
Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring IPA Berbantuan Media Quiziz

Maryani

UPTD SMP Negeri 1 Merawang, Bangka, Indonesia
maryanisamud@gmail.com

Andriana Marsianti

UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat, Bangka, Indonesia
maryanisamud@gmail.com

Received: 01-10-2021/Accepted: 03-12-2021/ Doi: <https://doi.org/10.32923/sci.v6i2.2540>

ABSTRACT

This study aims to increase student learning activity in online science learning with the help of quiziz educational media. This research is classroom action research with 32 students as the subject of class IXA UPTD SMP Negeri 1 Merawang. This research was carried out in 2 cycles, each cycle having 2 meetings. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The implementation of the research stages is adjusted to the online learning mode. The data collection instrument was an observation sheet on the implementation of the online learning process assisted by the quiziz educational media, while the data analysis technique used quantitative and qualitative descriptive analysis techniques using achievement criteria. The benchmark for the success of this research is that 80% of the 32 students have reached the criteria for activeness. Based on the results of the study, in the first cycle of the 1st meeting, 43.8% of active students were found in the low category. The second meeting of students who have been active as much as 65% (enough category). Meanwhile, in the second cycle of the 1st meeting, 65.6% of active students were found in the sufficient category. At the 2nd meeting, it increased to 81.3% (high category). So from cycle I and cycle II there was an increase in student activity of 19.5%. The research can be concluded that quiziz educational media can increase student activity in online science learning in class IXA UPTD SMP Negeri 1 Merawang.

Keywords: Student activity, online learning, quiziz educational media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran daring IPA berbantuan media edukasi quiziz. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas IXA UPTD SMP Negeri 1 Merawang sebanyak 32 orang. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tahap-tahap penelitian disesuaikan dengan moda pembelajaran daring. Instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran daring berbantuan media edukasi quiziz, sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif menggunakan kriteria pencapaian. Patokan keberhasilan penelitian ini apabila sebanyak 80% dari 32 siswa telah mencapai kriteria keaktifan. Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I pertemuan ke-1 diperoleh siswa yang aktif sebanyak 43,8% dengan kategori rendah. Pertemuan ke-2 siswa yang telah aktif sebanyak 65% (katagori cukup). Sedangkan pada siklus II pertemuan ke-1 diperoleh siswa aktif 65,6% dengan katagori cukup. Pada pertemuan ke-2 meningkat menjadi 81,3% (katagori tinggi). Jadi dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan keaktifan siswa 19,5%. Penelitian dapat disimpulkan bahwa media edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran daring IPA pada siswa kelas IXA UPTD SMP Negeri 1 Merawang.

Kata kunci: Keaktifan siswa, pembelajaran daring, media edukasi quiziz.

1. Introduction

Kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah adalah belajar. Belajar merupakan suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki sikap (Suyono dkk, 2014). Tujuan belajar adalah adanya perubahan peningkatan pengetahuan, peningkatan keterampilan, dan perbaikan sikap. Belajar yang dilaksanakan di sekolah dikemas dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang ideal memunculkan komunikasi interaktif antara guru dan siswa, keaktifan belajar siswa, dan partisipasi aktif siswa. Kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil bila siswa memahami konsep, menguasai materi dan adanya prestasi belajar. Korelasi antara tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi maka semakin tinggi prestasi siswa.

Faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran sesuai materi pelajaran, kondisi kelas, dan karakteristik siswa serta kebutuhan siswa. Seorang guru hendaknya menerapkan variasi metode pembelajaran, menggunakan model pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, serta menggunakan media pembelajaran yang menarik di dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran merancang pembelajaran dan merencanakan aktivitas pembelajaran (Arsyad, 2014), sedangkan media pembelajaran bermanfaat memperjelas penyajian pesan dan informasi (Dinar Pratama, 2019), sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat memusatkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar.

Pembelajaran pada era digitalisasi merupakan tantangan dalam bidang pendidikan, khususnya bagi guru. Pembaharuan di bidang pendidikan baik pada sumber daya manusia, sarana prasarana (pengembangan media pembelajaran) dan pengelolaan proses pembelajaran berperan penting untuk perubahan kemajuan pendidikan. Pembaharuan dalam proses pembelajaran merupakan usaha peningkatan mutu pendidikan, salah satunya adalah penerapan media pembelajaran digital. Sejalan dengan tantangan era digitalisasi, guru dituntut mampu berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa yang bermuara pada peningkatan prestasi belajar.

Sejak merebaknya Virus Corona penyebaran infeksi *corona virus disease* (Covid-19) di Indonesia, maka pemerintah menetapkan kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring. Segala aktivitas siswa di sekolah ditiadakan dan diganti dengan kegiatan belajar di rumah. Kepala sekolah memprakarsai pembelajaran daring (*online*), atau memberikan penugasan/*project* kepada siswa berupa aktivitas yang bersifat menumbuhkan kemampuan bernalar kritis, mandiri dan kreatif. Kepala sekolah, guru dan tenaga kependidikan melaksanakan dan memantau pembelajaran daring (*online*) dari sekolah. Orang tua menjadi teman dan mendampingi siswa belajar di rumah.

Berkenaan dengan kebijakan pemerintah tersebut, maka UPTD SMP Negeri 1 Merawang melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring. Ada banyak perbedaan antara pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka, baik dilihat dari proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengalaman guru melaksanakan pembelajaran IPA secara daring pada siswa kelas IXA UPTD SMP Negeri 1 Merawang, terjadi penurunan keaktifan siswa mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan seiring waktu semakin sedikitnya siswa yang ikut terlibat aktif dalam pembelajaran pada *google meet* dan *google classroom*. Padahal menurut data bahwa dari 32 siswa, seluruhnya memiliki gawai dan laptop. Penurunan keaktifan siswa ini tentu berdampak pada penurunan prestasi belajar siswa, dimana pada penilaian harian diketahui bahwa dari 32 siswa, hanya 10 orang mencapai nilai ketuntasan minimal (70).

Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan guru terhadap masalah tersebut, dapat diketahui bahwa gawai siswa hanya digunakan untuk membaca berbagai media sosial dan bermain *game*, sedangkan pada kegiatan pembelajaran daring siswa tidak aktif. Disadari oleh guru bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa agar aktif dalam pembelajaran daring. Masalah yang dihadapi ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran daring yang menyenangkan dan menarik. Walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan keaktifan siswa.

Penggunaan media pembelajaran daring yang menarik merupakan solusi yang tepat. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat maupun media komunikasi yang dapat digunakan atau diprogram untuk mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis (Septy Nurfadhillah, 2021). Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah memanfaatkan media edukasi *quiziz*. Media edukasi *quiziz* dapat digunakan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran daring. Media edukasi *quiziz* ini bisa digunakan dengan Laptop atau

gawai dan dapat dilaksanakan dimanapun berada. Media edukasi *quiziz* adalah aplikasi berbasis permainan. Penggunaan media edukasi *quiziz* yang diintegrasikan pada proses pembelajaran dan evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Henry (2010) yang mengemukakan bahwa dampak positif penggunaan permainan adalah membuat penggunanya senang dan terhibur, serta media permainan yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah membuat pengguna terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih. Hal ini selaras dengan tujuan perbaikan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran daring IPA berbantuan media edukasi *quiziz* pada siswa kelas IXA UPTD SMP Negeri 1 Merawang. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini digunakan model *Teams Games Tournament*.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilaksanakan oleh sekolah dimana siswa dan guru berada di tempat terpisah sehingga diperlukan bantuan alat komunikasi jarak jauh interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Menurut Andasia Malyana (2020) pembelajaran daring memanfaatkan internet sebagai basis jaringannya dengan menggunakan Learning Manajemen System (LMS), seperti menggunakan *Zoom*, *Google Meet*, *Google Drive*, dan sebagainya. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan dengan peserta yang tidak terbatas. Pembelajaran daring dapat saja diselenggarakan dan diikuti secara gratis maupun berbayar. Pembelajaran daring diharapkan dapat memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) sebagai pengganti pembelajaran tatap muka pada masa Pandemi COVID-19. Pembelajaran daring dilakukan dengan tetap mengedepankan model pembelajaran dengan karakteristik *constructivism*, *social constructivism*, *community of learners* yang inklusif, pembelajaran berbasis komputer, kelas digital, interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan.

Langkah-langkah pembelajaran daring berbantuan media edukasi *Quiziz* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran saintifik. Menurut Slavin dalam Kadir (2013) langkah-langkahnya sebagai berikut: Kegiatan awal (5 menit) Orientasi (*Sincronous* pada *google meet*), (a) Guru mengucapkan salam, berdoa dan meminta siswa mengisi absen pada *link google form* yang dibagikan; (b) Guru melakukan apersepsi; (c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti (15 menit): (a) Guru menyajikan video pembelajaran; (b) Guru meminta siswa untuk membuat pertanyaan terkait video yang diamati; (c) Guru membagikan *Quiziz* pada *Google Classroom*, dan meminta siswa mendownload dan melakukan kegiatan yang terdapat pada *Quiziz*; (d) Guru membimbing siswa secara daring mengerjakan tugas pada *Quiziz*; (e) Siswa menganalisis dan menjawab pertanyaan yang ada pada *Quiziz*. Kegiatan akhir (10 menit), (a) Siswa dan guru mengevaluasi jawaban melalui diskusi kelas pada forum diskusi *Google Classroom*; (b) Guru mengomentari hal-hal yang berlangsung saat proses pembelajaran; (c) Siswa mengerjakan soal formatif yang sudah dikirimkan melalui *Quiziz* pada *Google Classroom*; (d) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Sedangkan media edukasi *Quiziz* adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan, yang memberikan aktivitas belajar sambil bermain dan membuat pembelajaran interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Penggunaan media edukasi *quiziz* dapat dilakukan siswa di rumah menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti gawai dan laptop. Aplikasi media edukasi *quiziz* memiliki karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, begitupun latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. Media edukasi *quiziz* juga memungkinkan interaksi antar siswa dan guru dan interaksi antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan tujuan memperoleh hasil kuis yang tinggi. Menurut Dewi (2018) bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Selanjutnya Helmiati (2016) mengatakan pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki siswa berdasarkan karakteristiknya sehingga siswa mencapai hasil belajar yang memuaskan. Artinya, dalam suatu pembelajaran siswa sebagai pusat dalam pembelajaran yang berperan secara aktif untuk memahami pembelajaran baik secara fisik maupun secara mental dengan menggunakan potensinya. Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti mendengarkan penjelasan, diskusi, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas, membuat laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut Nana Sudjana dalam Tri Hardini (2015) adalah stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan, pemaknaan dan pemindahan. Guru dapat mengaktifkan siswa belajar dengan memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran (kemampuan dasar kepada siswa), mengaitkan kehidupan sehari-hari siswa dengan kompetensi belajar kepada siswa, memberikan apersepsi

(masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (*feed back*), melakukan tes singkat di akhir pembelajaran, dan membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran di akhir pembelajaran. Keaktifan belajar dapat diindikasikan apabila siswa mampu memecahkan masalah, mampu bekerjasama, mampu mengemukakan pendapat, mampu mengemukakan gagasan atau ide dan perhatian. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah suatu keadaan dimana siswa dapat melakukan berbagai kegiatan yang aktif baik jasmani maupun rohani. Seperti pembelajaran dalam kelas, pada pembelajaran daring juga siswa dapat diajak memecahkan masalah, mengemukakan pendapat guna membantu memperoleh pemahaman kepada dirinya sendiri terkait materi yang dibahas. Melalui indikator-indikator keaktifan belajar siswa, guru dapat mengukur keaktifan siswa di dalam kelas saat pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga dapat melihat dampak signifikansi keaktifan dalam pembelajaran, yaitu peningkatan prestasi belajar. Peningkatan prestasi belajar ini dapat ditunjukkan melalui nilai tes hasil belajar yang dilaksanakan. Peningkatan prestasi belajar karena siswa aktif sesuai dengan pendapat Nurwahyunita & Suwasono (2012) bahwa keaktifan belajar siswa berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran yang berdampak langsung bagi hasil belajar.

2. Method of Research

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring IPA berbantuan media edukasi quiziz. Subyek penelitian adalah siswa kelas IXA SMP Negeri 1 Merawang sebanyak 32 siswa. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021, bulan Agustus 2020 sampai dengan Oktober 2020. Instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran daring berbantuan media edukasi quiziz, sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif menggunakan kriteria pencapaian. Patokan keberhasilan penelitian ini apabila sebanyak 80% dari 32 siswa telah aktif dengan kriteria tinggi, maka penelitian dihentikan.

3. Result

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II masing masing siklus ada dua (2) pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah (1) Tahap perencanaan. Dalam tahapan ini, peneliti dibantu teman sejawat melakukan kegiatan berikut; (a) Menyusun Rencana Pembelajaran moda daring berbantuan media edukasi quiziz; (b) Menyiapkan media edukasi quiziz; (c) Menyiapkan lembar observasi keaktifan siswa; (c) Menyiapkan soal untuk kuis. (2) Tahap Pelaksanaan. Dalam tahap ini guru melakukan kegiatan pembelajaran daring dengan langkah-langkah sebagai berikut: Kegiatan awal (5 menit) Orientasi (*Sincronous* (pada *google meet*) / *zoom*)), (a) Guru mengucapkan salam, berdoa dan meminta siswa mengisi absen pada *link google form* yang dibagikan; (b) Guru melakukan apersepsi; (c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti (15 menit): (a) Guru menyajikan video pembelajaran tentang perkembangan tumbuhan; (b) Guru meminta siswa untuk membuat pertanyaan terkait video yang diamati; (c) Guru membagikan Quiziz pada *Google Classroom*, dan meminta siswa mendownload dan melakukan kegiatan yang terdapat pada Quiziz; (d) Guru membimbing siswa secara daring mengerjakan tugas pada Quiziz; (e) Siswa menganalisis dan menjawab pertanyaan yang ada pada Quiziz. Kegiatan akhir (10 menit), (a) Siswa dan guru mengevaluasi jawaban melalui diskusi kelas pada forum diskusi *Google Classroom*; (b) Guru mengomentari hal-hal yang berlangsung saat proses pembelajaran; (c) Siswa mengerjakan soal formatif yang sudah dikirimkan melalui Quiziz pada *Google Classroom*; (d) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. (3) tahap observasi (4) refleksi. Selanjutnya pada pertemuan yang ke-2 menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang sama.

Berdasarkan hasil observasi pertemuan ke-1 dari 32 siswa hanya 14 orang (43,8%) yang aktif, hal ini dapat dilihat dari hasil unduhan siswa yang mengerjakan kuis 1. Pertemuan ke-2 siswa yang aktif mengerjakan kuis 2 sebanyak 20 siswa (65%). Tabel 1 memperlihatkan kategori tingkat keaktifan belajar siswa.

Tabel 1. Kategori Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

No.	Rentang Skor (%)	Kategori
1	85 - 100	Sangat baik
2	69 - 84	Tinggi
3	53 - 68	Cukup
4	37 - 52	Rendah

5	20 - 36	Sangat Rendah
---	---------	---------------

Jadi hasil observasi keaktifan siswa pada siklus I pertemuan ke-2 menurut kategori pada tabel 1 di atas adalah termasuk kategori cukup. Hal itu bisa dimengerti karena siswa belum terbiasa menggunakan media edukasi *Quiziz* dan memerlukan jaringan internet yang bagus. Seperti yang dikemukakan Agus Suharsono (2020) bahwa penggunaan media *Quiziz* sangat bergantung pada ketersediaan dan kelancaran jaringan internet, peserta didik tidak bisa merevisi jawaban, tidak bisa dikerjakan secara berkelompok, dan tergantung perangkat gawai dan laptop.

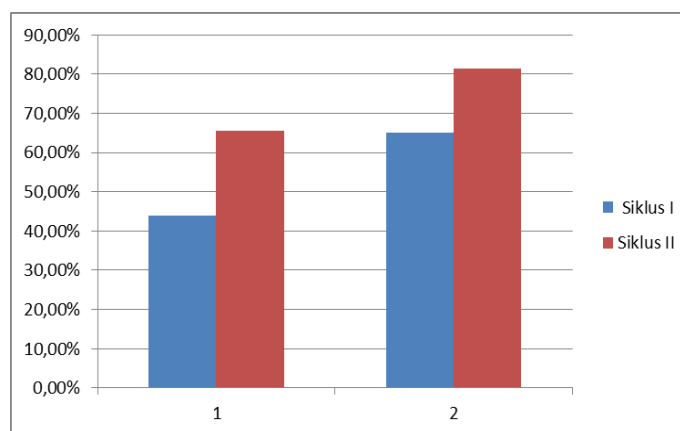
Oleh karena itu dilakukan refleksi untuk mengoreksi kelemahan dan kendala yang terjadi pada siklus I kemudian mencari solusi yang diterapkan pada siklus II dengan harapan hasilnya mengalami peningkatan. Adapun hasil dari kegiatan refleksi itu yaitu guru harus bisa memberikan dorongan kepada siswa agar terlibat aktif menjawab pertanyaan pada *Quiziz*, membuat tema dan memberikan musik yang menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi yang menghubungkan kegiatan sehari-hari siswa dengan materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada siswa cara menggunakan *Quiziz*.

Dalam pelaksanaan siklus II, guru melakukan langkah-langkah yang sama dengan langkah-langkah pada siklus I namun ada perbaikan pelaksanaan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Berdasarkan hasil pertemuan ke-1 pada siklus II siswa yang aktif mengerjakan kuis sebanyak 21 (65,6%) siswa, sedangkan pada pertemuan ke-2 siswa yang aktif 26 (81,3%) siswa. Rata-rata hasil observasi pada siklus II adalah 73,45%. Keaktifan siswa pada siklus II termasuk dalam kategori tinggi. Dari hasil observasi siklus I dan siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan sebesar 19,05%. Berikut tabel 2 rekapitulasi keaktifan siswa kelas IXA pada siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa

No.	Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Kategori
1	I	43,8%	65%	Cukup
2	II	65,6%	81,3%	Tinggi

Berdasarkan tabel 2 di atas maka dapat digambarkan pada grafik seperti gambar 1 berikut.



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa

4. Discussion

Media edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran daring IPA karena dalam pelaksanaannya seolah-olah membawa aktivitas multi permainan 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 IXA aktif melakukan pembelajaran daring karena ada beberapa kendala yang penyelesaiannya perlu dilakukan kerjasama antara sekolah, orang tua siswa, komite, dinas terkait dan stakeholder.

Dari hasil di atas terlihat bahwa penggunaan media edukasi *Quiziz* dalam pembelajaran daring IPA dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Erlis Nurhayati (2020) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran daring IPA berbantuan media edukasi *Quiziz* selama pembelajaran pada masa pencegahan penyebaran Covid-19. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. 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 katagori tinggi. Jadi dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan keaktifan siswa 17,65%. Sugian Nur (2020) juga melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini yaitu berkaitan dengan penggunaan quiziz dalam penilaian pembelajaran materi ruang lingkup Biologi. Dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran dari 71,64 menjadi 77,92, dan terjadi peningkatan persentase ketuntasan sebesar 20%. Peningkatan hasil belajar terjadi karena penilaian dengan menggunakan quiziz sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi mempelajari materi pembelajaran.

Dari pembahasan beberapa penelitian yang sudah ada dan penelitian ini maka dapat dikatakan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran daring IPA berbantuan media edukasi quiziz dapat meningkat dengan menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

5. Conclusion

Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring IPA berbantuan media edukasi quiziz kelas IXA UPTD SMP Negeri 1 Merawang semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

6. Acknowledgments

Penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada semua yang telah berperan dalam membantu pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini. Penulis juga berterima kasih kepada Kepala UPTD SMP Negeri 1 Merawang yang memfasilitasi penelitian ini dan memberikan dukungan atas terlaksananya penelitian ini dengan baik.

7. References

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dewi, C, K,. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X* (Thesis, UIN Raden Intan Lampung. Diperoleh dari <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/3517>.
- Hardini, Tri. (2015). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas 5 SD Tlompakan 01 –Tuntang. *Scholaria* (5) 3, 120-135.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kadir, Tiya. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4 : 181.
- Malyana, Andasia. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, (2) 1, 67-76.
- Nurfadhillah, Septy, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Nurhayati, Erlis. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy* (7) 3, 45-150.
- Nurwahyunita & Suwasono. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Perpaduan Numbered Head Together (NHT) dan Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Tekno* (17) 1, 35-37.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, (12) 1, 29-39.
- Suharsono, Agus & Ana Uluwiyah. (2020). Strategi Smart Test Dalam Pembelajaran Latsar CPNS Di Era Society 5.0. *Pancanaka* (1) 1, 1-9
- Suryono & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pengajaran. Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyu Astuti, Firosalia Kristin. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamen Untuk Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. (1) 3. 155-162