

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* KUIS DENGAN
WEBSITE *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Ayu Diah Putri Hidayati

Universitas PGRI Madiun

Putriayudia28@gmail.com

Farida Huriawati

Universitas PGRI Madiun

Farida@unipma.ac.id

Supadmiati

SDN Mojopurno 01 Madiun

Supadmiati1968@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menangani permasalahan peserta didik yang memperoleh hasil belajar dibawah KKM, dikarenakan peserta didik bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, selain itu penelitian ini bertujuan untuk membandingkan peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media game kuis dengan website genially pada peserta didik kelas IV SD Negeri Mojopurno 01 Madiun. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini, yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan selama 2 siklus, melalui beberapa tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu melaksanakan perencanaan (planning), melakukan tindakan (acting), pengamatan (observing), serta analisis dan refleksi (reflecting). Hasil penelitian yang diperoleh dari pembelajaran pra siklus menunjukkan rata-rata ketuntasan belajar peserta didik sebesar 29%, pada siklus I meningkat 43%, sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 86%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media game kuis dengan website genially sangat efektif untuk memperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS bab 8 "Membangun Masyarakat yang Beradab".

Kata kunci: Game kuis, Genially, SDN Mojopurno 01 Madiun

Abstract

This study was conducted with the aim of addressing the problem of students who obtain learning outcomes below the KKM, because students are bored and less motivated to learn, in addition this study aims to compare the improvement in student learning outcomes before and after using quiz game media with the genially website on grade IV students of Mojopurno 01 Madiun Elementary School. The research method used in this study is classroom action research (CAR). Classroom action research (CAR) was carried out for 2 cycles, through several stages in its implementation, namely carrying out planning, taking action (acting), observing, and analyzing and reflecting. The results of the study obtained from pre-cycle learning showed an average of student learning completeness of 29%, in cycle I it increased by 43%, while in cycle II it increased by 86%, thus it can be concluded that the quiz game media with the genially website is very effective for obtaining an increase in student learning outcomes in the subject of Science chapter 8 "Building a Civilized Society".

Keywords: Quiz game, Genially, SDN Mojopurno 01 Madiun

PENDAHULUAN

Pendidikan sejatinya menuntut peserta didik untuk menggapai kekuatan sesuai dengan kodrat alam dan zaman. Apabila dilihat dari kodrat zaman, saat ini pendidikan menandakan pada kompetensi peserta didik untuk mempunyai penguasaan Abad ke-21, sedangkan kodrat alam yaitu kondisi latar belakang, lingkungan sosial budaya peserta didik. Perkembangan teknologi seiring berjalannya waktu terus berkembang mengikuti zaman. Hal tersebut menjadi suatu tantangan bagi pendidik untuk memberikan pengajaran kepada peserta didik sesuai dengan perkembangan zaman abad era 21, yang mana sejalan dengan kurikulum merdeka yang mengharuskan pengajaran berkarakter aktif dan imajinatif. Rendahnya hasil belajar juga berkaitan dengan semangat belajar peserta didik, jika pembelajaran bersifat monoton dan kurang menarik, peserta didik merasa bosan dan tidak mempunyai ketertarikan dalam belajar, maka dari itu pendidik harus mempunyai inovasi untuk membuat pembelajaran yang memikat untuk peserta didik, agar peserta didik tertarik untuk belajar dan hasil belajar peserta didik dapat mencapai peningkatan.

Pendidik dalam melaksanakan pengajaran harus menyesuaikan dengan kurikulum merdeka, di mana pengajaran yang dilakukan harus mengasyikkan dan bermakna, dalam arti sesuai dengan karakteristik dan latar belakang peserta didik, yaitu minat, bakat, gaya belajar, dan lingkungan belajar peserta didik, selain itu pendidik dapat memberikan materi pengajaran dengan menghubungkan ke dalam situasi dunia nyata atau kehidupan sehari-hari, agar kegiatan belajar mengajar yang dilakukan bersifat kontekstual. Maka hal ini telah sesuai dengan kodrat alam, yang dapat memberikan pengalaman peserta didik untuk digunakan sebagai bekal masa depan nantinya. Pada kurikulum merdeka, pendidik juga dituntut untuk membekali peserta didik untuk mempersiapkan masa depan yang begitu melekat dengan penggunaan teknologi, dengan melibatkan peserta didik secara langsung, melatih peserta didik untuk mempunyai pemikiran 4C yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, serta kreatif, yang merupakan salah sebuah pendekatan yang ditekankan dalam kurikulum merdeka.

Guru dapat menyajikan pengajaran yang mengharuskan peserta didik terlibat secara langsung, namun pada kenyataannya sebagian besar pembelajaran yang digunakan masih secara tradisional, di mana pembelajaran masih berfokus pada guru tanpa partisipasi langsung dari peserta didik. Hal ini berakibat pembelajaran menjadi tidak aktif.¹ Pembelajaran yang dilakukan guru dapat mempunyai pengaruh pada keberhasilan pembelajaran peserta didik sekolah dasar. Penyampaian materi yang semenarik mungkin diharapkan dari seorang pendidik, supaya peserta didik semangat dan tidak bosan pada waktu diberikan pelajaran, serta kegiatan belajar mengajar yang dilakukan

¹ Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, and Tyasmiarni Citrawati, "Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah," *Jurnal Pendidikan Mipa* 10, no. 1 (June 30, 2020), <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>.

oleh pendidik mempunyai target untuk mencapai perolehan belajar peserta didik sesuai target, supaya kegiatan belajar mengajar bisa terlaksana dengan efektif pendidik bisa menerapkan suatu cara, model dan media-media pembelajaran inovatif.²

Menjadi seorang pendidik selalu dituntut untuk mempunyai kekreatifan, profesionalitas, dan menyenangkan, di mana bertujuan untuk membuat situasi kegiatan belajar mengajar yang mengasyikkan untuk peserta didik. Mengimplementasikan media pembelajaran yang bisa memperbaiki antusiasme dan hasil belajar peserta didik adalah satu di antara yang lain upaya pendidik untuk membuat pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.³ Kondisi rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Mojopurno 01 Madiun, pada mata pelajaran IPAS pada bab 8 “Membangun masyarakat yang beradab” pada pra siklus menyebabkan perlu menganalisis di mana letak kekurangannya pada pembelajaran tersebut, sehingga belum maksimal. Peserta didik mempunyai kompetensi yang berbeda-beda, baik dari kemampuan kognitifnya maupun motivasi belajarnya, tidak semua peserta didik memperoleh hasil belajar yang rendah, akan tetapi pada pembelajaran pra siklus telah memiliki bukti mempunyai perolehan belajar yang rendah di bawah KKM yang sudah ditentukan.

Seorang pendidik tentunya harus membuat suatu ide-ide pembelajaran sesuai dengan keperluan peserta didik untuk membenahi metode pembelajaran, maka dapat mengatasi persoalan-persoalan yang terdapat pada pembelajaran. Seorang guru harus siap belajar, meningkat dan memiliki inovasi agar dapat mengajar dengan baik.⁴ Hal yang dapat dilakukan peneliti untuk menangani masalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada pra siklus, adalah menggunakan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi peserta didik untuk semangat belajar, karena mata pelajaran IPAS materinya cenderung berlebihan untuk dihafalkan, oleh karena itu peserta didik kurang suka dan semangat pada saat kegiatan belajar, maka hal ini berimbas pada perolehan belajar peserta didik yang belum mencukupi syarat ketuntasan. Salah sebuah alternatif solusi dalam kegiatan belajar yaitu dengan adanya media edukasi yang berbasis teknologi.⁵

Permasalahan yang didapati ketika melakukan pembelajaran di kelas IV adalah media edukasi yang digunakan sedikit berkreasi, peserta didik sudah merasa jenuh jika pembelajaran

² Nailah Fatma and Ichsan, “Penerapan Media Pembelajaran *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah,” *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (December 24, 2022), <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.

³ Nidaan Hafiyya and Muhamad Sofian Hadi, “Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika,” *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4 no. 2 (2023).

⁴ Sigit Pamungkas, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz,” *Majalah Lontar* 32, no. 2 (November 29, 2020), <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>.

⁵ Anisya Yolanda and Rini Sri Indriani, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku”. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 no 1 (2023).

hanya menggunakan media PPT dan Video saja. Berdasarkan masalah yang disebutkan di atas, peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran pada siklus 1 dan 2. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah memberikan media pembelajaran interaktif berbasis digital, yakni game kuis dengan website *genially*. Media belajar merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu terkait pembelajaran guna mendukung peserta didik dalam mengasumsikan materi dalam pembelajaran, serta merupakan alat untuk menyampaikan ilmu atau materi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.⁶ Menurut Wahyuningtyas, Media memiliki fungsi untuk memupuk antusiasme belajar peserta didik, menjadikan peserta didik antusias dan kritis, terlebih lagi media edukasi juga bisa digunakan sebagai penghubung umpan balik dalam pemberian latihan untuk peserta didik.⁷

Salah sebuah media edukasi yang inspiratif dan imajinatif baik berbentuk alat penyajian, video pembelajaran, game edukasi, dan ragam bahan ajar lainnya adalah *genially*. Media *genially* menampilkan tampilan dengan beragam variasi yaitu presentasi, animasi atau video, infografis, poster elektronik, kuis, dan games yang dapat menghadirkan media edukasi interaktif bagi peserta didik.⁸ *Genially* memiliki tampilan yang bervariasi, sehingga menjadi salah satu alasan peneliti memilih media *genially* sebagai alat untuk menyampaikan materi supaya lebih menarik dan tidak membuat bosan peserta didik. Oleh karena itu perlunya memberikan media game kuis pada pembelajaran untuk menunjang antusiasme belajar dan perolehan belajar peserta didik. Berlandaskan kendala tersebut menjadikan peneliti menjalankan penelitian tindakan kelas (PTK) kepada kelas IV SDN Mojopurno 01 Madiun, untuk membandingkan hasil belajar peserta didik, yaitu pada bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradap, di mana pada pra siklus materi Norma yang Berlaku di Daerah Sekitar belum menggunakan media game kuis dengan website *genially*, pada pra siklus materi Norma dalam Daerah Sekitar belum menggunakan media game kuis dengan website *genially*, siklus 1 materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku menggunakan media game kuis dengan website *genially*, dan siklus 2 materi Kini Aku Menjadi Lebih Tertib juga menggunakan media game kuis dengan website *genially*.

Pada siklus 1 sudah menerapkan media game kuis dengan website *genially*, tetapi terdapat permasalahan di pelaksanaan pembelajaran, di mana pada waktu pembagian LKPD kelompok peserta didik tidak mau dikelompokkan atau dipetakan berdasarkan tingkat level kognitif peserta

⁶ Amalia Rizki Wulandari, Masturi Masturi, and Fina Fakhriyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (August 28, 2021), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>.

⁷ Rizki Wahyuningtyas and Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (April 15, 2020), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.

⁸ Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani, "Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 11, 2021), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>.

didik, yang didapat dari hasil tes diagnostik sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan. Peserta didik ingin dikelompokkan berdasarkan keinginannya dengan memilih teman kelompok yang mereka sukai. Alhasil pembelajaran pada siklus 1 sedikit terdapat kendala, sehingga pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Pembelajaran yang dilakukan belum 100% sesuai dengan perencanaan awal yang telah disusun. Peserta didik diketahui dengan berbagai macam karakteristiknya, sehingga hal tersebut merupakan sebuah tantangan atau bahan refleksi pada pengajaran siklus 2 nantinya untuk bagaimana pendidik dapat memberikan pengajaran dan melayani setiap masing-masing individu peserta didik, tetapi pada waktu pengaplikasian media game kuis peserta didik sangat antusias dan ingin diberikan media game kuis dengan website *genially* pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

Kemudian pada siklus 2 menerapkan media game kuis dengan website *genially* lagi karena permintaan peserta didik yang antusias ingin diberikan game kuis dengan website *genially*. Berdasarkan permasalahan pada siklus 1 guru memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa pengelompokan peserta didik tersebut diambil dari hasil tes yang dilakukan kemarin sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Alhasil peserta didik mengerti dan mau untuk dibentuk kelompok dengan arahan guru. Pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan tertib dan kondusif. Pada pengaplikasian game kuis yang diberikan guru setelah mengerjakan LKPD kelompok, yaitu tepatnya sebelum pemberian soal evaluasi, jadi tujuannya adalah untuk memberikan latihan kuis tetapi berbasis game, karena selain sebagai bentuk latihan kuis, game tersebut bertujuan untuk memupuk semangat belajar peserta didik. Di era sekarang ini siapa sih anak-anak yang tidak suka dengan game, tentu semua suka. Terlebih lagi didukung dengan fitur game yang sangat menarik, yaitu terdapat gambar dan musik yang telah sesuai dengan gaya belajar peserta didik kelas IV SDN Mojopurno 01 Madiun, yaitu visual dan audio-visual. Game kuis ini diberikan kepada peserta didik sebelum mengerjakan soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur ketercapaian belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang diatas, maka harapannya adalah untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui game kuis dengan website *genially*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini, yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Widayati, PTK merupakan tindakan konkret yang dilaksanakan oleh pendidik untuk membenahi taraf pembelajaran yang telah dilaksanakan.⁹ Hal ini dilandasi pada kendala yang dialami oleh pendidik dalam aktivitas pembelajaran. Permasalahan harus dianalisis untuk dicarikan alternatif solusi untuk penyelesaian masalah dalam tempat penelitian tindakan kelas sehingga

⁹ Ani Widayati, "Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. VI No. 1 (2008) Hal. 87 -93.

aktivitas pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan cara maksimal. Penelitian tindakan kelas adalah salah sebuah upaya yang dapat dilaksanakan oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas Pendidikan. Menurut Chamidah, Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dengan beberapa perbuatan dalam memverifikasi suatu metode, pola, strategi, aturan atau konsep pada suatu program atau kegiatan sehingga mendapatkan hasil yang terbaik dari kegiatan sebelumnya.¹⁰ Sedangkan menurut Farhana, Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian praktik yang dilakukan dengan meninjau masalah-masalah yang dihadapi pendidik di dalam kelas dan dilakukan kegiatan untuk menyesuaikan permasalahan tersebut.¹¹ Terdapat 2 siklus yang dilaksanakan peneliti pada penelitian tindakan kelas ini, yaitu siklus 1 dan siklus 2, yang mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), melakukan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan melakukan analisis dan refleksi (*reflecting*).

Pada tahap perencanaan dilakukan dengan merencanakan susunan tindakan, kemudian menyusun rancangan pembelajaran dan asesmen. Rancangan pembelajaran yang disusun telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, di mana penyampaian materi ajar sudah disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik kelas IV SDN Mojopurno 01 madiun yaitu visual dan audio-visual. Kemudian pada tahap tindakan dilaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajar *Problem Basic Learning* (PBL), di mana sintaknya sudah sesuai dengan skenario ajar, kemudian menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan kuis, serta menggunakan pendekatan TaRL yang telah disesuaikan dengan kesiapan dan kemampuan belajar peserta didik. Media yang digunakan yaitu PPT bergambar dan video bergambar untuk penyampaian materi, serta game kuis dengan website *genially* sebagai media inovasi untuk latihan soal berbasis game kuis sebelum tes evaluasi dilakukan.

Selanjutnya pada tahap observasi yaitu melakukan penilaian kegiatan pembelajaran untuk mengukur keberhasilan dan kelemahan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Asesmen yang digunakan yaitu asesmen diagnostik dan asesmen formatif, yang terdapat kelengkapan instrument yaitu terdapat soal, kunci jawaban, pedoman penskoran, serta sudah tercantum rubrik penilaian. Yang terakhir adalah refleksi yaitu sebagai bahan acuan untuk menentukan perbaikan dari kelemahan pembelajaran yang dilakukan, untuk diterapkan pada pembelajaran selanjutnya, yaitu dilakukan dengan memberikan angket refleksi kepada guru dan juga peserta didik. Angket refleksi yang diberikan kepada peserta didik berisi pertanyaan refleksi sebagai berikut, (1) apakah peserta didik senang dengan pembelajaran yang dilakukan guru hari ini, (2) apakah media pembelajaran yang digunakan guru menyenangkan, (3) bagaimana perasaan peserta didik saat pembelajaran,

¹⁰ Dina Chamidah Et Al., "*Panduan Lengkap Dan Praktis*," Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. Indramayu : CV Adanu Abimata, 2021.

¹¹ Husna Farhana, Awiria, Nurul Muttaqien "*Penelitian Tindakan Kelas*,". Jakarta: 2019".

apakah bersemangat, (4) apakah peserta didik senang dengan pembelajaran berkelompok, dan yang terakhir (5) apakah peserta didik merasa kesulitan dengan pembelajaran yang dilakukan hari ini.

Hasil penelitian dapat segera digunakan oleh pendidik untuk memperbaiki permasalahan belajar mengajar yang dihadapi serta meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Mojopurno 01 Madiun yang terdiri dari 7 peserta didik, 4 peserta didik laki-laki dan 3 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus. Pra Siklus dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2024, siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2024, siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2024. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung 2x35 menit. Metode pengumpulan data adalah dengan memakai metode dokumentasi, observasi, dan tes tertulis. Validitas data dilakukan melalui kegiatan observasi dan tes tertulis. Identifikasi data yang dilakukan berupa perselisihan nilai tes peserta didik pada pra siklus, siklus I dan siklus II. pencapaian yang diharapkan pada penelitian tindakan kelas ini yaitu adanya kenaikan hasil perolehan peserta didik, sehingga tercapai nilai KKM yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

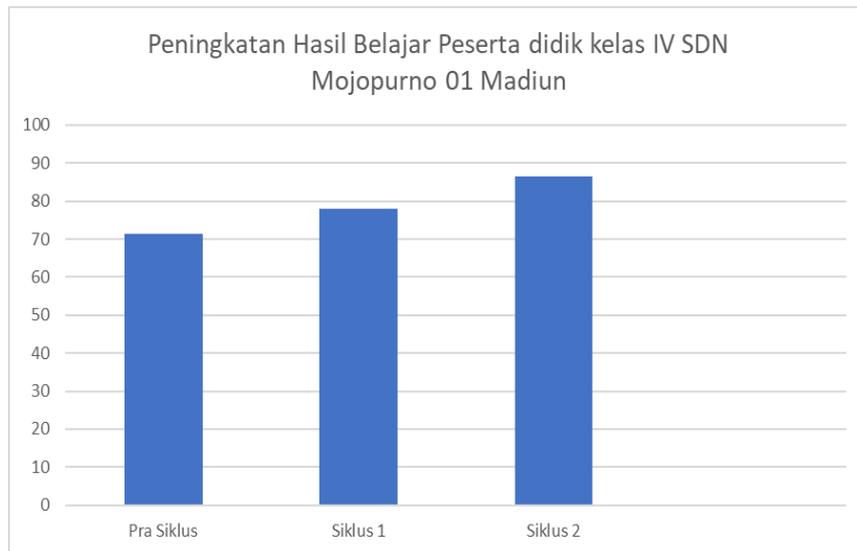
Hasil penelitian yang dilaksanakan selama 2 siklus pada kelas IV SDN Mojopurno 01 Madiun, Hasil belajar mata pelajaran IPAS bab 8 “Membangun Masyarakat yang Beradab” terjadi kenaikan hasil belajar pada siklus 1 dan 2, di mana pada pra siklus pembelajaran belum menggunakan media game kuis dengan website *genially* sedangkan pada siklus 1 dan ke 2 peneliti telah menggunakan media game kuis dengan website *genially*. Hasil peningkatan penilaian ini diketahui dari hasil tes evaluasi pada setiap siklusnya.

Pada prsiklus sebanyak 2 peserta didik yang sudah menjangkau kriteria ketuntasan minimal dengan nilai tengah 71,43, pada siklus 1 naik menjadi 3 peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan KKM dengan nilai tengah sebesar 77,86, sedangkan pada siklus 2 naik menjadi 6 peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan KKM dengan nilai 86,43. Ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Mojopurno 01 Madiun diperoleh peningkatan rata-rata yang ditampilkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar
Peserta didik Kelas IV SDN Mojopurno 01 Madiun

NO	Siklus	Rata-Rata
1.	Pra Siklus	71,43
2.	Siklus 1	77,86
3.	Siklus 2	86,43

Berdasarkan tabel di atas data hasil nilai siklus dapat ditunjukkan dalam grafik sebagai berikut :



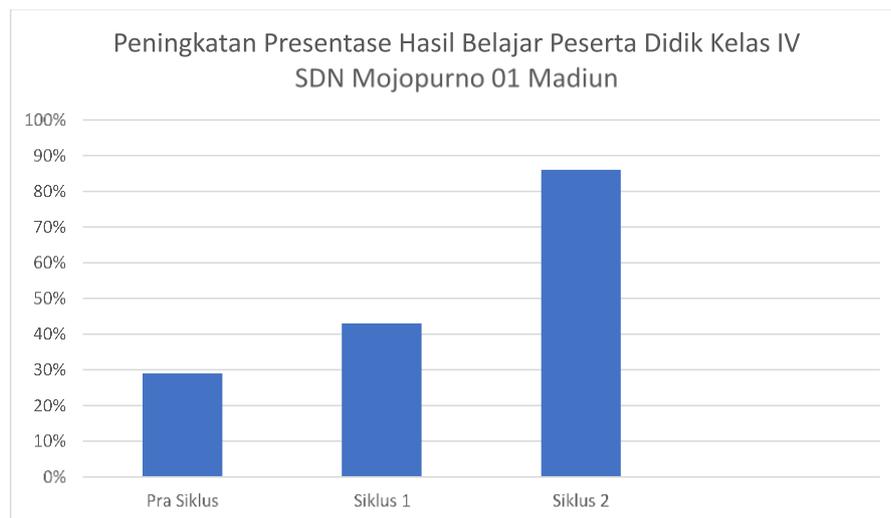
Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN Mojopurno 01 Madiun

Keberhasilan hasil belajar peserta didik pada pra siklus sebanyak 29% dengan golongan rendah. Kemudian pada siklus I naik menjadi 43%, dan pada siklus II naik menjadi 86% dengan tingkatan tinggi. Hal tersebut menyatakan kenaikan yang cukup berarti. Berikut ini merupakan kenaikan keberhasilan hasil belajar peserta didik dari pra siklus sampai siklus II seperti pada tabel dan gambar berikut:

Tabel 2. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN Mojopurno 01 Madiun

No	Siklus	Rata-Rata
1.	Pra Siklus	29%
2.	Siklus 1	43%
3.	Siklus 2	86%

Berdasarkan tabel di atas data hasil nilai siklus dapat diunjukkan dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Peningkatan Presentase Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN Mojopurno 01 Madiun

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan selama 3 siklus menggunakan media game kuis dengan website *genially* dihasilkan tes evaluasi belajar peserta didik. Hasil belajar adalah perolehan yang dibagikan kepada peserta didik berupa penilaian selepas mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.¹² Sedangkan menurut Komariyah, hasil belajar merupakan hasil dari suatu aktivitas yang telah diterapkan, dilaksanakan, yang didapatkan dengan ketekunan, baik secara mandiri maupun kelompok sehabis menghadapi kegiatan belajar.¹³ Berdasarkan pengertian di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa perolehan belajar adalah perolehan dari suatu aktivitas belajar yang telah dilaksanakan oleh peserta didik semasa aktivitas belajar. peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh dari pengerjaan tes evaluasi, di mana nilai KKM harus mencapai KKM >80.

Hasil belajar yang didapatkan peserta didik kelas IV SDN Mojopurno 01 Madiun mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada data di atas disebutkan bahwa pra siklus dari 7 peserta didik hanya terdapat 2 peserta didik yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 71,43. Kemudian dalam siklus I perolehan belajar peserta didik meningkat, dari 7 anak didik terdapat 4 anak didik yang tuntas KKM yaitu dengan nilai rata-rata sebanyak 77,86. Selanjutnya pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat lagi, dari 7 peserta didik terdapat 6 peserta didik yang tuntas

¹² Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): h.171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

¹³ Siti Komariyah and Ahdinia Fatmala Nur Laili, "Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika," *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)* 4 no 2 (2018)".

KKM . Menurut hasil evaluasi dan refleksi pada pra siklus didapati hasil akhir jumlah nilai rata-rata peserta didik dan jumlah ketercapaian masih rendah, karena dalam proses pembelajaran belum mengintegrasikan game kuis dengan website *genially*, pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional, di mana media pembelajaran yang digunakan hanya PPT dan video saja, sehingga kurang memikat minat peserta didik yang mengakibatkan perolehan belajar peserta didik pada pra siklus rendah.

Hasil belajar pada pra siklus telah diketahui bahwa 2 peserta dari 7 peserta didik telah menjangkau KKM dengan nilai rata-rata 71,43, dan terdapat 5 peserta didik belum cukup KKM. Pada siklus I dan II proses pembelajaran sudah mengintegrasikan game kuis dengan website *genially*, di mana peserta didik sangat antusias belajar menggunakan game tersebut. Peserta didik sangat termotivasi dan semangat belajar, karena belajar sambil bermain adalah kegiatan sangat menyenangkan buat anak didik SD. Perolehan belajar anak didik juga lebih tinggi setelah diaplikasikan game kuis tersebut pada pembelajaran, bahkan peserta didik mengatakan ingin diberikan game kuis dengan website *genially* lagi ketika pertemuan pembelajaran selanjutnya.

Adapun hasil presentase nilai rata-rata peserta didik yang menjangkau KKM pada pra siklus yaitu 29%, pada siklus I yaitu 43%, sedangkan pada siklus II yaitu meningkat 86%. Penelitian ini ditunjang hasil penelitian dari (Darmawan, et al., 2024)¹⁴, yang membuktikan bahwa pemanfaatan media interaktif game kuis dengan digital *genially* dapat memikat ketertarikan peserta didik saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih cakap dan mempunyai keterikatan untuk menaikkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari, serta membuat suasana pembelajaran yang antusias di mana peserta didik lebih cakap namun terarah dan menciptakan keadaan kelas lebih mengasikkan dengan pemanfaatan item game kuis tersebut. Selain itu penelitian ini didukung dengan hasil penelitian dari Wadud, bahwa penerapan media pembelajaran dengan website *genially* dapat membantu pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan.¹⁵ Diketahui dengan hasil belajar peserta didik pada nilai p-value sebesar $0,04$ (2-tailed) $< 0,05$, di mana telah menunjukkan kenaikan perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan game berbasis *genially* terdapat peningkatan yang signifikan pada minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan.

¹⁴ Nurani Hadnistia Darmawan Et Al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 09 No 2 (2024).

¹⁵ Ahmad Jauharul Wadud and Siti Lailiyah, “Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika,” *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (June 14, 2024), <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>.

KESIMPULAN

Penelitian yang telah dijalankan sepanjang 2 siklus setelah melaksanakan perancangan (*planning*), melakukan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), serta analisis dan refleksi (*reflecting*), dapat disimpulkan maka menimbulkan kenaikan rata-rata perolehan belajar yang dihasilkan peserta didik, di mana pada pra siklus diketahui hasil belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan KKM sebesar 29%, mengalami peningkatan sebesar 43% pada siklus I, dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II sebesar 86%, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Mojopurno 01 Madiun dalam mata pelajaran IPAS bab 8 “Membangun Masyarakat yang Beradab” menggunakan media game kuis dengan website *genially* sebesar 57%. Penggunaan game kuis dengan website *genially* ini dihitung lebih efisien untuk memberi pengertian peserta didik menempuh latihan soal berupa kuis yang sangat beragam, oleh karena itu bisa diambil kesimpulan bahwa pengaplikasian media game kuis dengan website *genially* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Mojopurno 01 Madiun dalam mata pelajaran IPAS bab 8 “Membangun Masyarakat yang Beradab.”

DAFTAR PUSTAKA

- Chamidah, Dina, Suryadin Hasyda, Sari Saraswati, Julhidayat Muhsam, Wanda Nugroho Yanuarto, and Masfa Maiza. “*Panduan Lengkap Dan Praktis*,”.
- Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, and Tyasmiarni Citrawati. “Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah.” *Jurnal Pendidikan Mipa* 10, no. 1 (June 30, 2020). <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>.
- Darmawan, Nurani Hadnistia, Ardi Cahyadireja, Hilman Hilmawan, and Windy Dwi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 no 2 (2024).
- Farhana, Husna, Awiria. Nurul Muttaqien. “*Penelitian Tindakan Kelas*,”. Jakarta: 2019.
- Fatma, Nailah and Ichsan. “Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah.” *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (December 24, 2022). <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.
- Hafiyya, Nidaan, and Muhamad Sofian Hadi. “Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika,” *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4 no. 2 (2023).
- Komariyah, Siti, and Ahdinia Fatmala Nur Laili. “Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika, *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)* 4 no 2 (2018)”.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Pamungkas, Sigit. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz.” *Majalah Lontar* 32, no. 2 (November 29, 2020). <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>.

Ayu Diah Putri Hidayati, Farida Huriawati, Supadmiati: Implementasi Media Pembelajaran *Game* Kuis Dengan Website *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Wadud, Ahmad Jauharul, and Siti Lailiyah. "Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika." *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (June 14, 2024). <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>.

Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasmono. "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (April 15, 2020). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.

Widayati, Ani. "Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol VI No.1 (2008).

Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. "Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 11, 2021). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>.

Wulandari, Amalia Rizki, Masturi Masturi, and Fina Fakhriyah. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (August 28, 2021). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>.

Yolanda, Anisya, and Rini Sri Indriani. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku" *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 no 1 (2023).