

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERBASIS *GAME QUIZZIZ* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh

M Aris Gunawan

175060166

ABSTRAK

Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran mempengaruhi dangkal atau dalamnya hasil belajar. Namun pada kenyataannya hasil belajar peserta didik masih dikategorikan dibawah rata-rata. Hal tersebut terjadi karena guru belum memanfaatkan kreativitas dan variasinya dalam media pembelajaran agar memikat peserta didik. Guru harus berupaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, salah satunya media pembelajaran daring *game quizziz*. Penelitian ini bertujuan untuk; (1) mengetahui konsep media pembelajaran daring berbasis *game quizziz* di sekolah dasar; (2) mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran daring berbasis *game quizziz* terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar; (3) mengetahui kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran daring berbasis *game* dengan *quizziz* pada pembelajaran di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur. Sumber data yang digunakan dalam penelitian berupa data sekunder, yaitu data dari artikel dari jurnal nasional dan internasional bereputasi yang terkait dengan media pembelajaran *games, quizziz*, dan hasil belajar. Teknik penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Editing, Organizing, dan Finding*. Analisis data yang digunakan berupa reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) *quizziz* merupakan media yang pembelajaran yang digunakan khusus dalam ranah pendidikan dilengkapi dengan beragam audio, video, maupun gambar yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar, berkarakteristik singkat, membutuhkan sedikit biaya, partisipatif, menggunakan alat bantu, beresiko rendah, aturan dan tujuan jelas, adanya penghargaan, memungkinkan siswa bersaing, dan waktu pelaksanaannya sama; (2) *Quizizz* sudah dikatakan efektif. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya persamaan dari beberapa kajian yang berkesimpulan bahwa sudah ditemukannya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dalam penggunaan media *game* edukasi *Quizizz*. Maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran daring berbasis *game Quizizz* di Sekolah Dasar sudah dapat dikatakan efektif; (3) Penggunaan *quizziz* masih memiliki kendala. Ditemukannya beberapa persamaan beberapa jurnal mengenai kendala yang dibuktikan dari beberapa kajian yang ditemukan berupa kompetensi guru yang harus memadai, bimbingan orangtua yang mempengaruhi kelancarannya pembelajaran *quizziz*, bahkan masih ditemukannya peserta didik yang menyontek maupun melakukan aktivitas lain di gadgetnya.

Kata kunci: Media pembelajaran *game*, *Quizizz*, Hasil Belajar

