

BAB II

KAJIAN KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERBASIS GAME *QUIZIZZ* DI SEKOLAH DASAR

Pada kajian masalah 1 akan membahas rumusan masalah “Konsep Media Pembelajaran Daring Berbasis Game *Quizizz* di Sekolah Dasar” pada pertanyaan penelitian “Bagaimana Konsep Media Pembelajaran Daring Berbasis Game di Sekolah Dasar?”.

A. Konsep Media Pembelajaran *Game Quizizz*

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam terwujudnya sebuah tujuan dalam pembelajaran, media pembelajaran merupakan benda yang membantu menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang arahnya agar tercapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yakni media pembelajaran *game* edukasi. Menurut Tedjasaputra (dalam Citra, 2020, hlm. 263) menyatakan *game* edukasi merupakan permainan yang dikhususkan pembuatannya untuk dan dalam wilayah pendidikan yang komponennya terdiri atas suara, grafik, video, animasi. Adapun Yakin (2018, hlm. 22) berpendapat dengan pemanfaatan media pembelajaran *game* edukasi diharapkan agar peserta didik dapat mengalami peningkatan dalam motivasi belajarnya. Karena peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas senang menghabiskan waktunya dengan melaksanakan permainan dengan rekannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyukai *game*. Selain itu, Rahman (2016, hlm. 184) mengungkapkan *game* edukasi adalah permainan yang pembuatannya agar dapat menumbuhkan daya pikir peserta didik, serta kemampuannya dalam memecahkan suatu permasalahan. Sebuah *game* edukasi bertujuan guna menanggulangi sebuah masalah dalam pembelajaran seperti kurang minatnya peserta didik, mengembangkan kecerdasan, serta mengembangkan kompetensi anak dalam pembelajaran.

Pendapat yang dikemukakan Sadirman,dkk (dalam Chrisnanda, 2017, hlm. 2) *game* edukasi adalah sebuah permainan yang dikhususkan pembuatannya untuk mengajarkan pengguna atau peserta didik dalam pembelajaran tertentu agar dapat mengembangkan konsep serta pemahaman peserta didik yang bertujuan untuk menempa kompetensi peserta didik juga memotivasi dalam pembelajaran.

Pendapat Adam (dalam Wijayanto, 2017, hlm. 28) menyatakan bahwa media *game* edukatif merupakan permainan yang dirancang untuk mata pelajaran tertentu dan untuk memberikan keterampilan belajar atau pengalaman belajar yang bertujuan memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru, pemerintah, dan orang tua.

Sedangkan menurut Novaliendry (2013, hlm. 112) *game* edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan peserta didik tentang suatu pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing peserta didik dalam melatih kemampuan, serta memotivasi peserta didik untuk memainkannya. *Game* edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan peserta didik bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, *game* edukasi juga memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Media *game* edukasi terdapat banyak variasi nya, diantaranya *Quizizz*, *Quizizz* merupakan media *game* edukasi yang dapat dimanfaatkan guru tanpa perlu mengunduh dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Media *game* edukasi *Quizizz* menurut Rosy (2020, hlm. 264) mengungkapkan *Quizizz* adalah media *game* edukasi yang di dalamnya memuat sebuah kuis yang harus dikerjakan peserta didik dalam komputer atau *gadget* yang terkoneksi dengan internet. Media *game* edukasi *Quizizz* juga terdapat animasi, suara atau musik yang menggembirakan, penggunaan gambar dan warna yang variatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan sebuah *posttest*, *pretest*, maupun latihan guna pengukuran dalam sejauh mana peserta didik memahami sebuah pembelajaran.

Pendapat Adi (2019, hlm. 2) menyatakan bahwa media *game* edukasi *Quizizz* merupakan *webtool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru hanya harus membuat sebuah soal atau kuis yang dapat memiliki hingga lima jawaban termasuk jawaban yang benar. Media *game* edukasi *Quizizz* pun dapat menggunakan gambar, suara, maupun video ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan dengan pembahasan pertanyaan sesuai keinginan guru.

Menurut Purba (2020, hlm. 2) menyatakan media pembelajaran *Quizizz* merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran yang telah digunakan oleh beberapa pendidik dan peneliti. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas kesenangan multipemain Menurut Basuki dan Hidayanti (Puspitayanti, 2020, hlm. 38) dalam mengungkapkan *Quizizz* merupakan salah satu platform *online* yang dapat digunakan untuk mengembangkan kuis yang dibuat guru untuk menilai kompetensi membaca peserta didik mengingat manfaatnya baik bagi guru maupun peserta didik, seperti: mudah digunakan, akses mudah, menyenangkan, meningkatkan motivasi peserta didik, dan mengukur individu kemampuan. Hal ini diyakini sebagai cara baru untuk mendorong motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, hasil kuis online akan menjadi refleksi bagi guru dan peserta didik untuk proses selanjutnya

Media pembelajaran *game* edukasi merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik. Dari hasil analisis mengenai pengertian media pembelajaran *game* edukasi penulis menemukan beberapa persamaan pengertian mengenai media pembelajaran *game* salah satunya seperti teori yang dijelaskan oleh Yakin, Suwindra dan Mardana (2018), Basuki dan Hidayanti (Puspitayanti, 2020), Rahman dan Dewi (2016), Novaliendry (2013), Sadirman dalam Chrisnanda (2017), Purba (2020), Adam dalam Wijayanto (2017), Tedjasaputra dalam Citra (2020).

Dari beberapa teori di atas *game* edukasi merupakan sebuah media pembelajaran yang dalam pemanfaatannya menggunakan audio, visual, grafik, atau animasi yang dikhususkan untuk wilayah pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik serta motivasi peserta didik, karena *game* edukasi menggunakan animasi yang menarik sehingga peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami dibandingkan pembelajaran konvensional yang dapat dimanfaatkan oleh guru.

Dari beberapa teori diatas maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi edukasi dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik, karena *game* menggunakan audio, video, dan animasi yang beragam.

B. Karakteristik Media Pembelajaran *Game* Edukasi

Media *game* edukasi yang dimanfaatkan oleh guru tentu mempunyai karakteristik masing-masing. Pendapat Rothschild (dalam Fatimah, 2014, hlm. 16) menjelaskan mengenai karakteristik yang dimiliki media pembelajaran *game* edukasi, diantaranya :

- a. Fantasi, *game* dilaksanakan di dunia yang terpisah dari peserta didik,
- b. Aturan dan tujuan, kejelasan aturan, tingkat kesulitan dan tujuan harus jelas
- c. Sensor stimuli, dengan adanya penghargaan peserta didik akan termotivasi
- d. Tantangan, pembelajaran yang sulit akan membuat belajar lebih bermakna.
- e. Misteri, harus mendorong rasa ingin tahu.
- f. Kontrol, guru dapat mengontrol dan mengatur pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Hardianto (2021, hlm. 8) mengungkapkan media pembelajaran *game* mempunyai dua karakteristik yaitu *fun* yang artinya pemanfaatan media harus mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan. Selanjutnya *sersan* yang artinya dalam pemanfaatan media pembelajaran *game* harus tetap serius dalam belajar tetapi santai agar peserta didik tetap semangat dan berantusias. Sedangkan, menurut Madjid (2020, hlm. 12) mengungkapkan karakteristik pembelajaran berbasis permainan, yakni : (1) Menarik dan mengasyikkan, mampu membuat peserta didik memahami materi serta mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan juga menyenangkan. Dengan pembelajaran permainan peserta didik juga bisa mengetahui bentuk aplikatif suatu konsep dan materi; (2) Berdasarkan pada pengalaman, Peserta didik tidak harus diarahkan dan dilatih dalam memainkan game dan memahami isi dari game. Melalui GBL peserta didik akan memahami dengan sendirinya melalui proses trial and error, sehingga ketika mengalami kegagalan mereka akan mencoba lagi dengan strategi dan cara yang berbeda dalam mencapai tujuan/misi; (3) Ada tantangan yang bisa disesuaikan, karakteristik pembelajaran menggunakan permainan umumnya memiliki tingkatan tantangan yang berbeda-beda, mulai dari yang mudah sampai sulit. Umumnya *game* menggunakan level bisa ditemui pada jenis video game. peserta didik dapat menyesuaikan level dan tingkat kesulitan sesuai dengan pemahaman dan kemampuannya. Mulailah dari yang mudah dan kemudian tingkatkan tantangan pada level lebih tinggi jika telah berhasil. (4) Interaktif dan umpan balik,

pembelajaran berbasis permainan memungkinkan terjadinya proses interaksi antara sesama murid dan antara murid dengan game secara interaktif. Misalnya dengan strategi, keputusan, dan tindakan yang dipilih dalam game akan menentukan proses dan hasil game itu sendiri. Sementara berkaitan dengan umpan balik (*feedback*) pembelajaran berbasis permainan peserta didik bisa melakukan refleksi dan menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dibuat dalam game. Dengan adanya umpan balik membuat peserta didik bisa mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan serta bisa belajar dari kekeliruan/kegagalan.

Menurut Dickey (2006, hlm. 245) bahwa karakteristik sebuah *game* edukasi hampir semuanya masih relevan hingga saat ini, dengan kemajuan teknologi yang memudahkan dalam penggunaannya, tetapi karakteristik sebuah media *game* edukasi tetap sama. Adapun beberapa karakteristiknya yaitu memiliki efek suara, efek suara adalah fitur dari media *game* yang terpenting. Meski hanya sebuah suarau buatan yang tidak realistis, tetapi suara adalah fitur paling utama. Penggunaan narasi yang kuat dalaam media *game* edukasi dapat menciptakan konteks pembahasan yang jelas dari permasalahan atau soal yang diberikan. Memiliki tujuan dan tantangan yang jelas untuk diselesaikan peserta didik, memiliki *rewards* yang menunjukkan hasil pembelajarannya dihargai, dan apabila gagal dapat mengulang dan mencoba lagi agar peserta didik berani mengambil resiko dan menganggap kegagalan bukanlah akhir, dan karakteristik terakhir yakni, adanya unsur kejutan yang dapat menawarkan peserta didik dalam menemukan hal yang baru. Sedangkan menurut Ezranda (2016, hlm. 26) mengungkapkan karakteristik media pembelajaran *game* edukasi sebagai berikut :

- a. Singkat.
- b. Membutuhkan sedikit biaya.
- c. Partisipatif.
- d. Menggunakan alat bantu.
- e. Beresiko rendah.
- f. Adaptasi yang mudah.
- g. *Single focus*.

Menurut Setiawan (2019, hlm. 169) mengungkapkan bahwa *Quizizz* memiliki beberapa karakteristik yang berbeda dari aplikasi lainnya, yaitu :

- a. Menggunakan avatar
- b. Dapat mengusung beberapa tema
- c. Memunculkan gambar-gambar *meme* yang lucu.
- d. Adanya musik yang menghibur saat proses pembelajaran.
- e. Memungkinkan peserta didik, agar memotivasi peserta didik lainnya.
- f. Waktu pelaksanaannya sama.

Media pembelajaran *game* edukasi *quizizz* memiliki beberapa karakteristik. Dari hasil analisis karakteristik media pembelajaran *game* edukasi penulis menemukan beberapa persamaan karakteristik mengenai media pembelajaran *game* salah satunya seperti teori yang dijelaskan oleh Setiawan (2019), Dickey (2006), Madjid (2020), Hardianto (2019), Rothschild dalam Fatimah (2014), dan Ezranda (2016).

Dari beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran *game* edukasi *quizizz* adalah *game* yang memiliki aturan, dan tujuan yang jelas, memiliki tantangan agar dapat memotivasi peserta didik dan dapat digunakan menggunakan *gadget* yang beradaptasi cepat, dapat dikontrol oleh guru untuk mengatur pelaksanaan pembelajarannya, mengusung beberapa tema, dan terdapat gambar maupun musik yang menghibur peserta didik.

C. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Game* Edukasi

Media pembelajaran dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu untuk tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Beragam media pembelajaran hakikatnya memiliki kelebihannya masing-masing, maka guru harus bijak dalam memilih sebuah media pembelajaran, khususnya media pembelajaran *game* edukasi yang memiliki kelebihannya sendiri. Pendapat Adi (2019, hlm. 7) menyatakan kelebihan *game* edukasi sebagai berikut :

- a. Memudahkan guru memberikan instruksi pembelajaran.
- b. Memudahkan penilaian.
- c. Meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik.

Sedangkan bahwa pemanfaatan media *game* yakni mempermudah pembelajaran agar lebih efektif, meningkatkan konsentrasi peserta didik, mengatasi keterbatasan bahasa, dan meningkatkan menurut Arifin (2015, hlm. 144)

mengungkapkan kelebihan media *game* edukasi yang dimanfaatkannya, yakni sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, memudahkan pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit, mudah diakses secara *online*, interaktif dan menarik. Pendapat Septiani (2015, hlm. 20) mengungkapkan beberapa kelebihan dari media *game* komunikasi antar peserta didik. Menurut Aldrich (dalam Wijayanto, 2017, hlm. 28) mengungkapkan beberapa kelebihan dari media *game* edukasi, yakni media *game* edukasi yang terdapat animasi dapat meningkatkan daya ingat bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat terus mempelajari materi dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, media *game* edukasi dapat meningkatkan esensi belajar peserta didik, karena menggunakan beberapa indera yang dimiliki, seperti indera penglihatan, indera pendengaran, dan fungsi motorik, media *game* edukasi juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, menjadi lebih interaktif, efektif, dan menciptakan suasana yang baik dalam kelas.

Menurut Madjid (2020, hlm. 23) menyatakan kelebihan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* yakni media pembelajaran *game* mampu membuat peserta didik menjadi aktif dan kritis, terdapatnya interaksi dan peran langsung peserta didik dalam pembelajaran, guru dapat mengevaluasi secara langsung pada saat permainan, pemahaman lebih berkesan dan bertahan lama dalam ingatan peserta didik, dan menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan, serta semangat dalam diri peserta didik.

Menurut Tirtadewi (2020, hlm. 5) media pembelajaran *game quizizz* memiliki beberapa kelebihan, yakni media tersebut dapat digunakan dengan gratis, pertanyaan muncul di layar masing-masing peserta didik sehingga peserta didik dapat dengan mudah menjawab pertanyaan, menggunakan perangkatnya masing-masing sehingga guru tidak perlu kesusahan menyiapkan barang atau komputer apabila tidak tersedia, memberikan laporan peserta didik yang terperinci karena dapat diunduh dengan mudah dan siapa saja dapat membuat kuis nya sendiri.

Media pembelajaran selain memiliki kelebihan dalam membantu guru mencapai tujuan pembelajaran, tetap tidak terlepas dari segala kekurangannya. Menurut Arifin (2015, hlm. 145) kekurangan yang dimiliki sebagai berikut :

- a. Informasi pembelajaran kurang dimunculkan.

- b. Kurang animatif.
- c. Pengintegrasian secara *online* kurang optimal.

Pendapat Yulianti (2020, hlm. 532) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media *game* memiliki kelemahan yakni guru maupun peserta didik harus memiliki komputer atau *smartphone* yang memadai, karena beberapa *game* memakan RAM yang besar sehingga saat menjalankan *game* dapat berakibat penutupan aplikasi secara paksa bahkan *gadget* padam. Pendapat Tirtadewi (2020, hlm. 11) menyatakan kekurangan media *game quizizz* adalah peserta didik dapat mengalami penurunan peringkat pada papan peringkat di media tersebut karena waktu pengerjaan mempengaruhi nilai, dibutuhkannya koneksi internet yang kuat agar tidak terputus dengan jaringan.

Menurut Madjid (2020, hlm. 23) menyatakan kelemahan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* yakni media pembelajaran *game* membutuhkan alat dan media tambahan, suasana kelas sering menjadi tidak kondusif, membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak, *setting* pembelajaran perlu dipersiapkan dengan matang.

Dari beberapa teori di atas mengenai kelebihan media pembelajaran *game* di Sekolah Dasar. Dari hasil analisis penulis mengenai kelebihan media pembelajaran *game* edukasi di Sekolah Dasar penulis menemukan beberapa persamaan kelebihan mengenai media pembelajaran *game* salah satunya seperti teori yang dijelaskan oleh Adi (2019), Arifin (2015), Madjid (2020), Yulianti dan Ekohariadi (2020) dan Septiani (2015) yakni meningkatkan minat belajar peserta didik, karena penggunaan media *game* yang interaktif dan menarik. Ditemukannya perbedaan seperti teori yang dijelaskan Aldrich dalam Wijayanto (2017) bahwa media *game* edukasi memiliki keunggulan tersendiri karena penggunaan animasi dalam media *game* dapat meningkatkan daya ingat peserta didik, dan meningkatkan cara peserta didik dalam memahami esensi belajar melalui bermain, dan juga dapat meningkatkan kreativitas guru. Media pembelajaran *game* juga memiliki kelemahan yakni informasi pembelajaran kurang dimunculkan, diharuskannya *media* yang animatif sehingga peserta didik tertarik, dibutuhkan koneksi internet yang baik.

D. Hasil Analisis Penulis

Berdasarkan hasil kajian analisis, penulis akan mendeskripsikan konsep media pembelajaran daring berbasis *game quizizz* di Sekolah Dasar. Beberapa kajian menyatakan bahwa media *game* edukasi merupakan permainan yang dikhususkan pembuatannya untuk dan dalam wilayah pendidikan yang komponennya terdiri atas suara, grafik, video, animasi. Sejalan dengan teori oleh Yakin, Suwindra dan Mardana (2018), Rahman dan Dewi (2016), Sadirman dalam Chrisnanda (2017), Tedjasaputra dalam Citra (2020) yang mengungkapkan mengenai konsep media *game* edukasi yang dibuat untuk ranah pendidikan dan berisikan animasi, video, maupun gambar yang menarik peserta didik.

Simpulan dari beberapa kajian di atas adalah media pembelajaran *game quizizz* 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, yang memiliki karakteristik singkat, membutuhkan sedikit biaya, partisipatif. menggunakan alat bantu, beresiko rendah, adaptasi yang mudah, *single focus*, *fantasi*, aturan dan tujuan jelas, adanya penghargaan, memiliki tantangan, mendorong rasa ingin tahu, dapat dikontrol, menggunakan avatar, dapat mengusung beberapa tema, memunculkan gambar, musik, atau video, memungkinkan peserta didik, dan waktu pelaksanaannya sama. Serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena penggunaan media *game* yang interaktif dan menarik. Serta kekurangan yakni dibutuhkannya internet, gadget, dan kreativitas guru dalam membuat soal yang variatif.

