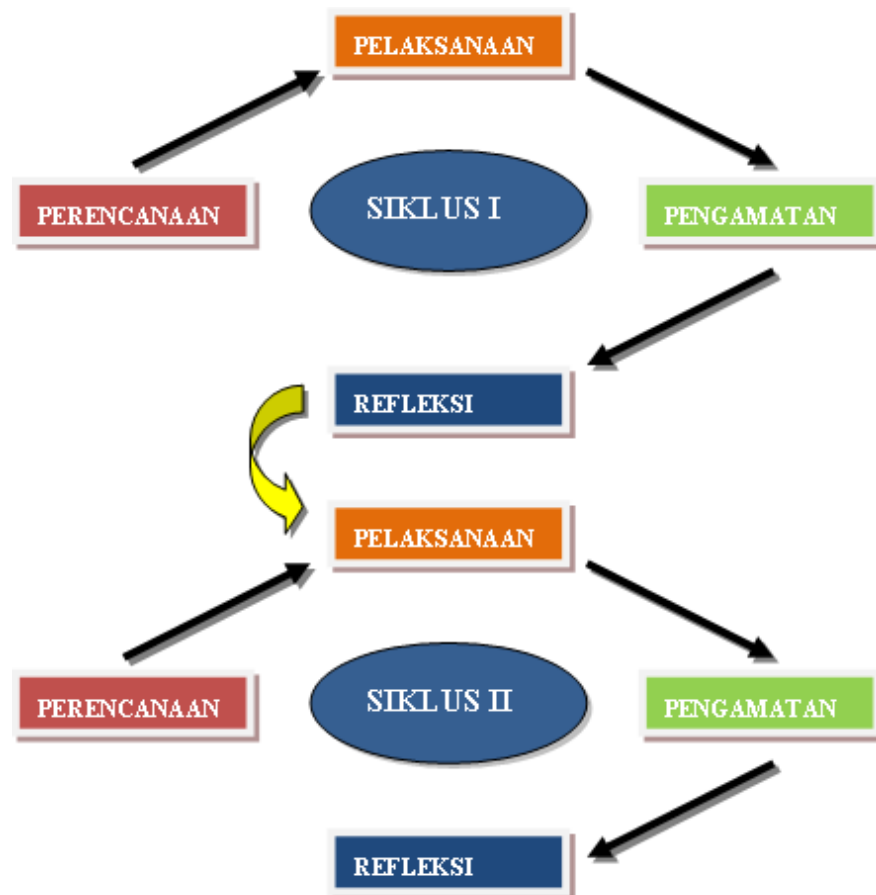
METODE

Penelitian tindakan adalah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Dalam prosesnya pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut dapat saling mendukung satu sama lain. Sedangkan tujuan penelitian tindakan harus memenuhi beberapa prinsip sebagai berikut:

1. Permasalahan atau topik yang dipilih harus memenuhi kriteria, yaitu benar-benar nyata, penting, menarik perhatian dan mampu ditangani serta dalam jangkauan kewenangan peneliti untuk melakukan perubahan.
2. Kegiatan penelitian, baik intervensi maupun pengamatan yang dilakukan tidak boleh sampai mengganggu atau menghambat kegiatan utama.
3. Jenis intervensi yang dicoba harus efektif dan efisien, artinya terpilih dengan tepat sasaran dan tidak memboroskan waktu, dana dan tenaga.
4. Metodologi yang digunakan harus jelas, rinci, dan terbuka, setiap langkah dari tindakan dirumuskan dengan tegas sehingga orang yang berminat terhadap penelitian tersebut dapat mengecek setiap hipotesis dan pembuktiannya.
5. Kegiatan penelitian diharapkan dapat merupakan proses kegiatan yang berkelanjutan (on-going), mengingat bahwa pengembangan dan perbaikan terhadap kualitas tindakan memang tidak dapat berhenti tetapi menjadi tantangan sepanjang waktu. (Arikunto, 2002:82-83).

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2002: 83), yaitu berbentuk spiral dari siklus ke siklus. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk ke siklus I dilakukan tindakan yang berupa identifikasi masalah. Siklus spiral dari tiap tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Penjelasan alur PTK di atas adalah:

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan, dan rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya teknik pembelajaran menggunakan metode *Game-Based Learning*.
3. Pada tahap refleksi peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Analisa data dalam penelitian ini menggunakan teori Ramelan (1982) kriteria penelitian yang berhasil adalah apabila hasil pencapaian mencapai 75 persen. Dalam penelitian ini analisis skor tiap pertemuan tidak dianalisis. Yang dianalisis hanya hasil tes di akhir tiap siklus saja. Penelitian sederhana ini hanya ingin menggali apakah menggunakan *Game-Based Learning* menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan Kompetensi Pengetahuan siswa pada Materi Perilaku Jujur, Amanah dan Istiqomah.

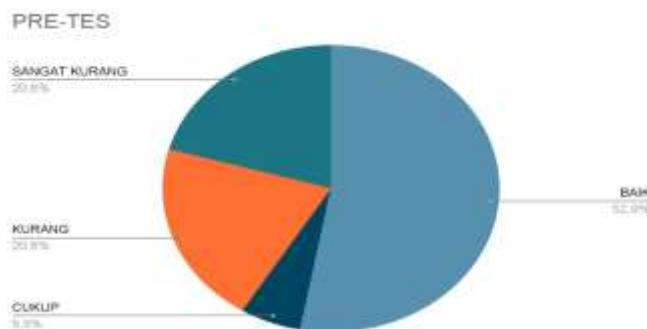
Hasil tes akhir siklus I dan siklus II di analisis dan dibandingkan kemudian dianalisis apakah dengan menggunakan *Game-Based Learning* menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan Kompetensi Pengetahuan siswa pada Materi Perilaku Jujur, Amanah dan Istiqomah. Walaupun dari penelitian ini dapat digali juga motivasi siswa dalam pembelajaran, namun sesuai rumusan masalah penelitian ini hanya untuk mengetahui peningkatan kompetensi pengetahuan pada siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Ngunut tahun pelajaran 2021/2022 pada Materi Perilaku Jujur, Amanah dan Istiqomah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis peningkatan nilai kompetensi pengetahuan yang diambil dengan tes menggunakan aplikasi *quizizz*. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti penggunaan metode *Game-Based Learning* menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Ngunut Kabupaten Tulungagung dalam menguasai materi “Perilaku Jujur, Amanah dan Istiqomah” Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kurikulum 2013 revisi 2017.

Tes awal menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengetahuan siswa untuk KD 3.5 ada di bawah KKM, yaitu 66,029. Siswa yang mendapatkan nilai A (sangat baik) tidak ada sama sekali. Walaupun ada 18 siswa yang mendapatkan nilai baik pada tes awal, namun 7 siswa mendapatkan nilai dengan predikat sangat kurang, dan 7 siswa juga mendapatkan nilai dengan predikat “kurang”. Jadi ada 14 siswa yang belum memenuhi KKM(Kriteria Ketuntasan Minimal).

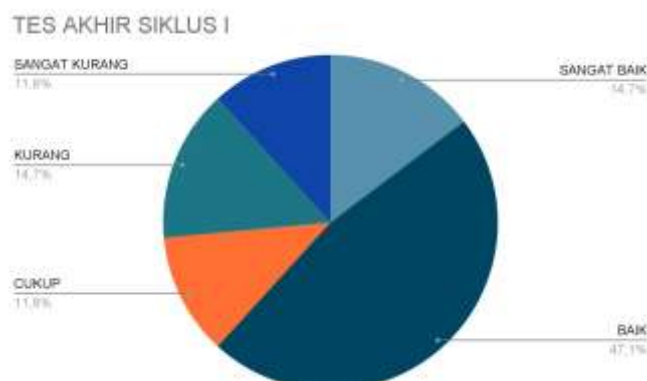
Lebih jelas, paparan nilai pre-tes digambarkan pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Diagram Hasil Pre-Tes

Dari Diagram 2. dapat dilihat bahwa pada pre-tes yang diambil sebelum pelaksanaan penelitian, 52.9% siswa mendapatkan nilai baik, yaitu 80. Namun masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang bahkan sangat kurang. Keadaan kompetensi pengetahuan siswa yang masih dalam kategori sangat kurang ini membuat peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *Game-Based Learning* menggunakan aplikasi *quizizz* dengan harapan Kompetensi Pengetahuan siswa pada materi Perilaku Jujur, Amanah dan Istiqamah akan meningkat setelah perlakuan penelitian.

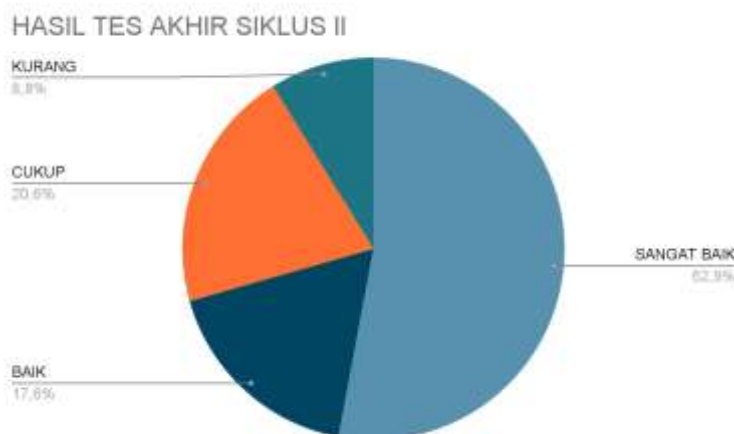
Setelah peneliti melakukan berbagai persiapan untuk melakukan penelitian menggunakan metode *Game-Based Learning* menggunakan aplikasi *quizizz*, penelitian tahap siklus I dilaksanakan pada pelaksanaan pembelajaran tanggal 20 Agustus 2021. Setelah pembelajaran yang memperkenalkan aplikasi *quizizz* dilaksanakan pada siklus I, peneliti melaksanakan tes akhir siklus I. Hasil tes siklus I dipaparkan dengan diagram berikut ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Tes Akhir Siklus I

Diagram 3. menunjukkan hanya 14,7% siswa mendapatkan nilai sangat baik, 47,1% siswa mendapatkan nilai baik, 11,8% siswa mendapatkan nilai cukup, dan 26,5% siswa belum memenuhi KKM. Keadaan ini membuat peneliti ingin mengulang sekali lagi perlakuan penelitian dengan menggunakan metode Game-Based Learning menggunakan aplikasi quizizz. Siklus II dilaksanakan dalam pembelajaran tanggal 3 September 2021.

Dalam pembelajaran pada tahap siklus II ini, peneliti menggunakan aplikasi quizizz lagi. Pada masa ini siswa sudah mengenal aplikasi quizizz pada pertemuan sebelumnya. Jadi guru tidak perlu lagi memberikan petunjuk/arahan tentang penggunaan quizizz. Pada siklus II ini materi "Perilaku Jujur, Amanah, dan Istiqomah" juga bukan materi baru bagi siswa. Jadi sebagian besar siswa sudah mengenal materi ini. Karena materi ini merupakan pengulangan pada pertemuan sebelumnya, maka guru lebih banyak mengajak siswa untuk diskusi kelompok dan presentasi. Pertemuan diakhiri dengan pelaksanaan aplikasi quizizz. Setelah melakukan berbagai pembahasan dan menggunakan aplikasi quizizz, peneliti melakukan tes akhir siklus II pada pertemuan berikutnya, yaitu tanggal 10 September 2021. Hasil tes akhir siklus II dipaparkan pada diagram berikut ini.



Gambar 4. Diagram Hasil Tes Akhir Siklus II

Diagram 4. menunjukkan 52,9% siswa mendapatkan nilai sangat baik, 17,6% siswa mendapatkan nilai baik, 20,6% siswa mendapatkan nilai cukup, dan 8,8% siswa mendapatkan nilai kurang. Pada akhir siklus II ini tidak ada sama sekali siswa yang mendapatkan nilai sangat kurang. Dari hasil pre-tes, tes siklus I, dan tes siklus II menunjukkan peningkatan nilai kompetensi pengetahuan siswa.



Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian GBL dengan Quizizz

Nampak dengan jelas pada diagram 5, pada tes akhir siklus II kompetensi pengetahuan siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat pada perolehan nilai siswa pada akhir siklus II, siswa yang mendapatkan nilai sangat baik meningkat tajam, dari tidak ada sama sekali pada saat pre-tes (0%), kemudian meningkat menjadi angka 5 siswa pada tes akhir siklus I (14,7%) dan meningkat lagi pada akhir siklus II menjadi 8 siswa (52,9%).

Dengan demikian peneliti telah membuktikan bahwa dengan menggunakan metode *Game-Based Learning* menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kompetensi siswa dalam materi Perilaku Jujur, Amanah dan Istiqomah meningkat dari siklus ke siklus. Dengan penelitian ini, telah terbukti bahwa metode *Game-Based Learning* menggunakan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam materi "Perilaku Jujur, Amanah dan Istiqomah".

Peneliti juga menemukan bahwa dengan suasana gembira saat bermain *quizizz*, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam dan ingatan yang lebih kuat tentang materi "Perilaku Jujur, Amanah dan Istiqomah". Dalam pembelajaran yang diwarnai dengan diskusi dan permainan ini, siswa merasakan "*fun*" (gembira) dalam "*learning*" (belajar). Suasana ini membuat siswa merasa senang sehingga membuat ingatan dan pemahaman siswa tentang materi "Perilaku Jujur, Amanah dan Istiqomah" menjadi kuat dan kompetensi pengetahuan siswa juga meningkat di akhir pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari paparan deskripsi nilai pengetahuan dapat dikatakan bahwa kompetensi pengetahuan siswa meningkat dari siklus ke siklus. Dengan peningkatan perolehan hasil tes pengetahuan ini, dapat dikatakan bahwa metode *game-based learning* dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa SMP Negeri 1 Nguntur kelas VII-A tahun pelajaran 2021-2022 pada materi "Perilaku Jujur, Amanah, dan Istiqomah".

Peneliti tertarik untuk menggunakan metode Metode *game-based learning* dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran karena penulis yakin metode permainan yang menyenangkan ini dapat membuat siswa lebih memperdalam materi "Perilaku Jujur, Amanah, dan Istiqomah" dan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan mereka.

Sintak kegiatan pembelajaran pembelajaran yang mengadopsi sintak metode *game-based learning* dengan menggunakan aplikasi *quizizz* diawali dengan paparan dari guru mengenai teknik pelaksanaan permainan yang dilanjutkan dengan sesi permainan itu sendiri dan diakhiri dengan mempresentasikan, menganalisis dan mengevaluasi hasil diskusi. Dari rangkaian pembelajaran yang disampaikan dalam dua siklus ini dapat dipahami bahwa siswa memiliki kompetensi pengetahuan yang semakin baik pada materi "Perilaku Jujur, Amanah, dan Istiqomah".

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad, 1996. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Arikunto, Suharsimi, 1993. *Manajemen Mengajar Secara Manusiawi*. Jakarta. Rineksa Cipta.
- Arikunto, suharsimi. 2001 . *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta. Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta; Rikena Cipata
- Azhar, lalu Muhammad. 1993. *Proses Belajar Mengajar Pendidikan*. Jakarta. Usaha Nasional
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Rineksa Cipta.
- Hadi, Sutrisno, 1982. *Metodologi Research*, Jilid I. Yogyakarta: YP Fak. Psikologi UGM
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung Sinar Baru Algesindo.
- Hasibuan. J.J dan moerdjiono. 1998 *Proses Belajar mengajar* . Bandung : Remaja Rosdakarya
- Margono, 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta Rineksa Cipta
- Masriyah. 1999 *Analisis Butir Tes*. Surabaya: Universitas Press
- Melvin. L. Siberman. 2004. *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung Nusamedia dan Nuansa.
- Ngalim, Purwanto M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur, Moh. 2001. *Pemotivasian Siswa Untuk Belajar*. Surabaya University Press



Universitas Negeri Surabaya.

- Nurhadi, dkk. 2004. Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning/CTL) dan Penerapan Dalam KBK. Malang: Universitas Negeri Malang (UM Press)
- Rustiyah, N.K. 1991 Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Bina Aksara
- Sardiman, A.M. 1996 Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar. Jakarta: Bina Aksara.
- Soekamto, Toeti. 1997. Teori Belajar dan Model Pembelajaran. Jakarta: PAU-PPAI, universitas Terbuka.
- Sukidin, dkk. 2002. Manajemen Penelitian Tindakan Kelas. Surabaya: Insan Cendikia
- Surahmad, Winarno, 1990. Metode Pengajaran Nasional. Bandung : Jemmars
- Suryosubroto, B. 1997. Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: PT. Rineksa Cipta.
- Syah, Muhibbin, 1995. Psikologi Pendidikan , Suatu Pendekatan Baru. Bandung; Remaja Rosdakarya
- Usman, Moh. Uzer. 2001. Menjadi Guru Profesional. Bandung. Remaja Rosdakarya.