

Pelatihan Game Edukasi Quizizz Bagi Siswa Sekolah Dasar Pasca Pandemi Covid-19

Sintha Wahjusaputri^{1*}, Sintia Intan Tamala¹, Tanthowi Jauhari¹

¹Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Jakarta 12790

Email: sinthaw@uhamka.ac.id

Abstrak

Kegiatan pelatihan dilatarbelakangi pentingnya penggunaan game edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar matematika bagi siswa SD pasca pandemi covid-19. Mitra kegiatan PKM adalah siswa kelas II SD Negeri Cikokol 1, Kota Tangerang. Tujuan pelatihan dengan penggunaan game edukasi quizizz, siswa diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan belajar matematika. Model kegiatan menggunakan model Dick and Carry. Analisis keberhasilan menggunakan model *Quasi Eksperimen Design* jenis *Nonequivalent Control Design*, yaitu kegiatan membentuk dua kelompok kelas II A dan II C sebanyak 30 siswa. Tim Pengabdian melakukan wawancara, angket dan dokumentasi kepada guru dan siswa. Berdasarkan data deskriptif nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 80,3 dan 66,8. Hasil analisis statistik posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t dengan taraf 5% didapatkan hasil $t_{hitung} 6,788 > t_{tabel} 2,011$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika antara siswa yang menggunakan permainan Quizizz dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Rekomendasi dan saran yang diberikan Tim Pengabdian kepada mitra bahwa game edukasi Quizizz merupakan *webtool* berupa permainan kuis yang interaktif untuk dimanfaatkan atau digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas khususnya belajar matematika.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Game Edukasi Quizizz

Abstract

The training activity was motivated by the importance of using the Quizizz educational game in improving math learning outcomes for elementary school students after the covid-19 pandemic. Partners of PKM activities are second grade students of SD Negeri Cikokol 1, Tangerang City. The purpose of the training by using quizizz educational games, students are expected to be able to solve problems in learning mathematics. The activity model uses the Dick and Carry model. The success analysis uses a Quasi Experiment Design model with the type of Nonequivalent Control Design, namely the activity of forming two groups of class II A and II C as many as 30 students. The Service Team conducted interviews, questionnaires and documentation to teachers and students. Based on descriptive data, the posttest scores for the experimental class and the control class were 80.3 and 66.8, respectively. The results of posttest statistical analysis of the experimental class and control class using a t-test with a level of 5% obtained the results of $t_{count} 6,788 > t_{table} 2,011$, it can be concluded that there is a significant difference in the learning outcomes of class II students in Mathematics between students who use Quizizz games and students which uses conventional learning models. Recommendations and suggestions given by the Service Team to partners that the Quizizz educational game is a *webtool* in the form of an interactive quiz game to be utilized or used in the process of teaching and learning activities in the classroom, especially learning mathematics.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Educational Game Quizizz

PENDAHULUAN

Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) merupakan virus baru yang menggemparkan dunia. Hal tersebut membuat seluruh warga dunia khawatir karena Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) belum dapat diprediksi kapan berakhir sepenuhnya. Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) mulai ditemukan di Indonesia pada awal bulan Maret, pada saat itu juga pemerintah memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sehingga seluruh kegiatan yang berada di sekolah daerah Kota Tangerang diberhentikan hingga saat ini, kemudian aktivitas proses kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan sistem Belajar Dari Rumah (BDR).

Target program kegiatan ini adalah siswa kelas II SD Negeri Cikokol 1 Kota Tangerang. Sistem belajar dari rumah sudah hampir satu tahun diterapkan oleh SD Negeri Cikokol 1 Kota Tangerang. Namun, kegiatan belajar dari rumah tidak berjalan dengan lancar, sehingga menimbulkan beberapa permasalahan. Salah satunya, siswa mulai jenuh dengan kondisi kegiatan belajar mengajar yang monoton. Kegiatan proses belajar mengajar yang diterapkan di SD Negeri Cikokol 1 Kota Tangerang masih menggunakan Aplikasi WhatsApp, di mana guru setiap hari memberikan video pembelajaran dari Youtube kemudian dilanjutkan dengan pemberian tugas. Hal ini berjalan dari awal penerapan belajar dari rumah sampai saat ini.

Media pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah sudah terbukti dipengaruhi dengan adanya kemajuan teknologi. Fasilitas laboratorium komputer yang disediakan oleh ketiga sekolah tersebut belum dimanfaatkan secara optimal sebagai alat belajar. Selain itu, sekolah belum memiliki berbagai macam multimedia interaktif. Bahkan, menarik dan multimedia yang menyenangkan akan memicu kesenangan siswa dalam belajar serta menjauhkan mereka dari kebosanan. Dengan menggunakan multimedia, siswa akan bermain sekaligus belajar. Pembelajaran berbasis bermain, pendekatan ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar (Djatkika & Kuswandi, 2017). Pada dasarnya, siswa sekolah dasar masih suka bermain, oleh karena itu guru harus merancang pelajaran mereka yang mengintegrasikan materi pembelajaran dan permainan (Mardati & Wangid, 2015).

Salah satu sebuah media pembelajaran berbasis bermain yang dapat dimanfaatkan dan mudah dioperasikan adalah game edukasi *Quizizz*. Game edukasi *Quizizz* merupakan *webttool* berupa permainan kuis yang interaktif untuk dimanfaatkan atau digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, contohnya bisa digunakan sebagai alat penilaian pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Aini, 2019). Pembuatan kuis pada *Quizizz* seperti membuat formulir pada *Googleform* namun dalam *Quizizz* terdapat opsi lain untuk penambahan *background* atau gambar yang menarik untuk peserta didik. Setelah kuis dibuat, kuis dapat dibagikan kepada peserta didik melalui link dan *Quizizz* menyediakan data berupa statistik yang berasal dari hasil pekerjaan kuis peserta didik kemudian dapat diunduh ke dalam bentuk spreadsheet Excel (Yana et al., 2019). Kemasan *Quizizz* yang menyenangkan sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Game Edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Noor, 2020). Game edukasi *Quizizz* memberikan dampak terhadap peningkatan kosentrasi belajar mahasiswa (Purba, 2019). Demikian juga dengan game edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika di SMP 2 Bojonegara menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan (Mulyati & Evendi, 2020). Berdasarkan analisis situasi di atas, maka Tim peneliti akan melakukan pelatihan, pendampingan dan penguatan pembelajaran matematika kepada siswa melalui game edukasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar Negeri Cikokol 1, Kota Tangerang. Harapan dari program kegiatan masyarakatan yang dilakukan oleh Tim PKM Dosen dan Mahasiswa Sekolah Pascasarjana UHAMKA, siswa memiliki keterampilan teknologi digital melalui game edukasi *Quizizz* dalam menyelesaikan permasalahan belajar matematika.

MASALAH

Pelatihan, pendampingan dan penguatan kegiatan PKM dapat dilaksanakan dengan tertib dan lancar, maka sebelum kegiatan berlangsung Tim Pengabdian UHAMKA (dosen dan mahasiswa) melakukan proses sosialisasi terhadap pihak mitra (sekolah) untuk mengetahui kebutuhan program pelatihan, pendampingan dan pembinaan kegiatan PKM. Kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh Tim

Pengabdian kepada pihak SD Negeri Cikokol 1 Kota Tangerang, diharapkan dapat mendukung program PKM baik secara institusi, materiil maupun moril. Berdasarkan proses sosialisasi maka ditemukan permasalahan mitra, yaitu: (1) Siswa kelas II SD mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran matematika dimasa pandemi karena kurangnya bimbingan dari guru matematika; 2) Motivasi siswa kelas II SD menurun dalam belajar matematika; 3) Hasil belajar nilai matematika siswa kelas II SD mengalami penurunan dimasa pandemi covid-19. Oleh karena itu pelatihan game edukasi Quizizz ini sangat dibutuhkan oleh siswa kelas II SD, karena game edukasi Quizizz ini sangat mudah digunakan, menyenangkan karena bentuknya seperti game quiz dan terdapat banyak warna sehingga perhatian lebih terfokuskan dan dapat meningkatkan daya ingat siswa.

Realisasi kegiatan pelatihan, pendampingan dan penguatan game edukasi Quizizz dilakukan secara langsung pada saat pelatihan kepada siswa secara online. Implementasi game edukasi Quizizz, memberikan penjelasan tentang konsep dan konten materi ajar matematika dengan menyenangkan serta memberikan solusi apa yang harus dilakukan siswa dalam menghadapi permasalahan belajar matematika; (2) Melalui program pelatihan, pendampingan, penguatan dan pembinaan yang dilakukan oleh Tim Pengabdian UHAMKA (dosen dan mahasiswa), siswa kelas II SD Negeri Cikokol 1 Kota Tangerang dapat meningkatkan keterampilan sosial (*soft skill*), mendidik siswa untuk berpikir tingkat tinggi secara berpikir kritis, kreatif dan inovasi, kemampuan berkomunikasi, kemampuan bekerja sama serta kepercayaan diri menghadapi permasalahan pembelajaran matematika; (3) Tim Pengabdian memberikan pelatihan game edukasi Quizizz melalui forum tanya jawab dan diskusi secara online pada skala kelas secara individu maupun kelompok.

Target yang dicapai pada kegiatan PKM mencakup penilaian hasil Uji coba pada kelas 2A dan kelas 2C, dilakukan dengan membagi kelas menjadi 2 kelompok, yaitu 1 kelompok kelas eksperimen dan 1 kelompok control sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi Quizizz. Setelah semuanya selesai siswa diberikan angket respon untuk melihat respon siswa terhadap permainan game quizizz sebagai alternatif penilaian sikap dan keterampilan siswa.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh Tim Pengabdian UHAMKA (dosen dan mahasiswa) menggunakan model Dick dan Carry, disesuaikan dengan kebutuhan mitra, yaitu: (1) tahap awal pelatihan dan pengumpulan informasi kebutuhan siswa dalam memecahkan permasalahan belajar matematika; (2) tahap perencanaan game edukasi sebagai produk awal proses pembelajaran matematika; (3) tahap pengujian model, evaluasi dan revisi, dan (4) tahap implementasi game edukasi Quizizz.

Pelatihan (*training*) merupakan upaya terencana organisasi (sekolah) untuk membantu guru sebagai tenaga pendidik mendapatkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan perilaku terkait pekerja agar dapat mengimplementasikan pada bidang ajar yang diampu. Program pelatihan berupa pelatihan yang diadakan di sekolah (*in job training*) atau diluar sekolah (*out job training*) misalnya mengikuti seminar, workshop dan lainnya. Menurut Wahjusaputri, Bunyamin & Tashia (2019), menjelaskan bahwa pelatihan yang diadakan dari pihak sekolah tidak hanya mengembangkan guru tetapi memberikan manfaat bagi sumber daya manusia yang lainnya (staff kependidikan) untuk mendapatkan memiliki keunggulan yang kompetitif. Beberapa kegunaan pelatihan PKM yaitu: (1) siswa kelas II SD Cikokol 1 Tangerang diharapkan memiliki keterampilan soft skills dan hardskills dalam menggunakan game edukasi Quizizz sebagai alat bantu pemecahan masalah (*problem solving*) pembelajaran matematika; (2) memiliki kepercayaan dan motivasi dalam belajar matematika; (3) meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini diperkuat oleh pernyataan yang disampaikan oleh Schermerhorn (2010), bahwa pelatihan merupakan suatu aktifitas yang membantu dan meningkatkan keterampilan sesuai pekerjaan yang dilakukan.

Untuk mengukur kesuksesan game edukasi Quizizz dalam pemecahan masalah belajar matematika, Tim Pengabdian menggunakan analisis model *Quasi Eksperimen Design* jenis *Nonequivalent Control Design*, yaitu tim pengabdian tidak mengacak subjek dan membentuk kelas baru, melainkan subjek yang ada dalam kelas tersebut. Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok kelas dengan perlakuan yang berbeda, yaitu kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian dilakukan di SD Negeri Cikokol 1 Kota Tangerang yang beralamat

Jalan MH. Thamrin KM 2 Tangerang. Objek pada penelitian ini adalah permainan game *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri Cikokol 1 Kota Tangerang kelas 2A dan 2C. Objek dan data-data dalam kegiatan PKM akan diamati dan dicatat secara langsung oleh Tim Peneliti (dosen dan mahasiswa Sekolah Pascasarjana UHAMKA). Uji teknik pengumpulan data untuk *need assessment* diperoleh melalui pengamatan partisipasi atau observasi dan wawancara kepada guru pengajar serta beberapa siswa. Pada proses observasi digunakan untuk mengetahui letak geografis sekolah, proses kegiatan belajar mengajar dan pemanfaatan media pembelajaran di SD Negeri Cikokol 1 Kota Tangerang. Setelah pelaksanaan uji pengumpulan data selesai selanjutnya melakukan validasi media dan respon siswa digunakan angket validasi media dan angket respon siswa, kemudian hasil belajar menggunakan tes praktikum. Dalam analisis data validasi pemanfaat permainan game edukasi *quizizz* dan respon siswa digunakan kisi-kisi penilaian yang terdiri dari beberapa indikator, kisi-kisi untuk validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Respon Siswa

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Respon Siswa terhadap permainan game <i>quizizz</i>	Materi	1. Isi materi mudah dipahami 2. Bahasa yang dipergunakan mudah dipahami.
	Ilustrasi Permainan game <i>Quizizz</i>	1. Tampilan gambar video jelas 2. Kejelasan teks/huruf 3. Keserasian warna dengan tampilan background. 4. Kemudahan penggunaan media 5. Tampilan media menarik
	Manfaat	1. Media menumbuhkan minat siswa 2. Media meningkatkan pengetahuan siswa.

Analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Dalam melakukan penilaian berikut langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan silabus dan materi pelajaran, menentukan metode penilaian, membuat lembar kerja peserta didik sesuai dengan materi, dan terakhir peserta didik mengerjakan soal dengan menggunakan instrumen permainan game edukasi quizizz.

Uji coba pada kelas 2A dan kelas 2C, dilakukan dengan membagi kelas menjadi 2 kelompok, yaitu 1 kelompok kelas eksperimen dan 1 kelompok control. Setelah semuanya selesai siswa diberikan angket respon untuk melihat respon siswa terhadap permainan game quizizz sebagai alternatif penilaian sikap dan keterampilan siswa. Sedangkan untuk hasil belajar akan dihitung dengan menggunakan uji-t (*t-test*), dengan diuji syarat terlebih dahulu.

PEMBAHASAN

Dalam proses kegiatan belajar mengajar tentu diakhiri dengan penilaian. Penilaian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari. Penilaian dilaksanakan dengan menggunakan tes. Tes pertama siswa mengerjakan soal pada buku latihan kemudian tes kedua siswa menggunakan permainan game education quizizz. Perbedaan tes biasa dengan tes menggunakan permainan game edukasi quizizz ialah peserta didik diberikan waktu 30 detik dalam menjawab setiap soal, sehingga peserta didik ditekankan lebih fokus terhadap soal yang sedang dikerjakan. Pada tes pertama guru memberikan tugas kepada peserta didik pada saat zoom meeting sehingga guru dapat mengontrol peserta didik pada saat mengerjakan soal tersebut. Soal berupa isian singkat, beberapa soal memiliki perbedaan tingkat kesukaran sehingga peserta didik biasanya melewatkan soal yang sukar. Peserta didik terbiasa dengan menerka-nerka jawaban tanpa mengerjakannya menggunakan cara atau menganalisisnya terlebih dahulu.

Pada pembelajaran satuan panjang kelas 2 C meliputi materi perubahan satuan dari m ke cm atau sebaliknya. Sebelum mengadakan ulangan harian peserta didik diberi materi dan contoh soal dengan sangat detail, namun pada saat

ulangan harian pertama ketercapaian kriteria ketuntasan minimum hanya 50%. Bentuk soal uraian yang biasa menghasilkan tingkat kejenuhan pada peserta didik sehingga tidak memicu motivasi belajar peserta didik. Hal itu permainan game edukasi quizizz hadir sebagai alat tes yang menyenangkan, karena bentuknya seperti game quiz dan terdapat banyak warna sehingga perhatian peserta didik lebih terfokuskan dan dapat meningkatkan daya ingat siswa.

Hasil belajar yang baik diperoleh dari proses pembelajaran yang baik (Wulandari & Surjono, 2013). Penilaian hasil belajar dilakukan berupa pemberian nilai kepada hasil kerja peserta didik pada saat proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Dengan demikian, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik pada saat setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dengan ditandai adanya perubahan perilaku (Nurrita, 2018). Pada tahap penilaian dibutuhkan indikator pencapaian hasil belajar. Indikator pencapaian hasil belajar terdapat pada rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru sebelum melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Pada kompetensi dasar terdapat indikator-indikator pencapaian hasil belajar sebagai tumpuan yang dapat digunakan dalam proses penilaian (Andi, 2015).

Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas Data Pretest

Kelompok	χ^2 hitung	χ^2 tabel (5%;K1)=(5%;5)	Keterangan
Eksperimen	4,19	11,07	Berdistribusi Normal
Kontrol	8,95	11,07	Berdistribusi Normal

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ artinya kelas eksperimen berdistribusi normal. Pada kelas kontrol $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ artinya data pada kelas kontrol juga berdistribusi normal. Dengan demikian H_0 diterima dan berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Posttest

Kelompok	χ^2 hitung	χ^2 tabel (5%;K1)=(5%;5)	Keterangan
Eksperimen	3,78	11,07	Berdistribusi Normal
Kontrol	9,21	11,07	Berdistribusi Normal

Pada tabel 3, di atas dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen χ^2_{hitung} sebesar $3,78 < \chi^2_{tabel}$ sebesar 11,07 artinya kelas eksperimen berdistribusi normal. Pada kelas kontrol χ^2_{hitung} sebesar $9,21 < \chi^2_{tabel}$ sebesar 11,07 artinya data pada kelas kontrol juga berdistribusi normal. Dengan demikian H_0 diterima dan berdistribusi normal. Penerapan permainan game edukasi Quizizz dalam penilaian materi satuan panjang diperoleh hasil yang signifikan setelah dibandingkan dengan penilaian berupa soal uraian dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil pretest dan posttest

Kriteria Penilaian	Bentuk Instrumen Penilaian	
	Pretest	Posttest
Nilai tertinggi	80	90
Nilai terendah	30	50
Rata-rata	63	73
Ketercapaian KKM	50 %	70%

Kondisi awal hasil penilaian dengan menggunakan soal uraian diperoleh data dari 30 peserta didik yang tuntas berjumlah 15 peserta didik, dengan presentase sebesar 50%. Sedangkan hasil penilaian menggunakan permainan e-education quizizz diperoleh data yang tuntas berjumlah 21 peserta didik, dengan presentase sebesar 70%. Dengan demikian diperoleh peningkatan hasil penilaian sebesar 20%. Penggunaan permainan e-education quizizz sebagai alat bantu dalam penilaian dinyatakan sangat baik. Dengan menggunakan media yang menyenangkan peserta didik akan termotivasi untuk belajar dan meningkatkan kemampuannya.

Tahap evaluasi penelitian ini yang menjadi dasar dari revisi produk, berfungsi sebagai penentu perbaikan produk dan kelayakan produk. Evaluasi

dilakukan dengan mempertimbangkan validasi ahli (ahli media dan ahli materi) dan pengguna (guru dan siswa). Produk yang telah divalidasi oleh ahli kemudian direvisi dan diujicobakan kepada pengguna. Revisi setiap percobaan diperlukan untuk proses selanjutnya agar pengembangan media sesuai dengan yang diharapkan tujuan. Produk yang diuji oleh ahli media dan ahli materi kemudian divalidasi menggunakan lembar validasi kuesioner. Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi isi dan tujuan media, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis media.

Uji Hipotesis

Tabel 5. Uji-T Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata-rata	S²	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	52,20	57,56	-1,963	2,011	H ₀ diterima
Kontrol	56,42	57,43			

Dari tabel 5 tersebut dapat dilihat hasil pengujian $t_{hitung} = -1,963$ sedangkan $t_{tabel(0,05;N-2)} = 2,011$ karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H₀ diterima artinya rata-rata pretest kelompok eksperimen sama dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut ternyata tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 6. Uji-T Data Postest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata-rata	S²	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	80,21	46,69	6,788	2,011	H ₀ ditolak
Kontrol	66,73	51,88			

Pada table.6 di atas, hasil pengujian $t_{hitung} = 6,788$ sedangkan $t_{tabel(0,05;N-2)} = 2,011$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H₀ ditolak artinya hasil belajar siswa dengan menggunakan Quizizz dikelas eksperimen lebih baik dari pada hasil belajar dengan menggunakan

model *Konvensional* dikelas kontrol.

Penggunaan game dalam pendidikan bukan lagi hal yang baru (Çiftci, 2018). Game digital telah digunakan sebagai alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran di berbagai domain seperti ilmu komputer, ilmu komunikasi, pembelajaran bahasa, teknik, dan ilmu kesehatan (Barzilai & Blau, 2014). Di beberapa penelitian sebelumnya, terungkap bahwa game merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas belajar. Permainan berpotensi untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam berbagai cara (Torrente, 2010). Selain itu, game mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa tetap aktif selama pembelajaran proses, yang, pada gilirannya, dapat memotivasi mereka untuk belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis game dapat merangsang proses belajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Wang et al., 2011). Permainan edukatif memberikan variasi pada proses pendidikan (Giannakos, 2013). Pendidikan game dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif. Dengan mengintegrasikan game edukasi ke pembelajaran proses, siswa akan bermain dan belajar pada saat yang sama. Adanya game edukasi memiliki dampak positif berdampak pada proses belajar pengguna (Noemí & Máximo, 2014). Selain itu, kegiatan yang melibatkan dan memotivasi anak, seperti bermain game, adalah salah satu yang dapat digunakan untuk merangsang pengetahuan mereka dan pembelajaran (Blades et al., 2013). Permainan edukatif harus dirancang dengan baik untuk memastikan keterlibatan siswa sebagai pemain (Kiili et al., 2012). Game edukatif juga perlu dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan mendorong keterlibatan kognitif, perilaku, afektif, dan sosial budaya siswa dalam materi pelajaran (Plass & Kaplan, 2016). Selain itu, pengembangan game harus didasarkan pada panduan kerangka inkuiri, komunikasi, misteri, pengambilan keputusan, tantangan, dan penghargaan untuk dapat mencapai tujuannya yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Hussein et al., 2019). Pemilihan game sebagai media pembelajaran didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Cicchino (2015) menerapkan media game dalam proses pembelajaran. Hasilnya menegaskan bahwa penggunaan game memicu berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian serupa dilakukan oleh

Bakan (2018) dan mereka menyimpulkan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa dan prestasi. Game edukasi yang dikembangkan di sini menggabungkan beberapa elemen termasuk gambar, animasi efek, efek suara, dan video menjadi game dengan beberapa level yang menantang agar lebih menarik untuk siswa. Gambar-gambar yang terdapat dalam game ini sesuai dengan tema materi pembelajaran. Animasi dan efek suara berguna untuk menarik perhatian siswa sedangkan video berguna untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Game edukasi memberikan edukasi yang relevan dengan kebutuhan individu siswa (Lee et al., 2016).

KESIMPULAN

Pada saat menggunakan soal uraian nilai terendah yang diperoleh peserta didik yaitu 30, setelah menggunakan Quizizz nilai terendah yang diperoleh peserta didik meningkat yaitu 50. Pada nilai rata-rata juga terdapat kenaikan yang sebelumnya didapatkan sebesar 63 setelah menggunakan Quizizz nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 73 dan terjadi peningkatan sebesar 20%. Hasil uji t menegaskan bahwa game edukasi quizizz tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil belajar siswa meningkat karena proses penilaian menggunakan media game edukasi Quizizz yang sangat menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terimakasih atas terlaksananya kegiatan pelatihan ini kepada pihak Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka; Direktur Sekolah Pascasarjan UHAMKA, Prof. Dr. Ade Hikmat, M.Pd; Ketua LPPM UHAMKA, Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd dan staf LPPM atas terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini; Kepala Sekolah, para guru dan staff kependidikan SD Negeri Cikokol 1, Tangerang, serta Mahasiswa Sekolah Pascasarjana yang telah berperan aktif pada kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*,

2(25), 1–6.

- Andi, P. (2015). Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (rpp) tematik terpadu implementasi kurikulum 2013 untuk SD/MI. In *Kencana*.
- Barzilai, S., & Blau, I. (2014). Scaffolding game-based learning: Impact on learning achievements, perceived learning, and game experiences. *Computers & Education*, 70, 65–79. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.08.003>
- Blades, M., Blumberg, F. C., & Oates, C. (2013). The importance of digital games for children and young people. *Zeitschrift Für Psychologie*, 221(2), 65–66. <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000132>
- Cicchino, M. I. (2015). Using game-based learning to foster critical thinking in student discourse. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 9(2). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1481>
- Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 910–918. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9634>
- Giannakos, M. N. (2013). Enjoy and learn with educational games: Examining factors affecting learning performance. *Computers & Education*, 68, 429–439. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.06.005>
- Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., & Thong, M.-K. (2019). A digital game-based learning method to improve students' critical thinking skills in elementary science. *IEEE Access*, 7, 96309–96318. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2929089>
- Kiili, K., de Freitas, S., Arnab, S., & Lainema, T. (2012). The design principles for flow experience in educational games. *Procedia Computer Science*, 15, 78–91. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2012.10.060>
- Lee, H., Parsons, D., Kwon, G., Kim, J., Petrova, K., Jeong, E., & Ryu, H. (2016). Computers & Education Cooperation begins: Encouraging critical thinking skills through cooperative reciprocity using a mobile learning game. *Computers & Education*, 97, 97–115. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.03.006>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan media permainan kartu gambar dengan teknik make a match untuk kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120–132. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>
- Noemí, P., & Máximo, S. H. (2014). Educational games for learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230–238. <https://doi.org/10.13189/ujer.2014.020305>
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas x.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Kependidikan Hayati*, 1(1), 1–7.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Plass, J. L., & Kaplan, U. (2016). Emotional design in digital media for learning. In

- Emotions, Technology, Design, and Learning (pp. 131–161). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-801856-9.00007-4>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Torrente, J. (2010). Introducing educational games in the learning process. *IEEE Educon Education Engineering*, 1121–1126. <https://doi.org/https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/5493056/>
- Wahjusaputri, Sintha., Bunyamin, Somariah Fitriani, Tashia Indah Nastiti, Ahmad Syukron (2020) Teaching Factory Model for Increasing the Competency of Vocational Secondary Education Students in Indonesian Territory. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*. Volume 11, Issue 1, 2020.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178–191. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1600>
- Wang, C.-S., Liu, C.-C., & Li, Y.-C. (2011). A game-based learning content design framework for the elementary school children education. *The 16th North-East Asia Symposium on Nano, Information Technology and Reliability*, 53–57. <https://doi.org/10.1109/NASNIT.2011.6111121>
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2019). Analisis pemahaman konsep gelombang mekanik melalui aplikasi online quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>