

Penerapan Permainan Quiziz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Warsini, S.Pd.¹, Dr. Sri Tuter Martaningsih, M.Pd.², Sujimin, S.Pd.SD.³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

²Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

³Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Warsinimaksudi88@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang masalah penelitian ini adalah hasil belajar karena rendahnya motivasi belajar dan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 2 Candiwulan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan penerapan strategi belajar permainan *QUIZIZ* Siswa Kelas IV SDN 2 Candiwulan. Jenis penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan teman sejawat dengan tahapan perencanaan, pemberian tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Candiwulan yang berjumlah 8 siswa dengan rincian 6 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Obyek penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 2 Candiwulan dengan menggunakan penerapan *QUIZIZ* pada Tema Berbagi Pekerjaan. Tempat penelitian dilaksanakan di Kelas IV SDN 2 Candiwulan, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi langsung tiap siklus, kuesioner dalambentuk penilaian diri, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan persentase rata-rata kelas. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus kondisi motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah dan keaktifan belajar 59 %. Pada siklus I persentase rata-rata kelas meningkat menjadi 75% dan keaktifan belajar 74%. Pada siklus II lebih meningkat lagi pada persentase rata-rata kelas sebesar 84% dan keaktifan belajar 85%. Maka proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan *QUIZIZ* dapat meningkatkan motivasi belajar dankeaktifan belajar pada siswa kelas IV SDN 2 Candiwulan, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas; Penerapan *Quiziz*; Hasil Belajar

ABSTRACT

The background of this research problem is learning outcomes due to low learning motivation and active learning of fourth grade students at SDN 2 Candiwulan. This study aims to improve student learning outcomes using the application of the *QUIZIZ* game learning strategy for Fourth Grade Students of SDN 2 Candiwulan. This type of research includes Classroom Action Research (CAR) which is carried out collaboratively between researchers and colleagues with the stages of planning, giving action, observing, and reflecting. The research subjects were all fourth grade students of SDN 2 Candiwulan, totaling 8 students, with details of 6 male students and 2 female students. The object of the research is to improve learning outcomes and active learning of fourth grade students at SDN 2 Candiwulan by using the application of *QUIZIZ* on the Work Sharing Theme. The place of the research was carried out in Class IV SDN 2 Candiwulan, Kebumen District, Kebumen Regency. Data collection was carried out by direct observation techniques for each cycle, questionnaires in the form of self-assessments, and interviews. Data analysis was performed using the class average percentage. Based on the results of the study, it was shown that in the pre-cycle, students' learning motivation was in the low category and 59% of active learning. In the first cycle the average percentage of the class increased to 75% and learning activity was 74%. In the second cycle, the percentage of the class average was 84% and learning activity was 85%. Then the learning process by using the application of *QUIZIZ* can increase learning motivation and active learning in fourth grade students at SDN 2 Candiwulan, Kebumen District, Kebumen Regency.

Keywords: Classroom Action Research; Application of *Quiziz*; Learning outcomes

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 sudah diterapkan di Sekolah Dasar (SD) sejak tahun 2013. Kurikulum 2013 merupakan hasil pengembangan dari Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) yang menekankan penanaman karakter pada peserta didik dalam pembelajarannya. Tujuan Kurikulum 2013 berdasarkan Permendikbud No. 57 Tahun 2014 yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Muatan pelajaran dalam struktur Kurikulum 2013 di SD bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi

pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Muatan pelajaran yang lain dalam struktur Kurikulum 2013 di SD merupakan program ekstrakurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan seni.

Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD dilakukan dengan pendekatan *scientific* melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari kelas I sampai kelas VI (Putri, R. D. P., & Suyadi, S. 2021). Pembelajaran tematik-terpadu menurut Permendikbud No. 57 Tahun 2014 merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran/muatan pelajaran ke dalam suatu tema. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat berhasil apabila dilaksanakan dengan berbagai variasi dan unsur-unsur penunjang lainnya. Berbagai variasi yang digunakan guru saat ini dengan menerapkan berbagai model pembelajaran, penggunaan media, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, serta menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Penerapan tersebut merupakan beberapa unsur dari suatu proses pembelajaran, akan tetapi tidak selalu menjamin keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Berbagai strategi pembelajaran yang bervariasi telah diterapkan di sekolah dasar memiliki andil yang cukup dalam proses pembelajaran. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu strategi dengan tujuan pembelajaran (Saleh, M. 2013). Tujuan dari pembelajaran yang tidak tercapai akan menimbulkan beberapa permasalahan, seperti halnya permasalahan pembelajaran di SD. Beberapa permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran di SD yaitu rendahnya karakter peserta didik, pemahaman suatu materi yang tidak bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, terdapat peserta didik yang sangat aktif dan pasif dalam suatu kelas. Pembelajaran Kurikulum 2013 yang berpusat pada peserta didik, yaitu peserta didik aktif dan turut bertarsipasi dalam pembelajaran dalam kenyataannya guru masih mengalami kesulitan agar semua peserta didik turut berpartisipasi dalam pembelajaran (Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. 2019).

Permasalahan dalam pembelajaran juga dialami oleh SD Negeri 2 Candiwulan khususnya kelas IV. Hasil observasi di kelas menyatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dalam suatu proses pembelajaran di kelas, yaitu keaktifan siswa kurang dalam pembelajaran, konsentrasi atau fokus belajar kurang. Hal ini berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil ulangan terakhir diperoleh rata-rata nilai untuk PPKN 86, Bahasa Indonesia 87, IPA 85, IPS 60, dan SBdP 46. Dari rata-rata tersebut ada beberapa anak yang nilainya di bawah 70, bahkan ada yang 0. Ini menunjukkan hasil belajar siswa yang masih rendah dengan KKM mata pelajaran 70.

Hasil refleksi dari proses pembelajaran sebelumnya yang dilakukan oleh guru dapat diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan saat pelaksanaan pembelajaran, kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan dan kurang mengena pada diri siswa. Siswa cenderung bosan mengerjakan latihan-latihan soal hanya dalam bentuk tulisan. Mereka cenderung suka bermain bersama temannya dan kurang berminat terhadap materi yang disampaikan guru. Sebagian siswa sudah mempunyai *handphone* dan mereka sangat antusias sekali ketika di rumah bermain games di *handphone* dengan teman-temannya. Ini berdasarkan laporan yang diterima dari wali siswa kelas IV tentang kebiasaan anak di rumah.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) perlu dilakukan untuk perbaikan dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan pada kemajuan teknologi guru menggunakan strategi belajar permainan *quiziz*. Penerapan strategi belajar ini pada tema 4 yaitu Berbagai Pekerjaan. Strategi belajar permainan *quiziz* ini disesuaikan dengan karakter peserta didik yaitu belajar sambil bermain yang diharapkan dapat menimbulkan suasana menyenangkan bagi

peserta didik dalam belajar. Kegiatan dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dan penggunaan internet dalam pembelajaran. Harapannya, siswa akan senang belajarnya dan akan mudah menerima materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

LANDASAN TEORI

a. Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Arikunto, dkk (2006), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Menurut Supardi (2006), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi siswa.

Menurut Aqib (2011), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Menurut O'Brien (Mulyatiningsih, 2011), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya.

Menurut Kemmis dan Taggart (Padmono, 2010), penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian reflektif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktek itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktek tersebut.

Penelitian tindakan kelas dapat berjalan dengan baik apabila dalam perencanaan dan pelaksanaannya menerapkan enam prinsip, yaitu sebagai berikut (Hopkins, 1993):

1. Tugas pertama dan utama guru di sekolah adalah mengajar siswa sehingga apapun metode penelitian tindakan kelas yang akan diterapkan tidak akan mengganggu komitmen sebagai pengajar.
2. Metode pengumpulan data yang di gunakan tidak menuntut waktu yang berlebihan dari guru sehingga berpeluang mengganggu proses pembelajaran.
3. Metodologi yang digunakan harus cukup reliable sehingga memungkinkan guru mengidentifikasi serta merumuskan hipotesis secara cukup meyakinkan, mengembangkan strategi yang dapat diterapkan pada situasi kelasnya dan memperoleh data yang dapat digunakan untuk menjawab hipotesis yang di kemukakannya.
4. Masalah penelitian yang diusahakan oleh guru seharusnya merupakan masalah yang merisaukannya. Bertolak dari tanggung jawab profesionalnya, guru sendiri memiliki komitmen yang diperlukan sebagai motivator intrinsik bagi guru untuk bertahan dalam pelaksanaan kegiatan yang jelas-jelas menuntut lebih dari yang sebelumnya diperlukan dalam rangka pelaksanaan tugas-tugas pengajarnya.
5. Dalam menyelenggarakan penelitian tindakan kelas, guru harus selalu bersikap konsisten menaruh kepedulian tinggi terhadap prosedur etika yang berkaitan dengan pekerjaannya. Hal ini penting ditekankan karena selain melibatkan anak-anak, penelitian tindakan kelas juga hadir dalam suatu konteks organisasional sehingga penyelenggaraannya harus mengindahkan tata krama kehidupan berorganisasi.
6. Kelas merupakan cakupan tanggung jawab seorang guru, namun dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas sejauh mungkin digunakan *classroom exceeding perspective*, artinya permasalahan tidak dilihat terbatas dalam konteks dalam kelas atau mata pelajaran tertentu, melainkan dalam perspektif yang lebih luas ini akan berlebih-lebih lagi

terasa urgensinya apabila dalam suatu penelitian tindakan kelas terlibat dari seorang pelaku.

b. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Hopkins (1993), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (*Planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*Observation and evaluation*). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan). Gambar dan penjelasan langkah-langkah penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

1. **Perencanaan (*Planning*)**, yaitu persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, seperti: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran.
2. **Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**, yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan serta prosedur tindakan yang akan diterapkan.
3. **Observasi (*Observe*)**, Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan semua rencana yang telah dibuat dengan baik, tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan cara memberikan lembar observasi atau dengan cara lain yang sesuai dengan data yang dibutuhkan.
4. **Refleksi (*Reflecting*)**, yaitu kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan langkah ini akan diketahui perubahan yang terjadi. Bagaimana dan sejauh mana tindakan yang ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan. Bertolak dari refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan dalam bentuk replanning dapat dilakukan.

c. Strategi Belajar Permainan *Quiziz*

Pengertian strategi belajar menurut beberapa sumber antara lain:

1. **Dick dan Carey (1985)**. Menurut Dick dan Carey, Strategi Pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.
2. **Reigeluth, Bunderson dan Meril (1977)**. Menurut Reigeluth, Bunderson dan Meril, strategi mengorganisasikan isi pelajaran disebut sebagai struktural strategi, yang mengacu pada cara untuk membuat urutan dan mensistesi fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang berkaitan.
3. **Frelberg dan Driscoll (1992)**. Menurut Frelberg dan Driscoll, Strategi Pembelajaran adalah untuk mencapai berbagai tujuan dalam memberi materi pelajaran pada berbagai tingkatan, untuk siswa yang berbeda dalam konteks yang berbeda pula.
4. **Gerlach dan Ely (1980)**. Menurut Gerlach dan Ely, Strategi Pembelajaran adalah ara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu yang terdiri atas sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

d. Fungsi dan Tujuan Strategi Pembelajaran

Adapun fungsi dan tujuan strategi pembelajaran yaitu: (1) Menyampaikan isi pembelajaran kepada pembelajar, (2) Menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan belajar untuk menampilkan unjuk kerja.

e. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran

Terdapat beberapa klasifikasi macam-macam jenis strategi pembelajaran, diantaranya yaitu :

1. **Strategi Pembelajaran Langsung (Direct Instruction).** Ini merupakan jenis strategi pembelajaran dengan kadar berpusat pada guru paling tinggi, namun strategi ini paling sering digunakan. Contoh strategi pembelajaran langsung diantaranya seperti metode ceramah, pertanyaan dedaktik, pengajaran eksplisit dan latihan, serta demonstrasi.
2. **Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (Indirect Instruction).** Ini merupakan jenis strategi pembelajaran yang memperlihatkan adanya bentuk keterlibatan siswa yang paling tinggi karena guru hanya berperan sebagai penyelidikan, penggambaran inferensi data, dan pembentukan hipotesis.
3. **Strategi Pembelajaran Interaktif (Interactive Instruction).** Jenis strategi pembelajaran interaktif merujuk pada bentuk diskusi dan saling berbagai di antara siswa.
4. **Strategi Pembelajaran Melalui Pengalaman.** Strategi belajar melalui pengalaman merupakan strategi pembelajaran menggunakan sekuens induktif yang berpusat pada siswa dan juga berorientasi pada suatu aktivitas.
5. **Strategi Pembelajaran Mandiri.** Belajar mandiri merupakan jenis strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun adanya inisiatif individu, kemandirian dan juga peningkatan diri.

f. Permainan Quizizz

Quizizz merupakan sebuah *web tools* untuk membuat perangkat permainan kuis secara interaktif, dapat digunakan dalam kelas bersifat online, menyenangkan dan bisa kita lihat hasilnya secara realtime sehingga bisa dijadikan salah satu alternative alat evaluasi pembelajaran ataupun PR untuk siswa karena kita dapat memantau serta analisis per butir soalnya. Selain itu *Quizizz* juga punya keunggulan dapat dibuat ke dalam kelas online dan bahkan bisa kita koneksikan ke *Google Classroom*.

Secara garis besar langkah-langkah membuat kuis interaktif kelas dengan *Quizizz* adalah: (1) Buka *browser*, masuk ke *www.quizizz.com* kemudian pilih *Sign up* untuk mendaftar, (2) Masukkan email atau lebih simpel bisa memakai akun *Google* anda. (3) Pilihlah Peran anda, apakah sebagai guru, siswa, orang tua atau lainnya, (4) Lengkapi data yang diperlukan, (5) Jika akun *quizizz* siap, bisa langsung ‘*Create*’ isikan info kuis yang akan dibuat, (6) Lengkapi formulir seperti pertanyaan, pilihan jawaban, dan jawaban yang benar.

MASALAH

Dari berbagai permasalahan peserta didik yang ada di sekolah terkait pembelajaran, khususnya di kelas IV SD Negeri 2 Candiwulan maka dapat dituliskan identifikasi masalahnya adalah: (1) Siswa kelas IV SD Negeri 2 Candiwulan banyak yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, (2) Siswa kelas IV SD Negeri 2 Candiwulan banyak yang kurang fokus atau konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, (3) Siswa kelas IV SD Negeri 2 Candiwulan lebih suka bermain yang menantang dan ada kompetisi, (4) Siswa kelas IV SD Negeri 2 Candiwulan hasil belajarnya rendah.

Dari permasalahan di atas, maka bisa dianalisis permasalahan tersebut terjadi karena: (1) Model pembelajaran yang digunakan guru hanya ceramah, sehingga pembelajaran monoton dan membuat siswa bosan, (2) Penjelasan guru kurang menarik sehingga siswa tidak termotivasi, (3) Tindakan guru tidak membangkitkan respon siswa, sehingga respon siswa rendah, (4) Guru kurang memberikan latihan, sehingga nilai ulangan siswa di bawah KKM.

PEMECAHAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah dan analisis masalah diatas, maka dibuat sebuah pemecahan masalah, yaitu dengan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Strategi Belajar Permainan *Quiziz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Candiwulan”.

TUJUAN PENELITIAN

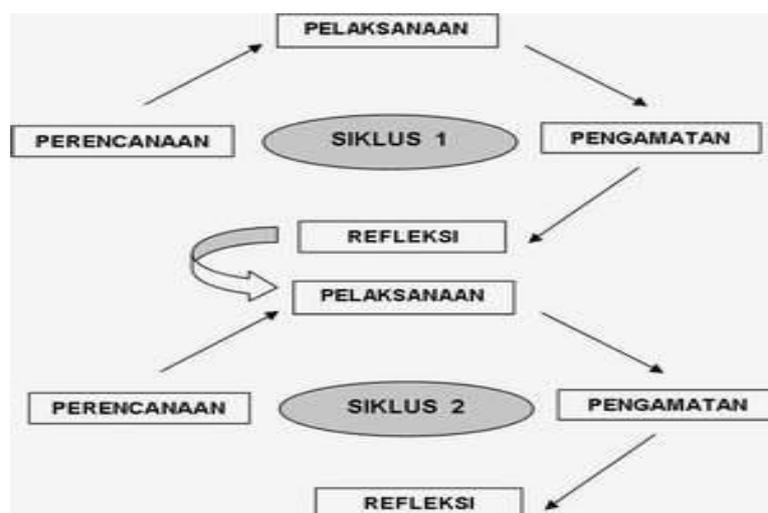
Tujuan umum penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menerapkan strategi belajar permainan *quizziz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Candiwulan. Secara khusus penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk hasil belajar siswa pada tema 4 siswa kelas IV SD Negeri 2 Candiwulan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode *action research* (penelitian tindakan). Penelitian tindakan ini sendiri yaitu merupakan tindakan yang menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan suatu ide ke dalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro, yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Menurut Kemmis dan Taggart dalam *Subyantoro* (2009:7) Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi social untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik social mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik - praktik itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik- praktik tersebut.

Sedangkan *Arikunto* (2006:3) menyampaikan pengertian bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secarabersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Jadi dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa yang melakukan tindakan adalah guru dan yang dikenai tindakan adalah peserta didik. Berikut ini adalah bagan atau skema dari beberapa model dari pelaksanaan penelitian tindakan (*Action Research*).



Gambar: Riset Aksi Model John Elliot

HASIL DAN DISKUSI

Tabel Hasil Belajar Siswa Pada Evaluasi Siklus 3

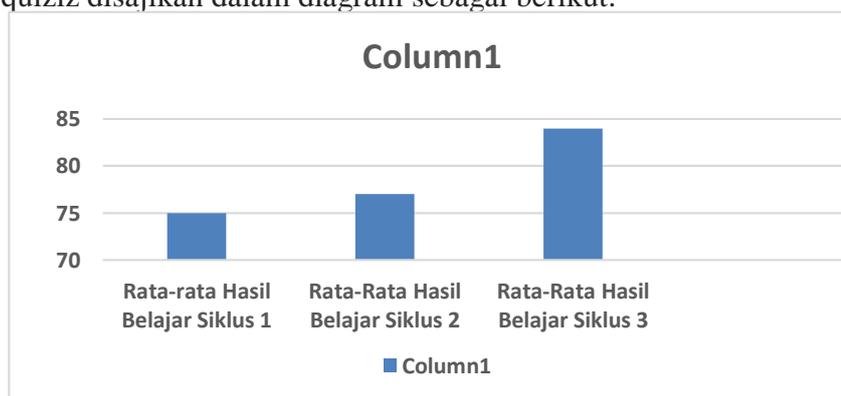
No	Nama Siswa	IPS	SBdP	Rata-Rata
1.	Aprilia Khafifatur Rohmah	95	100	98
2.	Bagus Putra Prananda	90	95	93
3.	Fauzan Baadillah	80	80	80
4.	Muhamad Khisban Qolbi	80	80	80
5.	Reza Aditya Pratama	75	75	75
6.	Yahya Maula Nur Muhammad	80	80	80
7.	Zahrah Maulidah	90	90	90
8.	Zaqi Faisal Bagus Saputro	70	75	73
Rata-Rata		83	84	84
KKM		70	70	

*Keterangan: nilai dengan warna hitam sudah tuntas.

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 70 atau ketuntasan secara klasikal minimal 70%. Berdasarkan hasil evaluasi di atas, kita bisa melihat bahwa nilainya sudah tuntas. Untuk IPS dari 8 siswa sudah tuntas semua. Untuk SBdP yang tuntas juga 8 anak. Dengan KKM 70 setiap mata pelajaran, untuk muatan pelajaran IPS dan SBdP yang tuntas 8 anak atau 100% tuntas semua.

Jika dibandingkan dengan siklus 1 dan 2 untuk ketuntasan belajar setiap siswa mengalami peningkatan untuk setiap muatan pelajaran. Untuk siklus 1 prosentase rata-rata ketuntasan 63%, untuk siklus 2 prosentase rata-rata ketuntasan 82%, dan untuk siklus 3 prosentase rata-rata ketuntasan 100%. Untuk rata-rata nilai juga mengalami kenaikan. Jika pada siklus 1 rata-rata nilainya adalah 75, pada siklus 2 rata-rata nilai 77, pada siklus 3 rata-rata nilai 84. Harapan di siklus 3 100% tuntas semua tercapai.

Secara umum perbandingan hasil belajar dengan menerapkan penggunaan strategi belajar permainan quiziz disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar Diagram perbandingan hasil belajar siklus 1, 2, dan 3

Gambar Diagram perbandingan hasil belajar siklus 1, 2, dan 3

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 dapat disimpulkan: (1) Penerapan strategi belajar permainan quiziz dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Candiwulan, (2) Pembelajaran model Problem based Learning dan Project Based Learning bisa

diterapkan untuk pembelajaran secara daring dan luring, (3) Dalam menerapkan strategi belajar permainan quiziz yang perlu diperhatikan sekali yaitu ketersediaan jaringan internet yang memadai, karena kalau tidak maka tidak bisa terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 2 Candiwulan menggunakan model *problem based learning* dan *project based learning* guna meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti memberikan saran untuk pihak-pihak yang terkait antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi Guru Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru-guru untuk menerapkan model *problem based learning* dan *project based learning* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran, karena model pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- b. Bagi Siswa Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajarnya, selain pada penilaian kognitif tetapi juga pada penilaian afektif.
- c. Bagi Sekolah Model pembelajaran *problem based learning* dan *project based learning* di sekolah diharapkan mampu diterapkan pada semua muatan pelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Putri, R. D. P., & Suyadi, S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dalam Penerapan Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3912-3919.
- Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. (2019, July). Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional "SUNDA MANDA". In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 8-15).
- Saleh, M. (2013). Strategi pembelajaran fiqh dengan problem-based learning. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 14(1).
- Subyantoro. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.