



## PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF APLIKASI *QUIZIZZ* UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI GAYA DAN GERAK KELAS 4 SDN DADAPREJO 01 KOTA BATU

**Elia Rovi Luddi Anofa**  
SDN Dadaprejo 01 Kota Batu

Email : [eliarovi85@gmail.com](mailto:eliarovi85@gmail.com)

(Naskah Masuk: 12 April 2023, Diterima Untuk Diterbitkan: 20 Juni 2023)

### ABSTRAK

Pemilihan aplikasi pembelajaran yang tepat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang sudah dimiliki siswa setelah mereka selesai mengalami proses belajarnya. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif. Aplikasi komputer dalam pembelajaran, umumnya dikenal dengan istilah Computer Assisted Instruction (CAI) dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Komputer. Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satunya, *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui website yang dapat digunakan untuk penyampaian materi dan tugas. Tujuan PTK ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk peningkatan hasil belajar gaya dan gerak siswa kelas IV di SDN Dadaprejo 01 Kota Batu. Hasil PTK ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran Gaya dan gerak kelas 4 SDN Dadaprejo 01 Batu. Pemahaman masalah Gaya dan gerak pada siklus 1 sebesar 66,67 %, pada siklus 2 meningkat menjadi 83,33 % , terjadi peningkatan 16,67 %. Kepahaman siswa para pengguna aplikasi *Quizizz* dari siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan pemahaman dan lebih terampil mengaplikasikan dalam pembelajaran. Disarankan kepada guru kelas, agar dapat membimbing peserta didik untuk menggunakan aplikasi-aplikasi baru yang inovatif dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Aplikasi *Quizizz*. Hasil Belajar. Gaya dan Gerak

### ABSTRACT

*Selection of appropriate learning applications affect student learning outcomes. Learning outcomes are abilities that students already have after they have finished experiencing the learning process. Media are various types of components in a student's environment that can stimulate them to learn, meanwhile Briggs argues that media are all physical tools that can present messages and stimulate students to learn. Computers have the ability to present an interactive learning process. Computer applications in learning, commonly known as Computer Assisted Instruction (CAI) in Indonesian are called Computer Based Learning. The Quizizz application is one of them, Quizizz is an application that can be accessed via a website that can be used for delivering material and assignments. The purpose of this CAR is to describe the use of the Quizizz application to improve the learning outcomes of style and motion for fourth grade students at SDN Dadaprejo 01 Batu City. The results of this CAR show that the learning process of using the Quizizz application as an innovative learning medium can improve the understanding of style and motion learning in grade 4 SDN Dadaprejo 01 Batu. Understanding the problem of force and motion in cycle 1 was 66.67%, in cycle 2 it*

...

increased to 83.33%, there was an increase of 16.67%. The understanding of students using the Quizizz application from cycle I to cycle II has increased understanding and is more skilled in applying it in learning. It is suggested to class teachers, in order to be able to guide students to use innovative new applications in learning.

**Keywords:** Quizizz application. Learning outcomes. Style and Movement

## PENDAHULUAN

Pada saat ini Pendidikan di Indonesia berada di era teknologi industri ke era teknologi komunikasi (TIK) yang disebut dengan era *e – learning* (Siahaan, 2012). Era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan sendiri bagi semua guru di Indonesia, apakah para guru mampu menggabungkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kedalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan peserta didik yang mampu bersaing seiring dengan perkembangan zaman. Menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kedalam dunia pendidikan akan memberikan peningkatan pada kualitas pembelajaran (Anshori, 2017).

Pemilihan aplikasi pembelajaran yang tepat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut (Suriasumantri, 2009) “Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang sudah dimiliki siswa setelah mereka selesai mengalami proses belajarnya. “Kegiatan penilaian belajar mengajar berkaitan erat dengan penggunaan aktivitas pengukuran yang berupa tes hasil belajar” (Firmansyah, 2015). Sependapat dengan (Mudjiono, 2006) ”bahwa penilaian hasil belajar adalah proses membuat nilai hasil belajar anak didik melalui aktivitas evaluasi dan pengukuran hasil belajar”.

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang 7 dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Arif S. Sadiman, 2003:6).

Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif. Krisnadi (2004: 271) menyebutkan bahwa aplikasi komputer dalam pembelajaran, umumnya dikenal dengan istilah Computer Assisted Instruction (CAI) dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Komputer. Emithu (2010) dalam wahyudiono (2011) CAI adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap proses belajar dan mengajar yang bertujuan membantu siswa dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah melalui terminal komputer maupun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui interface (antarmuka) multimedia.

Kumar dalam Yazdi (2012) mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan teknologi. Aplikasi Quizizz merupakan salah satunya, Quizizz merupakan aplikasi yang dapat di akses melalui website yang dapat digunakan untuk penyampaian materi dan tugas. Quizizz digolongkan kedalam jenis media pembelajaran multimedia karena pembelajaran multimedia melibatkan penglihatan dan pendengaran melalui media interaktif berbasis komputer (Azhar, 2011). Aplikasi ini sangat cocok sebagai kuis interaktif karena bisa melakukan pembelajaran secara bersamaan dengan teman dalam satu kelas sehingga diketahui ranking saat menjawab pertanyaan dalam kuis tersebut.

...

*Quizizz* juga hanya bisa di akses sesuai batas waktu yang ditentukan guru jika siswa tidak mengerjakan selama batas waktu tersebut maka siswa tidak bisa mengakses *Quizizz* setelah batas waktunya habis (Citra & Rosy, 2020). *Quizizz* juga merupakan aplikasi yang menarik memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi karena aplikasi *Quizizz* ini berbasis games sehingga mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar (Salsabila, 2020). *Quizizz* ini memiliki keunggulan yaitu pengerjaannya menyesuaikan dengan kecepatan siswa.

Salah satu kuis interaktif adalah *Quizizz* yang mana kuis interaktif merupakan penggabungan dari metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu kuis dan memberikan kesempatan kepada semua pemain melakukan upaya kreatif (Sari et al., 2018). Kuis interaktif juga dapat dikembangkan sebagai alternatif belajar mandiri karena siswa mendapatkan materi pembelajaran bukan hanya dari ceramah saja tetapi juga diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang bersifat interaktif (Meryansumayeka et al., 2018). *Quizizz* juga memiliki kekurangan yang mana data internet harus stabil jika tidak maka peserta didik akan kehabisan waktu. Siswa juga harus mengerjakan soal-soal dengan waktu yang sudah ditentukan (Meilicien, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Dadaprejo 01 Batu Tanggal 03 April 2023 dengan memperlihatkan aktivitas belajar dalam pembelajaran gaya dan gerak masih rendah. Dari observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan mengidentifikasi gaya dan gerak seperti , pembelajaran yang kurang aktif, terdapat anak yang belum memahami tentang gaya dan gerak, dan kurang menariknya media yang digunakan guru saat mengajar, sehingga berpengaruh pada peserta didik dalam belajar.

Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran Gaya dan gerak dengan menggunakan media yang inovatif berupa pembelajaran secara online, karena sebagian guru masih mengajar dengan menggunakan konsep yang teoritis kurang menggunakan media pembelajaran secara online. Sudah sepatutnya pada era ini guru perlu berupaya melakukan berbagai metode untuk meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk memberi kontribusi dalam memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan meningkatkan pemahaman melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Quizizz*. Tujuan PTK ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk pe ningkatan hasil belajar gaya dan gerak siswa kelas IV di SDN Dadaprejo 01 Kota Batu..

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Media Interaktif**

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (Association for Education and Communication technology/AECT) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Asnawir dan Usman, 2002:11). Gerlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung

...

diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2002:3).

Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif. Krisnadi (2004: 271) menyebutkan bahwa aplikasi komputer dalam pembelajaran, umumnya dikenal dengan istilah Computer Assisted Instruction (CAI) dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Komputer. Emithu (2010) dalam wahyudiono (2011) CAI adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap proses belajar dan mengajar yang bertujuan membantu siswa dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah melalui terminal komputer maupun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui interface (antarmuka) multimedia. CAI merupakan suatu sistem komputer yang dapat menyampaikan pengajaran secara langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem (Nana Sudjana dan A.Riva'i, (2007: 138). CAI juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, bisa berbentuk permainan (games), mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan.

Menurut Krisnadi (2004: 271) Istilah CAI umumnya menunjuk pada semua software pendidikan yang diakses melalui komputer dimana siswa dapat berinteraksi dengannya. Dari teori yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran membantu 11 tercapainya tujuan pengajaran di karenakan siswa dapat langsung berinteraksi dengan materi yang di ajar

Salah satu kebijakan yang tertuang dalam propenas tahun 1999-2004 adalah peningkatan mutu pendidikan nasional. Berbagai upaya dalam rangka meningkatkan mutu 2010 pendidikan akan dan telah dilaksanakan, yang diantaranya melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah, dapat menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya mendukung akan pelaksanaan pendidikan.

Menyadari akan keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menjadikan Guru harus memiliki berbagai macamupaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan prose pembelajaran yang menyenangkan juga mudah di fahami, seperti memperbanyak lagi varisi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran.

## 2. Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi game edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Anggia & Musfiroh, 2014). Aplikasi ini pada awalnya sering digunakan untuk pengukuran atau penilaian proses pembelajaran. Quizizz menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga dapat membuat sendiri soalnya. Quizizz menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Purba dalam Marunung & Nurhairani (2020, hlm. 298), bahwa aplikasi quizizz merupakan

...

aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Menurut artikel yang diunggah oleh <https://quizizz.zendesk.com> mengatakan bahwa quizizz itu adalah alat belajar mandiri yang dapat digunakan oleh guru dan siswa mulai dari TK sampai dengan Perguruan Tinggi. Berdasarkan dari teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa quizizz adalah media online yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan pemberian kuis interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengguna dapat menambahkan gambar dan juga video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, poling, esai, dan juga pengguna dapat membuat soal dimana jawabannya berbentuk gambar. Terdapat pengaturan waktu sehingga tiap soal dapat dikerjakan dengan batas waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Penyajian soal dengan bentuk game memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut (De Freitas, 2006): 1) Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, 2) Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung, 3) Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan belajar, 4) Mempraktikkan peran atau profesi tertentu di kehidupan nyata, 5) Membuat peserta didik semakin kreatif.

Adanya fitur lain yang tersedia dalam aplikasi *Quizizz*, bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

### 3. Hasil Belajar

Secara umum hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Mulyono Abdurrahman, 1999) Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan” (Muhammad Uzer Usman, 2000). Lebih luas lagi Subrata mendefinisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja” (Sumadi Surya Subrata, 1995). Dari beberapa definisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 4), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka – angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang telah didapatkan oleh siswa, bisa menjadi acuan dalam melihat penguasaan siswa atau peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa atau peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

Dalam belajar tidak hanya penguasaan terhadap konsep teori mata pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan, kebiasaan, dan persepsi, kesenangan dan minat bakat, kesesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, suatu keinginan, serta harapan. Hal tersebut didukung dengan pendapat Rusman (2017 : 130), dimana menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi serta perilaku, termasuk juga perbaikan sikap atau akhlak.

#### **4. Penelitian Terkait**

- (1) Ulfah Siti Zaenab. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Masjid Raya). Skripsi. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dan melihat minat siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia flash pada siswa kelas XI Multimedia di SMKN 1 Masjid Raya. Adapun tujuannya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran materi Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis Macromedia flash, dan mengetahui minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran Materi Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis Macromedia flash. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) dan pendekatan kuantitatif. Model pengembangannya Luther yaitu: Konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Penelitian ini telah menghasilkan pengembangan Media pembelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis Macromedia flash, dan telah diuji melalui pembelajaran teknik animasi dua dimensi pada siswa XI Multimedia di SMKN 1 Masjid Raya. Produk media ini juga telah divalidasi oleh pakar ahli yaitu Basrul, MS, Andika Prajana, M. Kom dan Idawati, S. Pd. Media pembelajaran ini diberikan nama “Sukses Belajar Animasi Macromedia”,. Adapun minat belajar siswa dengan penggunaan media ini mendapat respon positif dari siswa yaitu 83,5% siswa menyatakansangat setuju. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran bisa diterapkan dalam pembelajaran teknik animasi dua dimensi.
- (2) Nur Aninda Pratiwi. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammaadiyah Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang didapat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. (2) Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t dengan satu ekor data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa t hitung yaitu sebesar 3,021 lebih besar dibandingkan dengan t tabel yang hanya sebesar 2,042. Selain itu rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu sebesar 77,19 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) yang hanya sebesar 67,19. Jadi, hasil belajar bahasa Indonesia di

SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep melalui penerapan media pembelajaran mengalami peningkatan.

- (3) Wanti Firdiana.2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan MOODLE di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 29 Jakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan MOODLE di masa pandemi Covid-19 pada mata pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 29 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode Reserch and Development (R&D) dengan Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran, satu orang ahli materi, praktisi pembelajaran ekonomi, dan 37 peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 29 Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari ahli materi mendapatkan nilai 4,61 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 4,36 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, praktisi pembelajaran ekonomi mendapatkan nilai 4,19 yang termasuk dalam kategori “Layak”, dan dari 37 peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 29 Jakarta mendapatkan hasil respon positif dengan presentase yang diperoleh  $\geq 65\%$ .
- (4) Ely Agus.2020. Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis pada kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021. Penelitian Tindakan Kelas, Universitas Negeri Malang. Berdasarkan hasil observasi peneliti saat akan melaksanakan penelitian di kelas X MM I SMK Negeri 1 Mojoanyar ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih bersifat satu arah sehingga sulit untuk menjadikan siswa berperan menjadi aktif dan diketahui jika hasil belajar siswa masih sangat kurang. Berdasarkan uraian tersebut maka perlunya diadakan perbaikan cara belajar peserta didik dengan Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis pada kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model PjBL dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Google Sites pada materi Dasar Desain Grafis yang dilakukan dalam tiga siklus. Subjek penelitian yang digunakan yaitu peserta didik kelas X MM I SMKN 1 Mojoanyar semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 33 peserta didik. Data penelitian yang didapat adalah hasil belajar siswa, keterlaksanaan proses pembelajaran serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Google Sites. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis pada kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Rancangan Penelitian**

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah kegiatan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa terhadap materi gaya dan gerak di SD Negeri Dadaprejo 01 Kota

Batu. Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ( PTK), yakni melakukan tindakan bersamaan dengan pelaksanaan tugasnya sebagai Guru kelas IV SD. Dalam penelitian ini peneliti sebagai guru melakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media interaktif *Quizizz* .

Penelitian ini sebagian besar dilaksanakan di SD Negeri Dadaprejo 01 Batu, baik pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Penelitian tindakan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan meningkatkan situasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tugas menjadi pendidik, yang tidak akan mengganggu proses pelaksanaan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. PTK ini dilakukan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelaksanaannya.

Hal ini sesuai dengan teori bahwa penelitian tindakan bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi, dan secara langsung dengan situasi nyata dalam pembelajaran. Di dalam melaksanakan PTK ini melibatkan guru yang lain di SD Negeri Dadaprejo 01 Kota Batu sebagai kolaborator dan observer.

## **2. Kehadiran Peneliti**

Sesuai dengan (Moeleong, 2008) PTK ini dengan pendekatan kualitatif yang memerankan peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksana, pengumpul, penganalisa penafsir data dan sekaligus menjadi pelapor penelitian. Kehadiran peneliti di lapangan dalam pelaksanaan metode sangat penting karena peneliti sendiri merupakan instrumen utama penelitian. Mengingat rancangan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif maka instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data banyak melibatkan peneliti sendiri, disamping berkolaborasi dan bekerjasama dengan beberapa guru yang ada di SD Negeri Dadaprejo 01 Kota Batu.

Kehadiran peneliti pada penelitian ini sangat penting untuk mempelajari dan memahami lebih mendalam terkait data yang dikumpulkan melalui narasumber yang telah ditentukan. Kedekatan dan kepercayaan dari responden juga hal yang penting sehingga kehadiran peneliti sangat baik untuk membangun hubungan. Dalam setiap proses penelitian, peneliti akan hadir diawali dengan menentukan fokus dan topik penelitian menentukan sumber data baik primer maupun sekunder, menganalisis, menafsirkan dan membuat kesimpulan.

## **3. Subyek Penelitian**

Studi pendahuluan telah dilakukan, akhirnya dapat dipilih pihak-pihak yang menjadi subjek penelitian. Guru dan siswa sebagai informan kunci dalam penelitian ini. Kepala Sekolah juga dan guru kolega juga dilibatkan dalam penelitian ini. Hal tersebut bermaksud selain itu untuk mendukung data yang diperoleh juga pentingnya kolaborasi dan kolegial dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, yang menjadi subyek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Dadaprejo 01 Kota Batu tahun pelajaran 2022/2023.

## **4. Lokasi Penelitian**



...

Penggunaan strategi seperti ini mengacu pada saran yang dikemukakan oleh Moleong (2005) bahwa peran serta seorang peneliti berada dari satu tempat ke tempat lainnya. Di satu tempat peneliti harus aktif sekali, barangkali di tempat lainnya ia harus diam saja.

Alasan peneliti menggunakan model pengamatan ini dimaksudkan agar peran serta peneliti dapat terwujud seutuhnya apabila membaaur secara fisik dengan kelompok komunitas yang ditelitinya. Di samping itu peran serta peneliti akan mudah diterima kelompok komunitas yang diteliti dengan jalan memberi bantuan atau sipervisi tertentu yang dibutuhkan mereka. Dalam hal ini upaya pemecahan masalah yang dibahas dalam kegiatan.

Peneliti berusaha untuk selalu hadir di tempat penelitian dengan maksud agar terjalin hubungan yang akrab antara peneliti dengan informan dan lebih lanjut diharapkan para informan tidak ragu-ragu atau bebas memberikan informasi berkisar pada fokus penelitian. Dengan langkah tersebut diharapkan dapat terungkap data obyektif yang terjadi di lapangan.

Untuk melaksanakan observasi partisipasi aktif yang peneliti lakukan, diupayakan untuk tidak mengakibatkan terganggunya aktivitas respondem. Hal ini sesuai dengan yang disyaratkan oleh Banister (dikutip Idrus, 2007) menyatakan bahwa untuk mendapatkan informasi yang seoptimal mungkin disarankan untuk mengikuti kegiatan keseharian responden dalam waktu tertentu, memperhatikan apa yang terjadi, mendengarkan apa yang dikatakan, menanyakan pertanyaan, mempelajari dokumen yang dimiliki responden. Dengan demikian dalam rangka mendapatkan data penulis secara aktif mengikuti kegiatan yang dilakukan informan.

Cara ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang praktek pelaksanaan pembelajaran di SDN Dadaprejo 01. Dalam kegiatan ini data yang diperoleh adalah : a) data tentang aktifitas guru dalam pembelajaran, b) data aktifitas siswa dalam pembelajaran. Data melalui observasi ,akan digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Untuk memperoleh data hasil observasi digunakan instrumen panduan observasi yang didasarkan pada pustaka pendukungnya.

### **3). Diskusi dan Wawancara mendalam**

Selain pengamatan, untuk menjaring data digunakan teknik wawancara. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu wawancara yang memberikan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan.

Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pendapat, perasaan, latar belakang. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada key informan dalam hal ini guru SDN Dadaprejo 01 Kota Batu.

Penelitian ini menggunakan Teknik wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur. Wawancara terstruktur maksudnya pertanyaan-pernyataan yang diajukan peneliti kepada informan telah dipersiapkan sebelumnya dan sebaliknya wawancara tak terstruktur adalah pertanyaan yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu.

Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperoleh keterangan secara umum mengenai pelaksanaan kepemimpinan kepala sekolah yang efektif. Wawancara tak terstruktur digunakan pula apabila ada jawaban-jawaban dari wawancara terstruktur yang berkembang

...

namun masih relevan dengan masalah penelitian yang dilaksanakan. Wawancara terstruktur dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai berbagai komponen yang meliputi: 1) Perencanaan pembelajaran 2) Pelaksanaan pembelajaran 3) Evaluasi Perencanaan pembelajaran; Data penelitian ini, data juga diperoleh dari hasil diskusi dan wawancara dengan responden yang telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan yang digunakan dalam penelitian ini.

Dalam melakukan wawancara, peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara. Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer dalam penelitian ini. Disamping itu untuk memperoleh data pendukung dalam upaya memperkuat hasil penelitian ini, peneliti juga melakukan wawancara dengan para kolaborasi dalam penelitian ini.

#### **4). Dokumentasi**

Guna melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara maka peneliti menggunakan dokumentasi. Dokumen dapat mendukung kegiatan observasi yang dilaksanakan dan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Mengutip pendapat Guba dan Lincoln (2001) yang menyatakan bahwa dokumen dapat digunakan untuk keperluan penelitian karena alasan-alasan yang dapat dipertanggungjawabkan seperti berikut: (1) dokumen merupakan sumber yang stabil, kaya dan mendorong; (2) berguna sebagai bukti untuk suatu pengujian; (3) berguna dan sesuai dengan penelitian kualitatif karena sifatnya yang alamiah, sesuai dengan konteks, lahir dan berada dalam konteks; (4) hasil pengkajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

Agar dapat menentukan dokumen yang tepat dan mendukung pelaksanaan penelitian, maka peneliti akan melakukan telaah terhadap keaslian dokumen, kebenaran isi dokumen itu dan menentukan relevan tidaknya isi dari dokumen yang dimaksud dalam penelitian. Secara rinci yang dikumpulkan melalui dokumen adalah dokumen yang dapat memberikan masukan data secara kronologis dalam pelaksanaan penelitian yang terdiri dari: a. Gambaran umum sasaran penelitian. b. Perencanaan tindakan yang melibatkan aktivitas peneliti dan guru sebagai kolegiannya. c. Pelaksanaan tindakan yang melibatkan aktivitas peneliti dan guru sebagai kolegiannya, serta siswa dalam pembelajaran. d. Evaluasi Pelaksanaan tindakan yang melibatkan aktivitas peneliti dan guru sebagai kolegiannya, serta siswa dalam pembelajaran.

Dokumen yang digunakan sebagai data pendukung oleh peneliti adalah : a) perangkat yang digunakan guru dalam pembelajaran selain perangkat atau bahan pembelajaran dari peneliti, b) Laporan hasil kerja siswa dalam pembelajaran dan, c) lembar jawaban hasil tes dari siswa.

#### **7. Analisis Data**

Bogdan dan Biklen (2005) menjelaskan bahwa analisis data meliputi kegiatan-kegiatan mempengaruhi data, menatanya, membagi menjadi satuan yang dapat dikelola, disintesis, dicari pola, diketemukan yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang akan dilaporkan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa secara garis besar terdapat dua pekerjaan dalam menganalisis data yaitu menata dan menyajikan data serta memberi makna atau arti dari data hasil analisis. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat

...

kegiatan utama seperti yang disarankan oleh Miles dan Huberman (2002) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data dipaparkan sebagai berikut:

### **1). Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian deskriptif dan bagian reflektif. Bagian deskriptif merupakan catatan tentang peristiwa dan pengalaman yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti yang dicatat selengkap dan seobyektif mungkin. Bagian deskriptif ini berisi tentang gambaran diri informan, rekonstruksi dialog, catatan tentang peristiwa khusus, dan gambaran kegiatan. Sedang bagian reflektif merupakan catatan yang berisi kesan, komentar, pendapat dan tafsiran peneliti tentang fenomena yang dijumpai dan rencana program pengumpulan data untuk tahap berikutnya.

### **2). Reduksi Data**

Reduksi data dilakukan dengan membuat abstraksi atau membuat rangkuman mengenai inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga. Langkah selanjutnya dalam satuan-satuan atau kategorisasi sambil membuat kode. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengkategorisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk matriks secara lebih rinci dan lengkap serta disajikan dalam bentuk teks naratif. Untuk memudahkan penyajian data, maka terlebih dahulu catatan diberi kode tertentu agar mudah dilihat dan dipahami hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

### **3). Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dilakukan selama penelitian berlangsung. Semua data yang telah terkumpul direduksi dan disajikan dalam bentuk matriks dan disimpulkan atau diberi makna. Jika kesimpulan belum mantap maka peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan, mereduksi, dan menyajikan serta penarikan kesimpulan kembali dan seterusnya sehingga merupakan suatu siklus. Dalam penelitian ini analisis data peneliti lakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap proses dan hasil belajar siswa, pengakuan siswa dalam angket, hasil wawancara dan studi dokumentasi hasil kerja siswa. Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket.. Dalam analisis data ini digunakan statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

### **4). Pengecekan Keabsahan Temuan**

Noeng Muhadjir (2005) menyatakan bahwa keterandalan penelitian terletak pada kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas, serta dependabilitas. Kredibilitas dapat diupayakan dengan memperpanjang keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota. Sedang transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas hasil terkait dengan konteks dan

...

waktu penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang dapat dilakukan hanyalah pada kredibilitas. Dalam penelitian ini teknik triangulasi dilakukan baik dengan sumber maupun metode atau melalui cek, cek ulang dan cek silang pada dua atau lebih sumber informasi. Triangulasi dilakukan dengan jalan: a) Membandingkan hasil pengamatan dan hasil wawancara. b) Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan isi dokumen. c) Melakukan wawancara berulang dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan informan yang sama dalam waktu yang berbeda. d) Mengadakan wawancara dengan sumber yang berbeda mengenai pertanyaan yang sama.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan pengamatan terhadap perilaku atau aktivitas peserta didik yang berhubungan dengan kegiatan mengidentifikasi gaya dan gerak. Peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik kelas IV yang berhubungan dengan kegiatan mengamati, mengidentifikasi, serta melakukan percobaan untuk menghubungkan gaya dan gerak. Metode pengumpulan data awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik SDN Dadaprejo 01 Batu. Berdasarkan hasil studi awal tersebut selanjutnya diberikan layanan tindakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi gaya dan gerak menggunakan pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz* agar tingkat pemahaman terhadap materi dapat meningkat.

Hasil studi awal tentang kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi gaya dan gerak untuk peningkatan pemahaman kami sajikan berikut ini :

Hasil Data Ulangan pra Siklus

NO	NAMA	NILAI (KKM 75)
1	Aisyah Fakhirah Iffatunnisa	60
2	Alvaro Jouvanca Excelinovando Bylkis	40
3	Amilatun Nasyifa	40
4	Anisa Dwi Amelia	80
5	Ayunda Kamaizzah	40
6	Chika Aura Larasati	70
7	Desinta Ayu Pitaloka	80
8	Humaira Azkya Putri	80
9	Jhonas Arya Ramadhani	90
10	Khumairoh Syafani Azzahra	60
11	Kusuma Andi Nugroho	60
12	Mellisa Putri Ramadhani	70
13	Mochammad Dzaky Azzafar	70
14	Mohamad Fikri Alamsyah	70
15	Mohammad Abbad Roidul Umam	70
16	Muhammad Farel Al Fareza	80
17	Muhammad Ghazy Syauqi Setiawan	30
18	Nawa Raihan Ubaidil Musyafa'	80

19	Raisya Nur Jazilah	90
20	Rasya Putra Septaviano	80
21	Ray Arsa Natasila Prayogi	80
22	Richi El-Azzam Armanto	40
23	Zakia Three Ramadhani	60
24	Zidan Bryand Dirgantara	70
JUMLAH		1590
RATA-RATA		66,25
PRESENTASI KETUNTASAN		37,5

Berdasarkan analisis data pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Skor rata-rata yang didapat berdasarkan tabel dari semua aspek menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak pada pra penelitian berada pada katagori kurang karena skornya yang didapat berdasarkan skor rata-rata sebesar 66,25 dengan tingkat prosentase pemahaman siswa di atas KKM 37,5 %
- 2) Aspek yang memiliki nilai cukup hanya ada satu aspek saja yaitu menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak, yang mana artinya peserta didik mulai memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi contoh gaya dan gerak sedangkan untuk aspek yang lainnya masih memiliki skor yang kurang.
- 3) Kemampuan menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar memiliki skor yang rendah dari skor rata-rata semua aspek.

Berdasarkan dari hasil wawancara serta observasi peneliti pada pra penelitian yang berhubungan dengan menghubungkan gaya dan gerak serta melakukan percobaan peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut :

- 1) Sebagian peserta didik belum mengetahui pentingnya mengamati serta mengidentifikasi sesuatu dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Sebagian besar peserta didik kurang cermat dalam mengamati sebuah peristiwa untuk upaya mengembang sikap dalam kehidupannya.
- 3) Sebagian besar peserta didik belum mampu mengidentifikasi peristiwa untuk mengekspresikan kemampuannya dalam pergaulan dengan masyarakat.
- 4) Sebagian peserta didik kurang menyadari pentingnya melakukan percobaan sebagai pembelajaran yang kontekstual untuk menciptakan keberhasilan dalam mengidentifikasi suatu masalah.
- 5) Semangat peserta didik dalam mengamati dengan menggunakan media gambar masih rendah.
- 6) Sebagian besar peserta didik melakukan kolaborasi dalam kelompok maupun antar pribadi dengan temannya sudah baik.
- 7) Sebagian kecil peserta didik kurang memiliki kecermatan dalam mengamati gaya dan gerak
- 8) Kepercayaan peserta didik dalam mengidentifikasi sebuah gambar kurang dalam bidang kemandirian.

- 9) Sebagian besar peserta didik belum memiliki sebuah usaha meningkatkan kemampuan mengamati serta mengidentifikasi gaya dan gerak.
- 10) Hampir semua peserta didik belum memiliki inisiatif untuk melakukan belajar dengan mengamati gambar dengan cermat serta mengidentifikasi gaya dan gerak.
- 11) Sebagian besar peserta didik kurang dalam usahanya untuk mengatasi kesulitan dalam mengamati serta mengidentifikasi.
- 12) Peserta didik belum ada yang berusaha untuk saling mempengaruhi temannya untuk belajar mengidentifikasi serta menghubungkan
- 13) Hampir semua peserta didik mengakui jika dalam menghubungkan serta mengidentifikasi sebuah gaya dan gerak untuk memahami sebuah materi pembelajaran belum pernah menggunakan aplikasi *Quizizz*.
- 14) Belum pernah sama sekali peserta didik yang pernah melakukan pembelajaran yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan mengamati serta mengidentifikasi.

## 2. Siklus I

Pada siklus I peneliti akan melakukan pembelajaran dengan dua kali pertemuan tatap muka di kelas untuk melakukan bimbingan kelompok dan pembimbingan secara individu dalam menghubungkan serta melakukan percobaan dengan cermat. Pembimbingan yang bersifat individu juga akan dilakukan pada peserta didik yang bermasalah khusus dalam menghubungkan dan melakukan percobaan gaya dan gerak. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian secara keseluruhan akan mendapat pembimbingan secara kelompok di kelas yang dilakukan secara terprogram. Sedangkan peserta didik yang memiliki masalah khusus tentang mengamati juga mengidentifikasi akan mendapatkan pembimbingan secara mandiri dalam waktu yang insidental bila diperlukan.

Dalam penyusunan PTK ini peneliti juga dibantu oleh guru lain yakni teman sejawat satu sekolah atau guru kolegal yang bertindak sebagai kolaborator dan observer. Hal tersebut dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih objektif dan hendaknya kolaborator juga memberikan masukan bagi peneliti terkait dengan tindakan yang dilakukan sehingga akan membantu peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran.

### 1) Perencanaan Siklus I

Perencanaan untuk siklus 1 didasarkan pada hasil analisis data pra PTK. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, wawancara dan observasi pada pra PTK yang dilakukan oleh peneliti sebelum memberikan layanan bimbingan kelompok dan individual peserta didik SDN Dadaprejo 01 Batu. Perencanaan pembelajaran siklus 1 ini juga telah tertuang dalam Modul Ajar siklus 1 yang terlampir dalam lampiran PTK ini. Dalam tahap perencanaan siklus 1 ini maka peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan perencanaan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyiapkan materi dan satuan layanan bimbingan kelompok. Materi layanan bimbingan kelompok disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk belajar menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak. Topik yang dibahas peneliti diambilkan dari capaian yang berhubungan dengan pengamatan serta menghubungkan dalam kehidupan sehari-hari

Dalam satu siklus diadakan 2 kali pertemuan bimbingan kelompok dengan topik sebagai berikut : 1) Pembiasaan dalam keterampilan mengamati serta mengidentifikasi 2)

Peningkatan keterampilan mengidentifikasi 3) Mengidentifikasi dengan media 4) Peningkatan kemampuan mengidentifikasi berdasarkan pengamatan gambar dan melakukan percobaan.

Berikut proses pembelajaran pada siklus 1 yaitu :

1. Membuat modul ajar sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran.
2. Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan.
3. Menyiapkan media gambar gaya gerak dan media pendukung lainnya seperti video pembelajaran tentang gaya dan gerak, serta alat dan bahan yang akan digunakan saat pembelajaran.
4. Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto

## **2) Pelaksanaan Siklus I**

Dalam pelaksanaan PTK ini layanan bimbingan tentang hubungan gaya dan gerak yang diselenggarakan secara kelompok dengan 2 kali pertemuan. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

### **a. Pertemuan 1 Siklus 1**

Data kualitatif yang diperoleh peneliti pada pertemuan pertama siklus 1 sebagai berikut:

- 1) Peneliti sebagai guru telah melakukan bimbingan secara kelompok dan individu pada peserta didik saat pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengamati serta mengidentifikasi.
- 2) Sebagian besar mulai memahami cara mengamati serta mengidentifikasi beberapa hubungan gaya dan gerak untuk meningkatkan kemampuan menghubungkan gaya dan gerak.
- 3) Sebagian kecil peserta didik yang kurang memiliki kemampuan menghubungkan gaya dan gerak, guru melakukan pendekatan khusus untuk meningkatkan pemahaman mereka.
- 4) Peneliti sebagai guru melakukan bimbingan kelompok untuk peningkatan kemampuan menghubungkan gaya dan gerak. Terutama melakukan percobaan tentang hubungan gaya dan gerak.
- 5) Dalam bimbingan pemahaman menghubungkan gaya dan gerak dengan melakukan percobaan yang ada di sekitar peserta didik. Sebagian besar mulai kelihatan kemampuannya dalam menghubungkan gaya dan gerak dengan difokuskan pada melakukan percobaan tentang hubungan gaya dan gerak.

### **b. Pertemuan ke-2 pada siklus 1**

Data kualitatif yang diperoleh peneliti pada pertemuan kedua siklus 1 sebagai berikut :

- 1) Peneliti sebagai guru melakukan bimbingan secara kelompok dan secara individu untuk meningkatkan pemahaman dalam menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak
- 2) Sebagian besar mulai memiliki pemahaman mengidentifikasi hubungan gaya dan gerak melalui percobaan dan mengamati video
- 3) Bagi Sebagian kecil peserta didik yang kurang memiliki keterampilan dalam mengidentifikasi , maka guru melakukan pendekatan khusus untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tersebut.
- 4) Peneliti sebagai guru melakukan bimbingan kelompok untuk peningkatan pemahaman hubungan gaya dan gerak

- 5) Bimbingan dalam tingkat pemahaman identifikasi difokuskan pada cara melakukan percobaan tentang hubungan gaya dan gerak
- 6) Sebagian besar mulai terlihat kemampuannya dalam mengidentifikasi hubungan gaya dan gerak
- 7) Untuk sebagian kecil peserta didik yang kurang memahami hubungan gaya dan gerak maka guru mengadakan pendekatan serta bimbingan tersendiri bagi peserta didik agar pemahaman mereka dapat meningkat.

**c. Observasi Siklus I**

Hasil Data Ulangan Siklus I

NO	NAMA	NILAI (KKM 75)
1	Aisyah Fakhirah Iffatunnisa	80
2	Alvaro Jouvanca Excelinovando Bylkis	50
3	Amilatun Nasyifa	60
4	Anisa Dwi Amelia	90
5	Ayunda Kamaizzah	50
6	Chika Aura Larasati	80
7	Desinta Ayu Pitaloka	80
8	Humaira Azkya Putri	80
9	Jhonas Arya Ramadhani	90
10	Khumairoh Syafani Azzahra	80
11	Kusuma Andi Nugroho	70
12	Mellisa Putri Ramadhani	80
13	Mochammad Dzaky Azzafar	80
14	Mohamad Fikri Alamsyah	70
15	Mohammad Abbad Roidul Umam	80
16	Muhammad Farel Al Fareza	80
17	Muhammad Ghazy Syauqi Setiawan	40
18	Nawa Raihan Ubaidil Musyafa'	80
19	Raisya Nur Jazilah	90
20	Rasya Putra Septaviano	80
21	Ray Arsa Natasila Prayogi	90
22	Richi El-Azzam Armanto	40

23	Zakia Three Ramadhani	70
24	Zidan Bryand Dirgantara	80
JUMLAH		1880
RATA-RATA		78,33
PRESENTASI KETUNTASAN		66,67

Berdasarkan analisis data pada tabel di atas, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata rata dari semua aspek yang berupa menghubungkan gaya dan gerak dengan menggunakan media audiovisual peserta didik pada pembelajaran siklus 1 sebesar 78,33 dan prosentase tingkat pemahaman siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebesar 66,67% naik 29,17% pada saat pra siklus
- 2) Skor rata rata dari semua aspek menghubungkan gaya dan gerak peserta didik pada siklus 1 yang terendah adalah kemampuan mengidentifikasi hubungan gaya dan gerak yang memperoleh skor sebesar 40 yang masuk pada kategori kurang.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus I yang berhubungan dengan mengamati serta mengidentifikasi jenis, ciri-ciri, hasil alam serta profesi masyarakat setempat peserta didik diperoleh data kualitatif sebagai berikut:

- 1) Sebagian peserta didik belum mulai mengetahui pentingnya mengamati serta mengidentifikasi suatu keadaan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Sebagian besar peserta didik cukup menghargai tentang cara mengamati serta mengidentifikasi untuk mengembangkan sikap dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Sebagian besar peserta didik mulai mampu mengamati serta mengidentifikasi menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak
- 4) Sebagian peserta didik semakin menyadari pentingnya peran media gambar menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak di sekitar mereka.
- 5) Semangat peserta didik dalam mengamati dan mengidentifikasi menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak baik gambar maupun audiovisual untuk kehidupan mengalami peningkatan.
- 6) Sebagian besar peserta didik sudah dapat melakukan hubungan antar pribadi dengan temannya dengan semakin baik.
- 7) Sebagian kecil peserta didik semakin memiliki kemampuan dalam mengamati dan mengidentifikasi hubungan gaya dan gerak
- 8) Kepercayaan diri peserta didik relatif tinggi untuk belajar mengamati dan mengidentifikasi serta peserta didik sudah terlihat dalam meningkatkan percaya diri mereka secara antusias berusaha untuk memahami hubungan gaya dan gerak.
- 9) Hampir semua peserta didik mulai memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan kemampuan mengamati juga mengidentifikasi hubungan gaya dan gerak
- 10) Sebagian besar peserta didik mulai memiliki inisiatif untuk melakukan cara mengamati juga identifikasi suatu gambar, maupun melakukan percobaan dengan cermat.
- 11) Sebagian besar peserta didik telah berusaha mengatasi rintangan dalam belajar mengamati dan

mengidentifikasi menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

- 12) Peserta didik peserta didik mulai berusaha untuk mampu mempengaruhi temannya untuk belajar mengamati dan mengidentifikasi menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak
- 13) Peserta didik mulai merasa memiliki pengalaman belajar menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak serta tidak tergantung pada orang lain .
- 14) Peserta didik peserta didik mulai merasa terbiasa melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak tanpa bantuan orang lain maupun teman.

Berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif tersebut di atas, dapat diketahui efektifitas layanan bimbingan kelompok pada siklus I dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

#### **d. Refleksi Siklus 1**

Pada kegiatan pembelajaran saat siklus 1 masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari peserta didik yang dijadikan sebagai subjek penelitian dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada siklus I tersebut. Adapun kelemahan peneliti dan peserta didik setelah dianalisis dan refleksi dari tindakan pada siklus I

### **5. Siklus II**

#### **1) Perencanaan Siklus II**

Perencanaan Tindakan siklus II didasarkan pada hasil analisis data hasil refleksi siklus I. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, wawancara dan observasi pada pra PTK yang dilakukan oleh peneliti sebelum memberikan layanan bimbingan kelompok dan individual peserta didik SDN Dadaprejo 01 Batu. Didasarkan dari rekomendasi hasil refleksi siklus I tersebut maka peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan perencanaan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyiapkan materi dan satuan layanan bimbingan kelompok Materi layanan bimbingan kelompok dirancang agar peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan juga inovatif yang saat ini digemari peserta didik. Topik yang dibahas peneliti diambilkan dari indikator – indikator berhubungan dengan menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Dalam satu siklus pada siklus II diadakan 2 kali pertemuan bimbingan kelompok dengan topik sebagai berikut : 1) Pembiasaan untuk mengamati juga mengidentifikasi gambar 2) Peningkatan keterampilan mengamati serta mengidentifikasi gambar gaya dan gerak 3) Mengamati dan mengidentifikasi aplikasi *Quizizz* 4) Peningkatan Kemampuan mengamati , dan, 5) menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Sebelum diadakan pembimbingan kelompok kami juga mempersiapkan dokumentasi, lembar pengamatan, wawancara yang kami lakukan dengan bekerjasama dengan teman guru lain sebagai kolaborator. Pada tahap perencanaan peneliti mulai menentukan tujuan yang ingin dicapai, berupa tingkat pemahaman dan keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh

peserta didik dalam menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak Selanjutnya peneliti menentukan materi yang digunakan untuk pembimbingan peserta didik

Dilanjutkan dengan menetapkan tahapan kegiatan yang akan dilalui oleh peserta didik dalam pembelajaran tersebut. Langkah terakhir adalah menetapkan alat penilaian untuk melihat ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pertemuan pertama peserta didik mengenal jenis-jenis bentang alam, kemudian peserta didik mengidentifikasi ciri-ciri, hasil alam serta kaitannya dengan profesi masyarakat yang ada disekitarnya. dan modul ajar terdapat pada lampiran, berikut proses pembelajaran pada siklus II yaitu :

- 1) Membuat modul ajar yang sudah disesuaikan berdasar rekomendasi pembelajaran siklus I.
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan berdasar rekomendasi dari pembelajaran siklus I.
- 3) Menyiapkan media yang akan digunakan saat pembelajaran yang lebih membuat peserta didik termotivasi untuk meningkatkan pemahamannya.
- 4) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

Adapun indikator keberhasilan pada siklus II dapat diamati melalui observasi terhadap proses dan hasil. Observasi proses dilakukan untuk peserta didik pada saat bimbingan kelompok serta situasi dan kondisi ketika bimbingan kelompok berlangsung. Sedangkan untuk observasi indikator keberhasilan pada aspek hasil dilakukan setelah bimbingan kelompok selesai dengan membandingkan skor dari hasil menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak peserta didik pada siklus I dan siklus II.

## 2) Pelaksanaan Siklus II

Data kualitatif yang diperoleh peneliti pada pertemuan pertama siklus II sebagai berikut :

- 1) Peneliti sebagai guru melakukan bimbingan secara kelompok dan secara individu untuk semakin meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak melalui aplikasi *Quizizz*
- 2) Sebagian besar telah mulai mengalami peningkatan pemahaman tentang menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak tersebut.
- 3) Hanya dua peserta didik yang kurang memiliki keberanian untuk mengungkapkan hasil menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak
- 4) Peneliti sebagai guru lebih intensif dalam melakukan bimbingan kelompok untuk peningkatan pemahaman peserta didik dalam menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak aplikasi *Quizizz* yang menarik bagi peserta didik.
- 5) Semua peserta didik kelihatan meningkat pemahamannya dalam menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan aplikasi *Quizizz*

### ***Pertemuan ke-2 pada siklus II***

Data kualitatif yang diperoleh peneliti pada pertemuan kedua siklus II sebagai berikut :

- 1) Peneliti sebagai guru melakukan bimbingan secara kelompok dan secara individu untuk meningkatkan pemahaman menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak
- 2) Sebagian besar telah memiliki pemahaman menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak
- 3) Hanya ada satu peserta didik , yakni AB dan kurang memiliki keberanian untuk bersuara dalam bernyanyi maka guru melakukan pendekatan khusus dan bimbingan secara khusus untuk meningkatkan pemahaman dalam menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak
- 4) Peneliti sebagai guru lebih semangat dan intensif dalam melakukan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman dalam menghubungkan gaya dengan gerak, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak
- 5) Bimbingan pemahaman difokuskan pada keterampilan mengamati serta mengidentifikasi menghubungkan gaya dengan gerak, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dan mengerjakan soal melalui aplikasi *Quizizz*
- 6) Semua peserta didik kelihatan peningkatannya pemahaman dalam menghubungkan gaya dan gerak dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* karena peserta didik merasa senang saat pembelajaran.

### 3) Observasi Siklus II

Observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menghasilkan data kuantitatif sebagai berikut:

Hasil Data Ulangan Siklus II

NO	NAMA	NILAI (KKM 75)
1	Aisyah Fakhirah Iffatunnisa	80
2	Alvaro Jouvanca Excelinovando Bylkis	70
3	Amilatun Nasyifa	80
4	Anisa Dwi Amelia	90
5	Ayunda Kamaizzah	60
6	Chika Aura Larasati	90
7	Desinta Ayu Pitaloka	90
8	Humaira Azkya Putri	90
9	Jhonas Arya Ramadhani	100
10	Khumairoh Syafani Azzahra	90
11	Kusuma Andi Nugroho	80

12	Mellisa Putri Ramadhani	100
13	Mochammad Dzaky Azzafar	100
14	Mohamad Fikri Alamsyah	80
15	Mohammad Abbad Roidul Umam	90
16	Muhammad Farel Al Fareza	100
17	Muhammad Ghazy Syauqi Setiawan	60
18	Nawa Raihan Ubaidil Musyafa'	90
19	Raisya Nur Jazilah	100
20	Rasya Putra Septaviano	100
21	Ray Arsa Natasila Prayogi	100
22	Richi El-Azzam Armanto	50
23	Zakia Three Ramadhani	80
24	Zidan Bryand Dirgantara	90
JUMLAH		2060
RATA-RATA		85,83
PRESENTASI KETUNTASAN		83,33

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata-rata dari semua aspek saat menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak menggunakan aplikasi *Quizizz* mengalami peningkatan pemahaman pada pembelajaran siklus II ini yaitu sebesar 85,83 yang masuk dalam katagori baik dan siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebesar 83,33% naik 16,67% dari siklus 1

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus II yang berhubungan dengan menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak bagi peserta didik diperoleh data kualitatif sebagai berikut :

- 1) Sebagian besar peserta didik sudah menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak bagi kehidupan dirinya dan juga bagi orang lain.
- 2) Sebagian besar peserta didik mengetahui hubungan gaya dan gerak untuk mengembangkan sikapnya dalam kehidupannya.
- 3) Sebagian besar peserta didik telah mampu menghubungkan gaya dan gerak untuk mengekspresikan sikap memperlakukan alam sekitarnya agar dapat dimanfaatkan oleh sesama makhluk hidup.
- 4) Sebagian besar peserta didik semakin menyadari pentingnya peran Aplikasi *Quizizz* dalam menciptakan serta kenyamanan pembelajaran untuk keberhasilan menghubungkan gaya dan gerak

- 5) Semangat peserta didik dalam menghubungkan gaya dan gerak dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan pemahaman semakin meningkat.
- 6) Sebagian besar peserta didik melakukan hubungan antar pribadi dengan temannya dengan baik.
- 7) Sebagian besar peserta didik semakin memiliki kemampuan untuk mengamati serta mengidentifikasi.
- 8) Kepercayaan diri peserta didik relatif tinggi untuk belajar menghubungkan gaya dan gerak telah meningkatkan percaya dirinya di bidang kemandirian dalam mengamati dan juga mengidentifikasi.
- 9) Hampir semua peserta didik mulai memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan kemampuan memahami hubungan gaya dan gerak melalui *aplikasi Quizizz*.
- 10) Sebagian besar peserta didik telah memiliki inisiatif untuk menghubungkan gaya dan gerak
- 11) Semua peserta didik telah berusaha mengatasi rintangan dalam belajar menghubungkan gaya dan gerak
- 12) Peserta didik telah berusaha penuh semangat agar mampu mempengaruhi temannya untuk belajar menghubungkan gaya dan gerak.
- 13) Peserta didik telah merasa memiliki pengalaman belajar dengan menyenangkan saat menghubungkan gaya dan gerak tanpa bantuan dan tidak tergantung orang lain
- 14) Peserta didik menjadi terbiasa melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan menghubungkan gaya dan gerak tanpa bantuan orang lain

Berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif tersebut di atas, dapat diketahui efektifitas layanan bimbingan kelompok pada siklus II dapat meningkatkan kemampuan menghubungkan gaya dan gerak.

## 6. Pembahasan

Pembahasan Hasil Penelitian Berdasarkan analisis data di atas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman dalam menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak. Keadaan peserta didik antara sebelum dan sesudah mendapatkan layanan bimbingan kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata – rata tingkat pemahaman mengamati dan mengidentifikasi bentang alam peserta didik SDN Dadaprejo 01 Batu, setelah mendapat layanan bimbingan kelompok lebih tinggi dibandingkan sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok. Berdasar analisis data terjadi peningkatan pemahaman dalam menghubungkan gaya dan gerak dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 16,67 % Sedang dari pra penelitian ke siklus 1 mengalami peningkatan 29,17 %, sedangkan peningkatan dari pra siklus dibanding siklus 2 sebesar 45,83 %

Tingkat perilaku peserta didik yang berhubungan dengan mengamati dan mengidentifikasi peserta didik sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok masih tergolong dan berada pada kategori Cukup, bahkan mendekati kurang. Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok, tingkat perilaku peserta didik yang berhubungan dengan mengamati dan mengidentifikasi ciri-ciri bentang alam peserta didik berada pada kategori Baik, bahkan mendekati Sangat Baik. Hal ini berarti perilaku peserta didik yang berhubungan dengan menghubungkan gaya dan gerak peserta didik sudah cenderung menunjukkan dan mengarah pada hasil pemahaman yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya layanan bimbingan kelompok, mampu meningkatkan pemahaman tentang hubungan gaya dan

gerak peserta didik yang berhubungan dengan menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak, peserta didik yang negatif ke arah peningkatan dan pengembangan yang positif.

Upaya meningkatkan keterampilan menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan di sekitar, menyajikan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan aplikasi *Quizizz* dalam PTK ini dilakukan dengan topik: 1) mengamati gambar gaya dan gerak, 2) mengidentifikasi ciri-ciri gaya dan gerak 3)Menghubungkan gaya dan gerak, 4) melakukan percobaan tentang hubungan gaya dan gerak

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik yang berhubungan dengan menghubungkan gaya dan gerak sebelum mendapatkan layanan dengan aplikasi *Quizizz* dan sesudah menerapkan Aplikasi *Quizizz* ada perbedaan dan mengalami peningkatan yang signifikan. Hal itu ditunjukkan dengan sikap dan perilaku peserta didik dalam mengamati dan mengidentifikasi yang awalnya masih menunjukkan gejala- gejala yang negatif, kemudian setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dan penggunaan aplikasi yang menarik, sikap dan perilaku peserta didik sudah bisa berubah dalam meningkatkan dan mengembangkan perilaku yang berhubungan menghubungkan gaya dan gerak peserta didik .

Sedikit demi sedikit para peserta didik sudah mulai bisa memahami dirinya serta menunjukkan pemahamannya, mengerti tentang kelemahan dan kelebihan dirinya, memiliki rasa bahwa dirinya juga merupakan bagian dari teman yang lain serta bermanfaat bagi orang lain juga teman-temannya, sudah tidak merasa minder dari teman yang lain. Selain itu, peserta didik juga sudah tidak merasa malu- malu dalam memberikan pendapatnya, bertanya ketika berdiskusi, dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok mereka sudah bisa menjalankannya dengan baik walaupun belum begitu sempurna. Peserta didik juga sudah mulai menunjukkan rasa percaya terhadap dirinya, yakin terhadap kemampuannya, mulai bisa mengontrol emosinya, ketika mendapat kritikan sudah tidak merasa tersinggung dan marah. Perilaku peserta didik yang berhubungan dengan menghubungkan gaya dan gerak dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pemahaman peserta didik mulai muncul dan berkembang pada dirinya

Peserta didik mulai bisa dalam bersaing secara sehat dan begitu bersemangat dalam menanggapi, berkomentar, bertanya dan menunjukkan kemampuannya masing- masing ketika berdiskusi dalam membahas topik-topik dan persoalan-persoalan yang muncul. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku dalam pemahaman peserta didik yang berhubungan dengan mengamati dan mengidentifikasi bintang alam sudah mulai mengalami peningkatan pemahaman dan cenderung mengarah pada peningkatan dan pengembangan perilaku peserta didik yang positif. Layanan bimbingan kelompok dengan efektif dalam meningkatkan perilaku peserta didik yang berhubungan dengan mengidentifikasi peserta didik . Karena melalui kegiatan layanan bimbingan kelompok , anggota kelompok akan diajak untuk saling berinteraksi antar anggota kelompok dalam membahas, menyampaikan pertanyaan, gagasan dan berdiskusi dalam kegiatan ini.

Melalui layanan bimbingan kelompok maka terjadi interaksi interpersonal yang terjadi di dalam kelompok tersebut, yang dapat digunakan untuk memecahkan berbagai permasalahan peserta didik dan mereka akan berusaha belajar untuk mengembangkan diri termasuk mengembangkan dan meningkatkan perilaku peserta didik. Dengan adanya kegiatan menguji dirinya sendiri dan orang lain melalui kelompok yang dimiliki dan dibentuk oleh individu tersebut, Horrocks dan Benimoff (Hurlock:1994). Kegiatan bimbingan kelompok

yang dilaksanakan peserta didik an dalam penelitian ini, adalah bimbingan kelompok yang dilaksanakan peserta didik dengan yang termasuk kegiatan dengan tujuan untuk mengembangkan diri peserta didik secara utuh, karena kegiatan ini melibatkan pada semua aspek kemampuan peserta didik untuk bisa memunculkan potensi, ketrampilan, pola pikir daya kreatifitasnya, ketika mereka menjalankan peranannya baik sebagai pemimpin maupun sebagai anggota dalam kegiatan bimbingan kelompok tersebut.

Dengan demikian mereka akan mendapatkan dukungan dan termotivasi melalui diskusi kelompok yang terarah sehingga akan terjalin keakraban, dinamis dan interaktif dengan demikian peserta didik dapat memiliki sikap yang kompetitif secara positif dalam mencapai tujuan yang diinginkannya, seperti kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan teman-teman sebaya dan diakui oleh mereka, sehingga mereka dapat bertukar pikiran serta dapat berbagi perasaan, kebutuhan menemukan nilai- nilai kehidupan sebagai pegangan, dan kebutuhan untuk menjadi lebih mandiri, mengembangkan diri dan juga dalam meningkatkan pemahaman juga perilaku peserta didik untuk menghindari dari perilaku menghindari bahaya mengikuti kebudayaan barat tanpa adanya penyaringan terlebih dahulu.

Dengan menggunakan aplikasi berupa *Quizizz*, peserta didik diajak untuk aktif juga berinovasi dalam memahami materi pembelajaran. Walaupun peserta didik menggunakan *hand phone* tidak menguramgi semangat mereka untuk mengikut pembelajaran karena mereka sangat antusias untuk membuka *aplikasi Quizizz* yang baru peserta didik kenal.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

- 1) Proses pembelajaran penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran Gaya dan gerak kelas 4 SDN Dadaprejo 01 01 Batu.
- 2) Pemahaman masalah Gaya dan gerak pada siklus 1 sebesar 66,67 %, pada siklus 2 meningkat menjadi 79,16 % , terjadi peningkatan 12,49 %
- 3) Kepahaman siswa para pengguna aplikasi *Quizizz* dari siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan pemahaman dan lebih terampil mengaplikasikan dalam pembelajaran.

### 2. Saran

- 1) Disarankan kepada guru kelas, agar dapat membimbing peserta didik untuk menggunakan aplikasi-aplikasi baru yang inovatif dalam pembelajaran.
- 2) Pihak sekolah, perlu mendukung guru kelas dalam menunjang kebutuhan perlengkapan dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggia, S. P., & Musfiroh, T. 2014. Pengembangan Media Game Digital Edukatif. *Jurnal LingTera*, 1(2), 123–135.
- Anshori, Muslich dan Sri. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press
- Arief S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Usman, 2002. *Basyiruddin, Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta Selatan
- Azhar, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bogdan & Biklen. 2005. *Qualitative Data Analysis : A Sourcebook of New Methods*. California: Sage
- Citra, C.A., dan Rossy, B. 2020. Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Vol. 8 (2)*, 261-272.
- De Freitas, S. 2006. *Learning in Immersive worlds A review of game-based learning Prepared for the JISC e-Learning Programme*.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta
- Donni Junni Priansa. 2014. *Manajemen dan Pengembangan SDM*, Penerbit Bandung Alfabeta
- Ely Agus. 2020. Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis pada kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021.
- Firmansyah, D. 2015. Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)* , 3(1)
- Guba, Egon G., and Lincoln, Yvonna S. 2005. “Paradigmatic Controversies, Contradictions, and Emerging Confluences.” In *The Sage Handbook of Qualitative Research*, edited by Norman K. Denzin, and Yvonna S. Lincoln, 191-215. London: Sage Publication.
- Hurlock, E. 1994. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga

- Idrus, Muhammad. 2007. Metode Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif). Yogyakarta : UII Press Yogyakarta.
- Lexy, J Moleong. 2008. Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marunung & Nurhairani. 2020. Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa'
- Meilicien, R. 2020. Inovasi penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada era revolusi industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI) - 3. pp. 45-50.
- Meryansumayeka, Virgiawan, M.D., dan Marlina, S. 2018. Pengembangan kuis interaktif berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* pada mata kuliah belajar dan pembelajaran matematika. E- Journal Pendidikan Matematika Vol. 12 (1), 29-42
- Miles, Michael B., dan A. Michael Huberman. 2002. Analisis Data Kualitatif. Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press.
- Mudjiono, D. d. 2006. Belajar dan Pembelajaran . Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Muhajir, Noeng*. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif, cet I Yogyakarta
- Muhammad Uzer Usman, 2000. Menjadi Guru Profesional (Bandung: Remaja Rosdakarya, Sumadi Surya Subrata, 1995. Psikologi Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo Persada: Mulyono Abdurrahman, 1999. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar (Jakarta: Rineka Cipta,
- Nur Aninda Pratiwi. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar
- Rusman. 2017. Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta : Kencana
- Salsabila, U. H., Habiba, I.S., Amanah, I.L., Istiqomah, N.A., dan Difany, S.. 2020. Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemic Pada Siswa SMA. E-journal Ilmu Terapan Universitas Jambi Vol. 4 (2), 163-173.
- Sari, D.P., Putra, R.W. dan Syazali, M.. 2018. Pengaruh metode kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trigonometri. E-journal Pendidikan Matematika Vol. 12 (2), 63-72.
- Siahaan, S. M. 2012. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Fisika. In Prosiding Seminar Nasional Fisika Universitas Sriwijaya (Energi, Lingkungan dan Teknologi Masa Depan : Tantangan dan Peluang Ilmu Fisika) , 13-20.
- Sudjana, Nana*. dan Rivai, Ahmad. (2007). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru.
- Suhartatik, T. (2020). Best Practice Implikasi Media *Quizizz* Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional. Malang: Ahlimedia Press.
- Suriasumantri. 2009. Filsafat Ilmu (Sebuah Pengantar populer). Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka,
- Ulfah Siti Zaenab. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan

- Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Prodi Pendidikan Teknologi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusallam. Banda Aceh
- Wanti Firdiana. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan MOODLE di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 29 Jakarta. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh. Jakarta
- Yazdi. M. 2012. E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. E-Journal Ilmiah Foristek Vol. 2 (1), 143-152.