



JOGRACI: Journal of Global Research and Contemporary Issue

Homepage:
<https://ejurnal.rawaarasy.org/>

Vol. 1, No. 1, November 2025
P-ISSN: xxxx-xxxx, E- ISSN: xxxx-xxxx



Pengaruh Metode Permainan Menggunakan Aplikasi *Game Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SD pada Materi Topik Bacaan

Nindy Restu Lina

nindyrestul@gmail.com

Universitas Terbuka, Indonesia

Andit Triono

bgt.andit@gmail.com

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan rendahnya hasil belajar siswa kelas 2 SDIT Usamah Kota Tegal dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama mengenai materi mencari topik bacaan. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki hasil belajar siswa melalui penggunaan metode pembelajaran game quizizz menggunakan metode game quizizz. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tahapan awal perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi atas tindakan yang didesain. Metode pengumpulan data dengan mengerjakan quizizz pada perbaikan pembelajaransiklus I dan siklus II dengan teknik analisis data menggunakan data kualitatif. Adapun hasil penelitian ini membuktikan bahwa dengan menerapkan metode game quizizz dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas 2 SDIT Usamah Kota Tegal mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mencari topik bacaan. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya, di mana pada siklus I sebanyak 78% dan pada siklus 2 sebanyak 100%. Metode Game Quizizz ini dapat diterapkan oleh guru SD dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, game quiz, metode, pendidikan, PTK

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu wadah untuk merubah ketidaktahuan menjadi tahu melalui kegiatan pembelajaran, dengan demikian maka pemegang peranan penting dalam mencerdaskan generasi penerus Bangsa Indonesia yaitu pendidikan itu sendiri, oleh karena itu betul adanya bahwa pendidikan ikut andil dalam meningkatkan sumber daya manusia yang semakin maju dalam berfikir dan mampu bersaing di tingkat internasional. Karena pendidikan merupakan usaha untuk mengarahkan anak-anak agar mampu mencapai keselamatan dan

kebahagiaan yang haqiqi baik sebagai pribadi maupun masyarakat melalui kekuatan kodrat yang ada pada diri mereka (Aprilia & Raharjo, 2025, hlm. 4). Sejalan dengan pemahaman tersebut, maka dalam dunia pendidikan dibutuhkan adanya keseriusan serta ketelatenan (Qomariyah & Azizah, 2025, hlm. 962), dan pada akhirnya akan terjadi proses yang berkelanjutan dan sirkular. Adanya proses yang demikian menjadikan pendidikan sebagai hal yang dinamis, misalnya pendidikan itu berjenjang, dan berganti setiap *raw input* yang dididik atau siswa (Rahma & Mufidah, 2025, hlm. 111). Oleh sebab itu probabilitas adanya perbedaan latar belakang dan kemampuan atas subjek didik sangatlah ada. Hal tersebut menjadi masalah tersendiri dalam dinamika proses pendidikan, ditambah lagi realitas kurikulum yang berubah-ubah yang mengharuskan para pendidik untuk beradaptasi dengan cepat, namun terkadang menimbulkan masalah yang lebih kompleks yang harus dipecahkan (Arifin, 2025, hlm. 3)

Mudahnya akses informasi berdampak pada cara berfikir dan gaya hidup yang positif atau negatif apabila dapat menggunakannya dengan bijak, maka mudahnya akses informasi tersebut dapat membantu bahkan memudahkan dalam banyak hal salah satunya membantu dalam belajar, namun ada yang tidak menggunakannya dengan bijak yang akhirnya berdampak pada rusaknya konsentrasinya sebagai seorang pelajar yang mempunyai tanggung jawab untuk terus belajar (Herawati dkk., 2025, hlm. 371). Sejalan dengan hal tersebut kemajuan teknologi memberikan pengaruh terhadap konsentrasi aktivitas belajar siswa, hal demikian dapat terjadi apabila siswa tidak mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dengan baik, misalnya memanfaatkan kemajuan teknologi dengan mengikuti tren yang tidak baik, hanya untuk *scroll* sosial media, main *game*, namun sebaliknya jika siswa mampu memanfaatkan teknologi dengan baik maka akan bermanfaat untuk dirinya dimasa depan (Kuspianti, 2025, hlm. 159). Oleh karena itu guru harus beradaptasi dengan cepat demi mendidik sesuai kurikulum yang berlaku dengan perkembangan teknologi yang pesat, karena memang pemanfaatan media pembelajaran dengan teknologi memiliki potensi sangat besar dalam memberikan pemahaman yang mudah bagi siswa (Amelia dkk., 2025, hlm. 85). Ditambah mendidik siswa pada zaman sekarang bukan hanya menjadikan manusia yang pintar secara akademik namun menghasilkan manusia yang berfikir kritis, bermoral, menjunjung tinggi nilai-nilai Tuhan yang Maha Esa, merdeka dalam bersikap dan berfikir sesuai peraturan UUD serta mampu memberi manfaat bagi diri dan lingkungannya (Adilla & Wiza, 2025, hlm. 52).

Masing-masing Negara memiliki bahasa, dan wajib dipelajari oleh setiap penduduk di negara tersebut, sama halnya Bangsa Indonesia yang memiliki bahasa, yakni Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia wajib dipelajari oleh setiap penduduk Indonesia dan harus ada di setiap mata pelajaran di semua jenjang pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, Bahasa Indonesia adalah

mata pelajaran atau bidang studi yang harus ada dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi aktivitas membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Kemampuan-kemampuan tersebut tidak dapat dipisahkan dan saling berkesinambungan antara satu sama lain, bagaimana bisa siswa dapat memahami suatu bacaan apabila tidak dapat membaca, menulis, berbicara memahami materi pembelajaran (Lidya dkk., 2025, hlm. 58). Berdasarkan PISA 2022 berada ditingkat 10 terbawah literasi membaca Negara Indonesia. Dan sangat berdampak pada kualitas pendidikan yang kurang berkualitas. Pembiasaan membaca seharusnya dilakukan sejak kecil, dapat dimulai dengan pemberian contoh terhadap anak, kemudian diberikan buku-buku bergambar dan sampai pada buku-buku yang full dengan tulisan. Sehingga minat baca tumbuh secara alami dari diri anak (Sudarto dkk., 2022, hlm. 6089). Selain itu hambatan rendahnya minat baca siswa karena kurang semangat dalam belajar, menerima materi dan kurangnya motivasi belajar dari diri sendiri (Pujiarti dkk., 2024, hlm. 4). Sejalan dengan hal tersebut sangat relevan bahwa motivasi belajar memiliki kekuatan dan kontribusi yang cukup bahkan besar terhadap keberhasilan belajar siswa (Nurmala dkk., 2014, hlm. 2).

Terlebih lagi di zaman yang serba teknologi ini menjadikan media pembelajaran dalam bentuk digital sangat bagus dan menarik untuk digunakan siswa Sekolah Dasar sehingga menjadikan pembelajaran menjadi interaktif dan seru. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah *game quizizz*, media yang ditampilkan pada layar proyektor menjadikan fokus siswa tertuju pada monitor tersebut sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022, hlm. 1022). Sejalan dengan hal tersebut, memang benar bahwasannya tingkat literasi di Indonesia sangat rendah, terlihat pada kemampuan siswa dalam membaca dan menyimak. Hal tersebut tidak hanya berdampak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia namun berdampak pada mata pelajaran seperti PPKn, IPAS, Matematika dan mata pelajaran lainnya. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, maka perlu hadirnya tindakan yang harus dilakukan, salah satunya dengan pemilihan media pembelajaran yang membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran, dengan tidak lupa pada inti dari pembelajaran tersebut (Lidya dkk., 2025, hlm. 59). Belajar sambil bermain selain memudahkan siswa dalam memahami materi juga dapat melatih kreativitas dan imajinasi siswa, dari berbagaimacam media pembelajaran digital yang dapat diterapkan adalah *Game Quizizz*, media pembelajaran ini disajikan sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian dilakukan mulai tanggal 21 April 2025 sampai 21 Mei 2025, di SDIT Usamah Kota Tegal. Siswa kelas II adalah subjek dari penelitian ini, dengan jumlah 27 siswa dalam satu kelas. Optimalisasi peningkatan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan yakni mencari topik bacaan dengan media *Game Quizizz* adalah objek dari penelitian ini. Media *game quizizz* dipilih karena sesuai dengan usia anak SD kelas 2 yang suka permainan, karena pembelajaran dengan bermain dapat memudahkan siswa dalam memahami materi karena dikerjakan dengan sepenuh hati (Dotutinggi dkk., 2023, hlm. 363). Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 1) kegiatan observasi atau prasiklus untuk memperoleh data hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran, 2) pembelajaran pada siklus 1 untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran, 3) mengamati hasil pembelajaran pada siklus 1, 4) mengadakan pembelajaran dengan menggunakan media *game quizizz*, pada siklus 2, 5) memberikan post tes dengan media *game quizizz*, dan mengamati peningkatan pemahaman siswa melalui hasil belajar.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas melalui penggunaan model Kurt Lewin (Muliya, 2022, hlm. 6). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu teknik penelitian yang dipilih karena peneliti menginginkan peningkatan kualitas pembelajaran dengan meningkatnya pemahaman siswa melalui hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mencari topik bacaan. Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk mengarahkan guru dalam menyadari permasalahan yang ada di kelasnya. Dengan adanya informasi hasil penelitian ini, dapat dijadikan pertimbangan mengambil keputusan yang berkaitan dengan model pembelajaran yang ingin diterapkan pada penelitian tindakan kelas selanjutnya, selain itu bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada di kelas, juga bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru, meningkatkan citra sekolah dan meningkatkan pemahaman siswa materi mencari topik bacaan.

Instrumen penilaian yang diterapkan merupakan hasil jawaban siswa dalam mengerjakan *Quizizz* pada siklus 1 dan siklus 2 dengan skala rating dan tes yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui hasil belajar. Nilai hasil belajar yang dikumpulkan siswa merupakan persentase dari perolehan skor benar pada lembar kerja *game Quizizz*, dengan perolehan skor maksimal 100%.

Teknik analisis data dengan menggunakan data kuantitatif. Perolehan data kuantitatif berupa nilai siswa yang diperoleh dari pra siklus, siklus I, siklus II, yaitu nilai individu dan persentase ketuntasan hasil belajar.

1. Skor individu dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Sekor individu} = \frac{\text{Jumlah betul}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Jumlah soal

2. Persentase ketuntasan belajar dapat dihitung sebagai berikut:

$$KB = \frac{n}{N} \times 100\% = N$$

Keterangan: KB: persentase ketuntasan belajar

n : banyaknya siswa yang mendapat nilai >80

N : jumlah seluruh siswa dalam satu kelas

Perolehan rata-rata ketuntasan dengan menggunakan rumus: $NP = \left(\frac{NS 1}{NS 2} \right) \times 100$.

Hasil nilai presentase dengan simbol NP, nilai siklus 1 dengan simbol NS 1 dan nilai siklus 2 dengan simbol NS 2. Kreteria ketuntasal hasil belajar didasarkan pada peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *Quizizz* dalam proses pembelajaran. Peningkatan pemahaman dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika presentase hasil belajar menunjukkan peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar adalah hasil akhir setelah melalui proses atau kegiatan pembelajaran baik hasil kognitif, afektif dan psikomotor (Ramadhan, 2025, hlm. 41). Penilaian adalah suatu proses evaluasi yang dilakukan oleh guru setelah menyampaikan pembelajaran untuk menjadikan alat ukur pemahaman siswa terhadap suatu materi. Alat ukur penilaian dapat disesuaikan dengan kebutuhan, dapat menggunakan tes, atau non tes. Sejalan dengan hal tersebut maka peneliti menguraikan hasil penelitian perbaikan pembelajaran peneliti uraikan sebagai berikut :

Deskripsi Pra Siklus

Permasalahan yang dialami oleh siswa selayaknya menjadi bahan pertimbangan perbaikan bagi guru untuk memulai suatu pemikiran sebagai pemecah masalah terhadap hal-hal yang menyulitkan siswa untuk menerima materi. Beberapa faktor yang menjadi penyebab tujuan pembelajaran tercapai yaitu metode, media pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

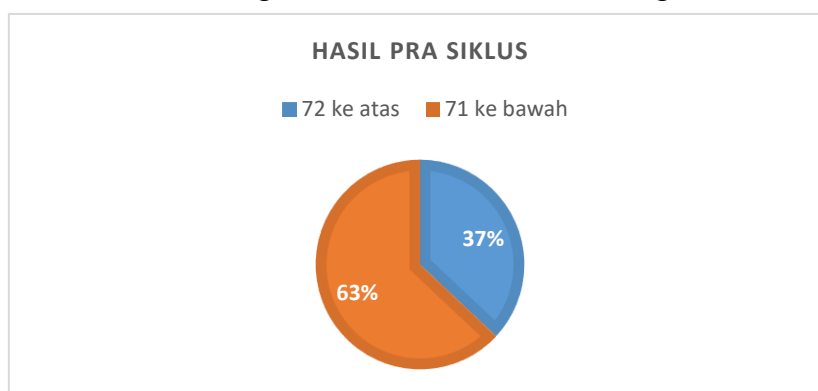
Berdasarkan hasil ulangan harian pada Bab 7 materi mencari topik bacaan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tanggal 21 April 2025, menunjukkan hasil belajar siswa belum optimal. Diketahui KKM pelajaran Bahasa indonesia adalah 72. Kuantitas dari 27 siswa yang nilainya mampu mencapai dan melampaui KKM hanya 10 siswa. Ketika pembelajaran berlangsung beberapa siswa tidak semangat karena kurangnya kemampuan siswa dalam membaca, metode yang digunakan guru hanya satu arah dan siswa cenderung sibuk dengan aktifitasnya sendiri ada yang asik mengobrol, memainkan alat tulisnya, melamun dan lesu dalam mengikuti pembelajaran namun beberapa siswa dapat memperhatikan penjelasan guru

dan siswa ini memiliki kemampuan lebih tinggi dari siswa lain, hal tersebut mengakibatkan hasil ulangan harian siswa banyak yang tuntas dan ada yang tidak tuntas. Hal ini terjadi karena kurangnya kesiapan guru dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran sehingga baik metode, media pembelajaran kurang maksimal serta berdampak pada kurangnya motivasi belajar siswa. Maka hasil pra siklus dapat dibuat tabel yakni sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Luth Pra Siklus

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	92 ke atas	Sangat Baik	2	7%
2	82-91	Baik	5	19%
3	72-81	Cukup	3	11%
4	62-71	Kurang	12	44%
5	42-61	Sangat Kurang	5	19%
Kuantitas			27	100%

Berdasarkan data tabel yang tersedia, terlihat bahwa nilai pada rentang 61 ke bawah ada 5 siswa dengan persentase 19%, nilai pada rentang 62-71 ada 12 siswa dengan persentase 44%, nilai pada rentang 72-81 ada 3 dengan persentase 11%, nilai pada rentang 82-91 ada 5 dengan persentase 19% dan nilai rentang 92 ke atas ada 2 dengan persentase 7%. Data tabel yang tersedia bahwa persentase keberhasilan belajar siswa rentang nilai 72 ke atas adalah 37% dengan 10 siswa tuntas dan rentang 71 ke bawah adalah 63% dengan 17 siswa tidak tuntas.



Gambar 4.1 Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Luth Pra Siklus

Hasil analisis pra siklus di atas diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa terutama dalam hal pemilihan model dan media pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti memilih menggunakan *Game Quizizz* untuk menyelesaikan kesulitan, karena dirasa tepat sesuai indikator pembelajaran yang ingin dicapai.

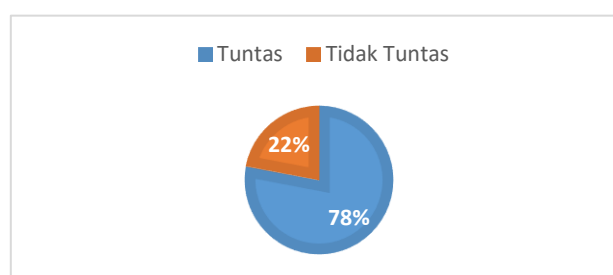
Deskripsi Siklus I

Proses pembelajaran siklus I dilakukan pada tanggal 5 Mei 2025. Meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, observasi dan refleksi. Setelah perencanaan sampai pada pelaksanaan pembelajaran, dilanjutkan dengan kegiatan observasi dengan mengumpulkan data evaluasi yang diperlukan, yaitu data evaluasi hasil belajar siswa. Dari bukti hasil pengamatan ini diketahui perubahan-perubahan yang terjadi selama pembelajaran. Setelah dilakukan penilaian maka, analisis hasil belajar siswa dapat dirincian berikut:

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Luth Siklus I

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	72-84	Tuntas	21	78%
2	0-71	Tidak Tuntas	6	22%
Kuantitas			27	100%

Data hasil belajar siklus I dari tabel di atas, dapat di gambarkan dengan diagram hasil belajar berikut:



Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Luth Siklus 1

Setelah dilakukan observasi pada hasil belajar siswa kelas 2 Luth. Bukti hasil belajar siswa terdapat 10 siswa yang mendapat nilai melampaui KKM atau tuntas dengan persentase 37% pada tahap pra siklus, ditemukan adanya peningkatan menjadi 22 siswa tuntas pada siklus 1 dari 27 siswa. Setelah menerapkan metode *Game Quizizz* peningkatan hasil belajar siswa mengalami peningkatan mencapai 78%, namun hasil belajar di siklus 1 belum optimal dan perbaikan pada siklus 2 perlu adanya, hal ini dikarenakan siswa merasa masih bingung dengan cara bermain *Game Quizizz*.

Hasil sementara penelitian di atas sudah jelas melalui tahapan dan proses, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Langkah-langkah yang dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus I di kelas II Luth SDIT Usamah Kota Tegal dengan materi Topik Bacaan diawali tahap perencanaan pembelajaran meliputi, perencanaan pembelajaran membuat modul ajar atau RPP, *game quizizz* pada laman *quizizz*, dan menyiapkan perlengkapan lainnya seperti proyektor dan lembar *barcode*. Tahapan kedua yakni dengan melaksanakan tahap tindakan dari proses pembelajaran

yang disusun sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I ini diawali dengan kegiatan orientasi, kegiatan apersepsi, penyampaian inti pembelajaran yaitu mencari topik bacaan dilanjutkan dengan menjawab soal dengan media *game quizizz* dan diakhiri dengan menyampaikan kesimpulan pembelajaran serta penutup. Tahap ketiga yakni tahap observasi dimana pelaksanaan observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *game quizizz* oleh Ibu Putri Lathifa Aryani, S.Pd selaku supervisor II, apakah selama persiapan dan proses pembelajaran ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki pada siklus II. Pada siklus I siswa kelas II Luth masih bingung cara menjawab menggunakan *barcode game quizizz* serta cerita terlalu panjang untuk siswa kelas II. Tahap terakhir adalah tahap refleksi, dimana dilaksanakan peneliti setelah melaksanakan pembelajaran siklus I agar dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran. Kekurangan dan ditemukan dan dijadikan dasar untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Sedangkan kelebihan diharapkan dapat diteruskan untuk dapat dikembangkan lebih lanjut.

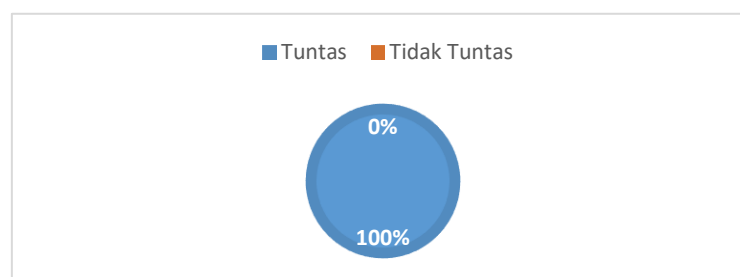
Deskripsi Siklus II

Langkah proses perbaikan pembelajaran siklus II diimplementasikan pada tanggal 22 Mei 2025. Setelah melakukan perbaikan pada siklus II, maka diperoleh data hasil belajar siswa. Dari perolehan hasil belajar pada siklus II ini diketahui perubahan-perubahan yang terjadi selama pembelajaran. Setelah dilakukan penilaian maka, analisis hasil belajar siswa dapat dirincian berikut:

Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Luth Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	72-84	Tuntas	27	100%
2	0-71	Tidak Tuntas	0	0%
Kuantitas			27	100%

Data hasil belajar siklus II dari tabel di atas, dapat di gambarkan dengan diagram hasil belajar berikut:



Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Luth Siklus II

Setelah dilakukan observasi pada aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 2 Luth siklus 2. Hasil belajar siswa pada siklus I terdapat 22 siswa yang tuntas dengan persentase 78% dan pada

siklus II meningkat menjadi 27 siswa dengan tingkat presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100%.

Setelah pelaksanaan refleksi di siklus I maka peningkatan pembelajaran terhadap siklus II perlu diadakan. Hasil penelitian siklus II di atas sudah jelas melalui tahapan dan proses, mulai dari proses perencanaan, proses pelaksanaan, proses observasi dan proses refleksi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas siklus I di kelas II Luth SDIT Usamah Kota Tegal dengan materi Topik Bacaan diawali tahap perencanaan pembelajaran pada siklus II meliputi, peningkatan perbaikan proses pembelajaran pada siklus I, yakni berupa menyiapkan penjelasan yang mudah dipahami oleh peserta didik untuk aturan dalam bermain *game quizizz* dan menyiapkan modul ajar atau RPP. Tahap kedua yakni tahap tindakan dimana pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II ini diawali dengan kegiatan orientasi, kegiatan apersepsi, penyampaian inti pembelajaran yaitu mencari topik bacaan, dilanjutkan dengan menjelaskan kembali aturan bermain *game quizizz* selanjutnya menjawab soal dengan media *game quizizz* dengan cerita yang pas untuk siswa kelas II dan diakhiri dengan menyampaikan kesimpulan pembelajaran serta penutup. Tahap ketiga yakni tahap observasi dimana pelaksanaan observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *game quizizz* oleh Ibu Putri Lathifa Aryani, S.Pd selaku supervisor II, melakukan pengamatan sebagaimana pada siklus I. Hasil pengamatan supervisor II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang sudah memenuhi kriteria keberhasilan minimum 80% dari jumlah siswa 1 kelas. Begitu juga pada hasil belajar siswa yang telah mencapai 100% memenuhi KKM. Tahap terakhir yakni tahap refleksi dimana dilaksanakan peneliti setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II, dimana kesimpulan hasil refleksi kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa, evaluasi atau hasil belajar siswa saat pelaksanaan pembelajaran mengindikasikan peningkatan yang signifikan, evaluasi atau hasil belajar siswa, memperlihatkan peningkatan perolehan ketuntasan belajar 100% dari jumlah siswa 1 kelas sehingga tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya karena sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar minimum sebesar 80%.

Pembahasan

Bukti hasil belajar siswa kelas 2 Luth pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Mencai Topik Bacaan selama pembelajaran pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%

1	> 72	Tuntas	10	37%	22	78%	27	100%
2	< 72	Tidak Tuntas	17	63%	6	22%	0	0%
Kuantitas			27	100%	27	100%	27	100%

Berdasarkan data yang diperoleh dari pra siklus, siklus I dan siklus II yang berkaitan dengan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa melalui metode *Game Quizizz* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 materi mencari topik bacaan terbukti meningkatkan evaluasi atau hasil belajar siswa kelas II SDIT Usamah Kota Tegal. Dari data tabel di atas mengindikasikan persentase evaluasi atau hasil belajar siklus kedua dari satu kelas adalah 100% tuntas dengan jumlah 27 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas media atau alat pembelajaran sangat efektif dan efisien bagi guru dalam menjelaskan materi, dengan adanya media atau alat pembelajaran, guru tidak perlu menjelaskan panjang lebar, disamping siswa yang merasa jenuh juga berdampak pada kualitas pemahaman siswa. Dengan media pembelajaran yang tepat berupa pemanfaatan teknologi seperti *Game Quizizz* siswa akan antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan akan memudahkan siswa yang memiliki cara belajar visual dan dia akan lebih mudah memahami materi jika dapat dilihat di layar proyektor maupun nyata atau konkret. Siswa akan mudah dalam memahami materi dan menjadikan pembelajaran yang bermakna (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022, hlm. 1072). Media pelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat menggunakan aplikasi pembelajaran online seperti video, *podcast*, *website* dan *game quiz*, *worldwall* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya dipembelajaran sains (Sagita & Hamzah, 2024, hlm. 33).

Hasil belajar yakni hasil akhir setelah melalui proses atau kegiatan pembelajaran baik hasil kognitif, afektif dan psikomotor (Ramadhan, 2025, hlm. 41). Hasil belajar adalah suatu hasil setelah melalui proses belajar yang diperoleh melalui alat pengukur berupa tes tertulis, tes lisan atau tes sikap (Zuhriyah & Manasikana, 2025, hlm. 4). Sejalan dengan pengertian hasil belajar tersebut, menurut Teori Bloom dkk (1959) mengemukakan karakteristik pengembangan hasil belajar siswa mencakup banyak faktor yang mempengaruhi tingkat kinerja siswa dalam proses pembelajaran (Faraz & Nugrahanta, 2025, hlm. 298–300). Karakteristik ini menyangkut beberapa aspek yakni: Aspek kognitif yang mengukur kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis dan mensintesis informasi. Alat penilaian aspek kognitif dalam bentuk tes objektif seperti pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, tes uraian menuntut siswa untuk meresponda menguraikan jawaban soal dan tes soal terbuka memberikan siswa kebebasan dalam menjawab dengan disertai alasannya. Aspek afektif yang merujuk pada perubahan sikap,

minat dan nilai siswa terhadap materi pembelajaran. Alat penilaian afektif dalam bentuk non tes seperti penilaian diri dan sikap, baik dalam bentuk kuesioner, pengamatan atau dalam bentuk laporan diri. Aspek psikomotor yang menilai kemampuan fisik dan gerak tubuh siswa dalam situasi pembelajaran tertentu. Alat pengamatan dalam bentuk tes dan pengamatan, seperti tes tulis, tes simulasi dan tes kinerja.

Penilaian adalah suatu proses evaluasi yang dilakukan oleh guru setelah menyampaikan pembelajaran untuk menjadikan alat ukur pemahaman siswa terhadap suatu materi. Alat ukur penilaian dapat disesuaikan dengan kebutuhan, dapat menggunakan tes, atau non tes. Tes dapat berupa tes objektif atau tes uraian, sedangkan non tes dapat berupa pengamatan sikap, daftar cetak dan sebagainya. Penilaian hasil belajar sangat penting dilakukan disamping sebagai alat ukur pemahaman materi juga memiliki manfaat untuk siswa, orang tua, sekolah dan guru itu sendiri serta sebagai tanggung jawab seorang pendidik dalam membetulkan pemahaman yang kurang tepat dan melaporkan hasil belajar siswa kepada wali siswa (Suryanto & Djatmiko, 2023, hlm. 1–17).

Adapun untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, maka dapat digunakan alat ukur berupa indikator ketercapaian hasil belajar siswa. Indikator ini ditetapkan berdasarkan tujuan pembelajaran, khususnya pada konteks ketercapaian kompetensi yang harus siswa miliki dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu, khusus pada kasus penelitian ini, maka indikator hasil belajar digunakan sebagai panduan dalam melakukan analisis terhadap kompetensi yang telah didapatkan siswa dalam proses pembelajaran yang mereka lalui. Kemampuan yang dimaksud ada pada beberapa dimensi, mulai dari dimensi kognitif, afektif, serta konatif yang telah mereka peroleh dari proses pembelajaran. Dengan ini selama waktu proses pembelajaran berlangsung, guru bisa mengevaluasi apakah siswa telah mencapai indikator-indikator atas hasil belajar yang ditetapkan pada mata pelajaran yang mereka pelajari bersama guru atau masih belum (Kifli, 2021, hlm. 13). Jadi indikator hasil belajar adalah petunjuk evaluasi terhadap hasil belajar siswa atas kompetensi-kompetensi yang dikuasainya melalui proses pembelajaran.

Sejalan dengan pernyataan-pernyataan di atas bahwa *Game* adalah sebuah permainan yang sangat digemari oleh semua kalangan usia, selain menarik perhatian, *game* juga sangat menyenangkan bahkan dapat mengurangi stres bagi sebagian orang. Dalam dunia pendidikan *game* juga dapat digunakan untuk media atau alat pembelajaran, pemilihan *game* yang dapat digunakan juga harus *game* edukasi artinya bukan hanya asik dalam bermain, tapi juga ada penanaman pendidikan sehingga siswa dapat belajar dengan asik dan menyenangkan, baik menggunakan *game* online maupun offline (Panca dkk., 2024, hlm. 774). Lebih lanjut

pemanfaatan media game edukasi dapat menstimulasi keaktifan siswa sehingga menambah pengetahuan dan menambah kreatifitas siswa (Wahyuni dkk., 2022, hlm. 759). Terbukti bahwa penerapan *game quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut juga dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah menggunakan *game quiz* dalam bentuk *wordwall quiz* (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022, hlm. 1026). Sejalan dengan hal demikian bahwa metode pembelajaran dengan bermain dapat berdampak positif bagi siswa baik pengetahuannya juga motivasi belajarnya, dengan ini media *game* sangat efektif diterapkan (Hidayat dkk., 2019, hlm. 60). Hal ini juga dibuktikan dengan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif (Wardani dkk., 2024, hlm. 138).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas terkait upaya peningkatan evaluasi atau hasil belajar siswa kelas II Bab 7 Mencari topik bacaan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *Game Quizizz* di SDIT Usamah dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti dengan adanya peningkatan persentase setiap siklusnya. hal tersebut dapat terwujud dikarena peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan 4 tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode *Game Quizizz* ini dapat diterapkan dan dijadikan pilihan dalam menentukan metode pembelajaran oleh guru SD untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya. Serta dapat dijadikan rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilla, A. P., & Wiza, R. (2025). Problematika Peserta Didik Dan Upaya Guru Dalam Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Melalui Mata Pelajaran PAI. *Tazakka: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 3(01), Article 01. <https://doi.org/10.24036/tazakka.v3i01.142>
- Amelia, K. N., Herliana, D. P., Agustin, F. A., & Mafruhah. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan; Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Generasi Z. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(1), Article 1.
- Aprilia, E. I. P., & Raharjo, R. P. (2025). Nilai Kebebasan dalam Film Ngeri-Ngeri Sedap Karya Bene Dion RajagukgukK (Teori Nilai Pendidikan Ki Hajar Dewantara). *BAPALA*, 12(1), 297–303.

- Arifin, S. (2025). Adaptasi Tenaga Pendidik terhadap Kurikulum yang Berubah-ubah: Implikasi untuk Pengembangan Evaluasi Pembelajaran. *Journal of Education Management and Policy*, 1(1), Article 1.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. 03.
- Faraz, N., & Nugrahanta, G. A. (2025). Outdoor Learning Berbasis Kegiatan Berkebun untuk Perkembangan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Anak Usia 3-6 Tahun. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), Article 01. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21882>
- Herawati, A., Sinta, P. D., Marati, S. N., & Sari, H. P. (2025). Peran Pendidikan Islam Dalam Membangun Karakter Generasi Muda di Tengah Arus Globalisasi. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.987>
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Kifli, S. (2021). *GAMBARAN HASIL BELAJAR FISIKA BERDASARKAN KEPERIBADIAN (MYERS BRIGGS TYPE INDICATOR) MBTI* (skripsi). Irawan Massie.
- Kuspianti, D. S. (2025). Upaya Meningkatkan Pendidikan pada Generasi-Z di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.35194/jpphk.v14i2.4115>
- Lidya, S., Farawita, R., & Arifin, M. B. (2025). Pengaruh Metode Mengajar Guru Bahasa Indonesia Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 1.
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65–78. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. 4(1).
- Panca, W. P., Nugroho, A., & Setiawan, R. (2024). Perancangan Game Edukasi “Kabataku” untuk Anak Sekolah Dasar dengan Menggunakan Metode Quiz Team. 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.33998/jakakom.v4i1>

- Pujiarti, T., Putra, A., & Astuti, K. P. (2024). Faktor Penghambat Pembelajaran Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.322>
- Qomariyah, N., & Azizah, S. (2025). Transformasi Pendidikan Sosial berbasis Internasional dalam Mendukung Pendidikan Berkelanjutan. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 961–974. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19220>
- Rahma, P. A. A., & Mufidah, V. N. (2025). Implementasi Teknologi Digital Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.488>
- Ramadhan, F. M. (2025). *Penggunaan Multi Media Interaktif dalam Kurikulum Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Hadist di Kelas VIII MTS Pesantren Mawaridussalam Batang Kuis* [Thesis, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sumatera Utara]. <http://repository.uisu.ac.id/handle/123456789/4183>
- Sagita, R., & Hamzah, R. A. (2024). *Tantangan Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 6(1).
- Sudarto, Sabir, A., & Nurfadilah. (2022). *Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa pada Pembelajaran IPA*. 3.
- Suryanto, A., & Djatmiko, T. (2023). *Evaluasi Pembelajaran di SD* (2 ed.). Universitas Terbuka.
- Wahyuni, S., Tasril, V., & J. Prayoga, J. P. (2022). Desain Aplikasi Game Edukasi pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 024777 Binjai. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 758–768. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2431>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Zuhriyah, S., & Manasikana, O. A. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran JIGSAW untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP*. 4.