

**UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING “QUIZWHIZZER” PADA MATERI RANGKAIAN LISTRIK DI UPTD SDN DURJAN 3 KOKOP BANGKALAN**

Siti Rochmawati

Guru UPTD SDN Durjan 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan

Email: [sitirochmawati511@guru.sd.belajar.id](mailto:sitirochmawati511@guru.sd.belajar.id)

**Abstrak**

*Sekolah dasar merupakan wadah bagi siswa untuk mendapatkan pengetahuan dasar mengenai konsep maupun prinsip, pengembangan sikap kritis dan kreatif yang mana kemampuan tersebut dijadikan dasar untuk pembelajaran berikutnya. Prestasi belajar adalah suatu perubahan pengetahuan dan keterampilan yang dicapai siswa sebagai hasil belajar yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik yang dinyatakan dalam bentuk angka. Namun berdasarkan hasil PH (Penilaian Harian) yang baru saja dilakukan, pada kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen listrik dan fungsinya dalam rangkaian listrik sederhana, didapatkan hasil belajar yang rendah. Hal tersebut ada dua hal yang melatarbelakangi rendahnya prestasi belajar siswa, yaitu guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dan ketidakcocokan pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut menjadi faktor yang membuat siswa sulit untuk berpikir kritis. Siswa hanya dibiasakan untuk menghafal prinsip, rumus, hukum-hukum dan permasalahan yang diajukan oleh guru, yang kemudian justru membawa penurunan pada prestasi belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas dilakukan penelitian ini berjudul “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Dengan Model Pembelajaran Game Based Learning “Quizwhizzer” Pada Materi Rangkaian Listrik di UPTD SDN Durjan 3 Kokop Bangkalan”. maka hasil penelitian diperoleh pada siklus I dan II. Yaitu pada siklus I jumlah nilai keseluruhan siswa dicapai sebesar 965, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 1.225. Selanjutnya nilai rata-rata kelas yang diperoleh oleh siswa pada siklus I dicapai 68.93, sedangkan pada siklus II memperoleh 87,5. Adapun jumlah siswa tuntas pada siklus I diketahui sejumlah 6 orang, sedangkan pada siklus II diketahui sejumlah 13 orang. Adapun persentase siswa tuntas pada siklus I diketahui persentase 43% siswa tuntas, sedangkan pada siklus II diketahui persentase 93% siswa tuntas. Dengan demikian penelitian dihentikan.*

**Kata Kunci:** *Prestasi Belajar, Model Game Based Learning, dan siswa kelas VI.*

**PENDAHULUAN**

Sekolah dasar, merupakan wadah bagi siswa untuk mendapatkan pengetahuan dasar mengenai konsep maupun prinsip, pengembangan sikap kritis dan kreatif yang mana kemampuan tersebut dijadikan dasar untuk pembelajaran berikutnya. Tirtarahardja (2005:173) mengatakan, sekolah seharusnya menjadi pusat pendidikan untuk menyiapkan manusia Indonesia sebagai individu, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia di masa depan, sehingga sekolah diharapkan mampu melaksanakan fungsi pendidikan secara optimal, yakni mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka mewujudkan tujuan nasional.

Belajar adalah suatu kata yang sudah tidak asing lagi ditelinga semua lapisan masyarakat. Namun, tidak setiap orang mengetahui apa itu belajar. Masalah pengertian

belajar ini, para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan rumusan yang sesuai dengan bidang keahliannya. Menurut pandangan Musfiqon (2012:5) berpendapat bahwa “Belajar dapat didefinisikan sebuah proses interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dilakukan secara terencana untuk mencapai pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diinginkan sehingga terjadi perubahan pada diri seseorang dari hasil belajar tersebut, yaitu kedewasaan diri”. Maka dapat disimpulkan belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan disiplin ilmu yang tersusun dari ilmu-ilmu aktual serta ilmu kehidupan. Ilmu yang sebenarnya menggabungkan pengamatan astronomi, geografi, meteorologi, kimia, mineralogi serta ilmu fisika dan ilmu kehidupan menggabungkan zoologi, biologi serta fisiologi. Artinya IPA berhubungan dengan alam bersangkut paut dengan alam, science artinya ilmu pengetahuan. Jadi IPA atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini (Samatowa Usman (2011:3). Adapun menurut Trianto (2014:136-137) mendefinisikan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah.

Rangkaian listrik yang terdapat di rumah bisa berupa rangkaian paralel dan juga bisa rangkaian seri. Rangkaian paralel serta seri termasuk rangkaian yang dipergunakan untuk menyambung dua atau lebih komponen listrik, supaya bisa menjadi sebuah satu kesatuan yang utuh. Bisa diketahui dari cara penyusunan, rangkaian seri dilakukan penyusunan dengan 17 metode bersambung ataupun sejajar serta rangkaian paralel dilakukan penyusunan secara berderet. Contoh dari rangkaian seri yang ada pada kehidupan sehari-hari ialah lampu senter. Rangkaian yang dilakukan penyusunan secara seri dalam lampu senter ialah baterai, sebab hanya ada satu lampu dalam senter. Inilah yang membuat lampu senter menyala dengan cahaya yang sangat terang akan tetapi baterai lampu ini cepat habis. Pakaian paralel serta rangkaian seri juga dapat ditemui di sejumlah lampu yang ada di rumah. Pentingnya suatu listrik untuk kehidupan manusia, listrik maka tentu kita bakal memperoleh berbagai kesulitan dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Akan tetapi kita juga wajib senantiasa bersifat bijaksana saat memakai listrik pada kehidupan kita (Yusuf Supriyadi, 2018: 2).

Prestasi menurut Anwar (2005:8-9) mengemukakan tentang tes prestasi belajar bila dilihat dari tujuannya yaitu mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut Sudjana (2006:22) mengungkapkan bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Prestasi siswa dapat diperoleh dengan memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa. Salah satu cara untuk memaksimalkan dan meningkatkan potensi mahasiswa dapat dilakukan dengan mengelompokkan berdasarkan bakat dan minat (Fudholi, AN, & Nurhadi, A. 2023). Prestasi belajar merupakan hasil pengetahuan dan keterampilan yang diukur dengan tes. Kesimpulan dari prestasi belajar adalah suatu perubahan pengetahuan dan keterampilan yang dicapai siswa sebagai hasil belajar yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik yang dinyatakan dalam bentuk angka.

Model pembelajaran adalah salah satu hal yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Arends (dalam Suprijono, 2013:46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Joice & Weil (dalam Rusman, 2013:132) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Sedangkan Istarani (2011:1) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Maka dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang direncanakan dengan memperhatikan aspek kebutuhan belajar siswa dan fasilitas yang ada dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Salah satu kunci keberhasilan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan jaman adalah dengan mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang sains. Melalui sains, kita dapat mengeksplorasi alam sekitar secara sistematis. Mempelajari sains tentu tidak cukup dengan hafalan materi semata, melainkan wajib mendalami pemahaman konsep-konsep didalamnya. Pendalaman dan pemahaman konsep akan dapat tercapai bila siswa merasakan kebermaknaan pada masa sekolahnya.

Dalam praktik pembelajaran, selain sebagai salah satu sumber belajar, guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang didukung oleh kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian dan sosial. 4 kompetensi pokok guru tersebut dapat digunakan untuk menyiasati berbagai permasalahan yang timbul selama kegiatan belajar berlangsung. Mengatasi kesulitan dan kebosanan selama kegiatan belajar misalnya. Guru yang cerdas dan kreatif tentu akan bisa dengan mudah mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil PH (Penilaian Harian) yang baru saja dilakukan, pada kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen listrik dan fungsinya dalam rangkaian listrik sederhana, didapatkan hasil belajar yang rendah. Ada dua hal yang melatarbelakangi rendahnya prestasi belajar siswa, yaitu guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dan ketidakcocokan pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut menjadi faktor yang membuat siswa sulit untuk berpikir kritis. Siswa hanya dibiasakan untuk menghafal prinsip, rumus, hukum-hukum dan permasalahan yang diajukan oleh guru, yang kemudian justru membawa penurunan pada prestasi belajar siswa.

Berdasarkan masalah diatas maka peneliti akan perbaikan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *game-based learning*. Karena model ini adalah salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan era digital. Model pembelajaran *game-based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Pentingnya pembelajaran berbasis permainan menurut Maiga (2009: 198) bahwa bermain merupakan aturan penting dalam lingkungan belajar, karena itu meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi suasana hati siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan juga meminta perhatian

siswa serta menganjurkan pengulangan materi sebagai hasil kejadian menyenangkan. Permainan (games) merupakan sesuatu yang menarik menyenangkan. Maka pembelajaran yang dikemas dalam permainan siswa akan merasa nyaman, tertarik dan menyenangkan sehingga daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan juga cukup tinggi.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan era digital pada masa sekarang ini, yaitu model pembelajaran berbasis permainan yang memikat sehingga siswa merasa nyaman, tertarik dan menyenangkan. Maka penelitian ini berjudul “*Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Dengan Model Pembelajaran Game Based Learning “Quizwhizzer” Pada Materi Rangkaian Listrik di UPTD SDN Durjan 3 Kokop Bangkalan*”.

Adapun penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Ridduwan Agung Asmaka (2019) yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019*”. Adapun persamaan dari penelitian di atas adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran game based learning. Kemudian perbedaan dari penelitian di atas adalah penelitian di atas dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Balen pada mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas VI UPTD SDN Durjan 3 Kokop mata pelajaran IPA.

## **METODE PENELITIAN**

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas VI yang berjumlah 14 orang yang terdiri dari 6 laki-laki dan 8 perempuan. Tempat pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini di UPTD SDN Durjan 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan.

Waktu penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama dilakukan pada hari Rabu, tanggal 13 September 2023. Dan siklus kedua dilakukan pada hari Rabu, tanggal 20 September 2023.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif. Pemilihan pendekatan tersebut ditujukan untuk mendeskripsikan, mencatat, analisis dan interpretasi hasil prestasi belajar siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan dilakukan dengan menyusun rencana, menyiapkan media, menyiapkan soal, menyusun pedoman observasi, dan menyusun alat evaluasi.

## **HASIL PENELITIAN**

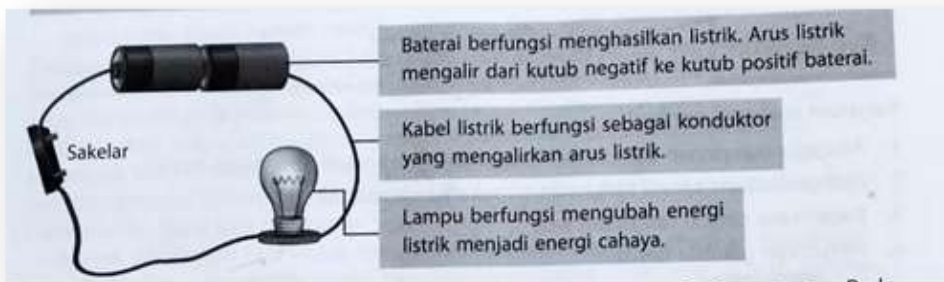
### **Hasil kegiatan guru**

Pada kegiatan awal, guru mengkondisikan siswa dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Guru bersama siswa berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru melakukan presensi. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa bagaimana listrik bisa sampai ke rumah kita. Kemudian, untuk menghangatkan suasana guru mengajak siswa bernyanyi lagu “Hemat Energi”. Selanjutnya, guru

menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menyajikan beberapa gambar.

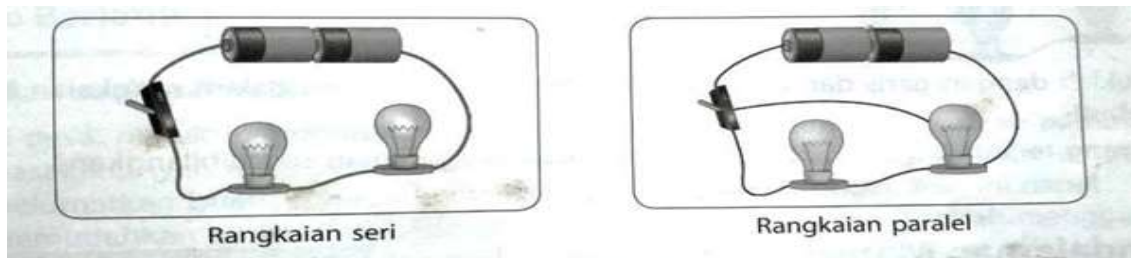
**Rangkaian Listrik Materi IPA**

Yaitu contoh peralatan elektronik yaitu, lampu, senter, dan televisi. Rangkaian listrik tersusun dari komponen-komponen, yaitu sumber listrik, konduktor listrik, dan alat listrik. Selain itu, kita juga memerlukan sakelar, yaitu alat yang dapat menyambung dan memutuskan arus listrik dalam rangkaian listrik. Dalam rangkaian listrik sederhana, sumber listrik misalnya baterai. Komponen konduktor misalnya kabel listrik.



**Gambar 3.1 Sakelar**

Rangkaian listrik dibedakan menjadi rangkaian terbuka dan rangkaian tertutup. Pada rangkaian terbuka, salah satu komponen rangkaian tidak terhubung. Pada rangkaian tertutup, semua komponen terhubung. Rangkaian tertutup dapat dibedakan menjadi rangkaian seri dan rangkaian paralel.



**Gambar 3.2 Rangkaian seri dan paralel**

**Rangkaian seri**

Beberapa peralatan elektronik yang ada di rumah kita tersusun dalam rangkaian seri. Ciri-ciri rangkaian seri adalah sebagai berikut.

- Rangkaian listrik dipasang secara berurutan (seri) dan tidak bercabang.
- Jika salah satu lampu padam, lampu lainnya ikut padam karena aliran listrik terputus.

Contoh peralatan yang menggunakan rangkaian seri adalah senter. Berikut skema rangkaian seri pada senter beserta komponen-komponen penyusunnya.



**Gambar 3.3 Rangkaian seri dan paralel**

### Rangkaian Listrik Seri



Gambar 3.4 Rangkaian listrik tertutup

Rangkaian seri merupakan salah satu contoh rangkaian listrik tertutup. Pada rangkaian seri, alat listrik disusun secara seri (berderet) atau tidak bercabang. Pada rangkaian seri, jika salah satu padam, lampu lainnya akan ikut padam karena arus listrik terputus.

Perhatikan gambar rangkaian listrik di samping! Pada rangkaian tersebut, kedua lampu disusun secara seri. Jika lampu L1 padam, lampu L2 juga akan padam. Rangkaian seri dapat digunakan pada senter, dan lampu hias.

### Rangkaian Listrik Paralel

Rangkaian paralel adalah rangkaian listrik di mana alat-alat listriknya tersusun bercabang. Pada rangkaian paralel, jika aliran listrik ke salah satu alat listrik diputus, alat listrik yang lain belum tentu ikut padam.

Perhatikan gambar rangkaian paralel di samping! Pada rangkaian tersebut, lampu L1 dan lampu L2 dipasang secara paralel (membentuk cabang). Jika lampu L1 padam, lampu L2 akan tetap menyala karena aliran listrik dari baterai dapat melewati cabang kabel yang lain. Pada rangkaian paralel tersebut, setiap lampu mendapat tegangan listrik yang sama sehingga terang semua lampu juga sama.



Gambar 3.4 Rangkaian paralel di samping

Rangkaian paralel digunakan pada rangkaian listrik di rumah-rumah. Ketika salah satu lampu di ruangan rumahmu padam, lampu-lampu yang lain tidak akan ikut padam. Rangkaian paralel juga dimanfaatkan pada lampu lalu lintas.

### Persamaan dan Perbedaan Rangkaian Seri dan Paralel



Rangkaian seri merupakan rangkaian listrik yang hanya memiliki satu aliran edar saja (tanpa cabang), sedangkan rangkaian paralel merupakan rangkaian listrik yang memiliki aliran listrik lebih dari satu alirannya (ada cabang).

Ada persamaan dan perbedaan antara rangkaian listrik seri dan paralel. Berikut adalah persamaan antara rangkaian seri dan paralel.

- Daya dan arus listrik yang dibutuhkan dari kedua jenis rangkaian sama besar.
- Kedua jenis rangkaian dapat digunakan secara bersama-sama.
- Kedua jenis rangkaian memiliki kesamaan hambatan. Hambatan listrik artinya kemampuan benda untuk menahan aliran listrik. Sebagai contoh, semakin panjang kabel yang digunakan maka hambatan listrik kemungkinan akan semakin besar pula.

Perbedaan antara rangkaian seri dan paralel dapat dilihat dari ciri khasnya beserta kelebihan dan kekurangan setiap rangkaian tersebut.

**Ciri khas rangkaian seri**

- Rangkaian listrik yang hanya memiliki satu aliran listrik saja.
- Membutuhkan sedikit komponen listrik sehingga biaya yang dibutuhkan untuk membuat rangkaian seri lebih sedikit daripada rangkaian paralel.
- Cahaya lampu yang dihasilkan lebih redup. Selain itu, jumlah lampu yang digunakan pada rangkaian seri juga berpengaruh pada cahaya yang dihasilkan. Semakin banyak lampu yang digunakan, maka cahaya lampu yang dihasilkan semakin redup.
- Jika salah satu alat listrik dilepaskan dari rangkaian yang membuat kabel terpisah, akan mengakibatkan alat listrik lainnya padam.



**Ciri khas rangkaian paralel**

- Rangkaian listrik yang memiliki lebih dari satu aliran listrik.
- Membutuhkan banyak komponen listrik sehingga biaya yang dibutuhkan untuk membuat rangkaian paralel lebih besar daripada rangkaian seri.
- Cahaya lampu yang dihasilkan lebih terang. Selain itu, jumlah lampu yang digunakan pada rangkaian paralel tidak berpengaruh terhadap cahaya yang dihasilkan. Semakin banyak lampu yang digunakan maka cahaya lampu akan tetap sama terangnya.
- Jika salah satu aliran listrik diputus, maka tidak akan berdampak pada arus listrik di cabang lain sehingga alat listrik lain tetap menyala.

**Hasil kegiatan siswa**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VI UPTD SDN Durjan 3, Kecamatan Kokop, Kabupaten Bangkalan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus untuk menentukan bagaimana cara meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran game based learning dengan media pembelajaran permainan edukasi Quizwhizzer dalam tema 3 tokoh dan penemuan, subtema 3 Ayo Menjadi Penemu.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, mulai dari tahap awal sampai pada siklus kedua diperoleh hasil data sebagai berikut.

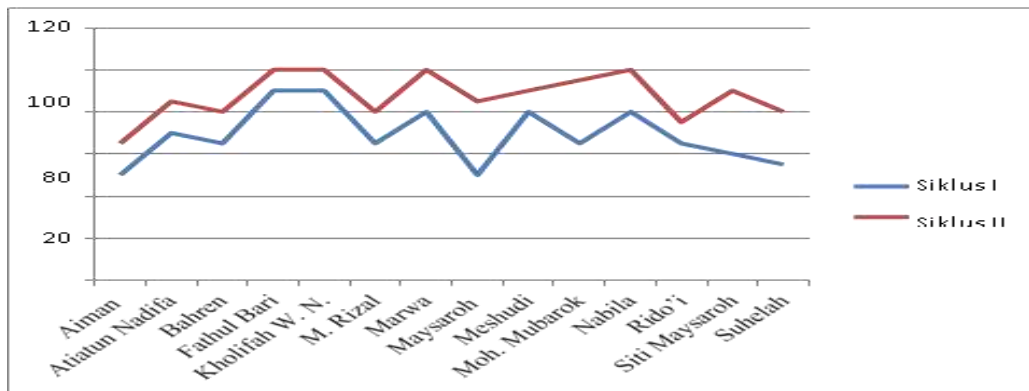
**Tabel 3.1 Rekapitulasi Data Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA**

No.	Nama Siswa	KKM	Perolehan Nilai		Jumlah	Rata-rata
			Siklus I	Siklus II		
1	Aiman	68	50	65	115	57.5
2	Atiatun Nadifa	68	70	85	155	77.5
3	Bahren	68	65	80	145	72.5
4	Fathul Bari	68	90	100	190	95
5	Kholifah W. N.	68	90	100	190	95
6	M. Rizal	68	65	80	145	72.5

7	Marwa	68	80	100	180	90
8	Maysaroh	68	50	85	135	67.5
9	Meshudi	68	80	90	170	85
10	Moh. Mubarak	68	65	95	160	80
11	Nabila	68	80	100	180	90
12	Rido'i	68	65	75	140	70
13	Siti Maysaroh	68	60	90	150	75
14	Suhelah	68	55	80	135	67.5
<b>Jumlah Nilai</b>			<b>965</b>	<b>1225</b>		
<b>Rata-rata kelas</b>			<b>68.93</b>	<b>87.5</b>		
<b>Jumlah siswa tuntas</b>			<b>6</b>	<b>13</b>		
<b>Persentase siswa tuntas</b>			<b>43%</b>	<b>93%</b>		
<b>Jumlah siswa tidak tuntas</b>			<b>8</b>	<b>1</b>		
<b>Persentase siswa tidak tuntas</b>			<b>57%</b>	<b>7%</b>		

Dari tabel diatas diketahui jumlah nilai sebesar 965 pada siklus I, kemudian pada siklus II jumlah nilai menjadi 1.225. Selanjutnya nilai rata-rata kelas yang diperoleh oleh siswa pada siklus I 68.93, sedangkan pada siklus II memperoleh 87,5. Adapun jumlah siswa tuntas pada siklus I diketahui sejumlah 6 orang, sedaangkan pada siklus II diketahui sejumlah 13 orang. Adapun persentase siswa tuntas pada siklus I diketahui 43% sedangkan pada siklus II diketahui 93%. Jumlah siswa tidak tuntas pada siklus I berjumlah 8, sedangkan pada siklus II berjumlah 1. Sedangkan persentase siswa tidak tuntas pada siklus I sejumlah 57%, kemudian pada siklus II persentase siswa tidak tuntas hanya 7%.

Adapun grafik atau gamabar hasil formatif siswa siklus I dan II sebagai berikut.



**Grafik 4.1 Hasil Tes Formatif Siklus I dan Siklus II**

Dari gambar diatas peningkatan prestasi siswa dari siklus I ke siklus II diketahui meningkat 50%, yaitu dari persentase 43% siswa tuntas di siklus I, kemudian meningkat di siklus II menjadi persentase 93% siswa tuntas belajar.



## PEMBAHASAN

### Hasil aktivitas guru

Dalam perencanaan guru terlihat sukses menyusun rencana dan menyiapkan media pembelajaran yang berupa gambar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil yang telah ditampilkan untuk dipaparkan kepada siswa. Yaitu pada kegiatan inti guru dapat menyajikan beberapa gambar, yakni (1) gambar rangkaian seri; (2) gambar rangkaian listrik seri; (3) gambar rangkaian listrik parallel; (4) gambar persamaan dan perbedaan rangkaian eeri dan parallel; (5) Ciri khas rangkaian seri; dan (6) Ciri khas rangkaian parallel. Setelah gambar ditampilkan didepan kelas, maka kemudian para siswa mengamati gambar-gambar yang disediakan oleh guru tersebut. Selanjutnya siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai gambar. Dalam sesi tanya jawab tersebut berlangsung menyenangkan, dan antusias meihatnya, karena siswa baru tahu bahwa gambar-gambar yang dilihat itu sering dilakukan oleh masing-masing siswa, yaitu ketika berada di rumah saat menghidupkan dan mematikan lampu.

Selanjut guru mengintruksikan kepada semua siswa agar membuat kelompok kecil, dan situlah anak-anak dapat berinteraksi dengan baik terhadap sesama teman kelompoknya. Dan situ pula, para siswa melakukan diskusi. Siswa juga kelihatan senang sekali dalam belajar berkelompok. Guru kemudian memberi pencerahan kepada siswa tentang bagaimana listrik bisa mengalir sampai ke rumah-rumah orang. Siswapun antusias mendengarnya, bahkan ada yang mengacungkan tangannya untuk bertanya. “Bu! Kalau kabel yang terkelupas bagaimana?” tanya salah satu siswa. Kemudian guru menerangkan sebab dan akibat tentang kabel yang terkelupas. Kemudian diakhir pembelajaran guru bersama murid menyimpulkan hasil pembelajaran serta menjelaskan manfaat dari pembelajaran tersebut.

### Hasil aktivitas dan prestasi siswa

Berdasarkan latar belakang yaitu rendahnya prestasi belajar siswa, yang disebabkan oleh guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu karena guru cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang dapat memahami materi dengan baik. Kemudian dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media *Game Based Learning* “Quizwhizzer” untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Karena menurut Meleni, Satriadi, Oktapriandi dan Apriyanty (2021) bahwa Quizwhizzer menjadi salah satu alat pembelajaran interaktif yang mendukung guru dalam menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan. game ini juga mampu memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Selain itu, Aplikasi Quizwhizzer ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Fisika sehingga membuat hasil belajar peserta didik semakin meningkat dan memuaskan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Trias (2022) penggunaan Quizwhizzer dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Namun hasil siklus I terlihat hanya ada sedikit meningkat alias tidak signifikan. Pada siklus I ini siswa masih canggung karena terkesan belajar sambil bermain dengan kelompoknya. Para siswa hanya ramai dikelompoknya masing-masing, tidak mengindahkan apa yang diaparkan guru, karena sibuk bermain. Pada siklus I ini para

siswa belum maksimal mengidentifikasi komponen-komponen listrik dan fungsinya dalam rangkaian listrik sederhana, karena para siswa kurang fokus terhadap pembelajaran.

Peningkatan hasil prestasi belajar siswa terjadi setelah dilakukan perbaikan siklus II yang terlihat anak lebih senang dan lebih fokus. Media pembelajaran *Game Based Learning* “*Quizwhizzer*” benar-benar dapat memicu siswa untuk berlomba segera menyelesaikan permainan bersama teman satu kelompoknya. Setiap anggota juga berperan dalam kemenangan selama permainan berlangsung. Setiap anggota kelompok saling membantu memecahkan soal demi soal yang muncul dalam game edukasi tersebut. Selama permainan emosi setiap kelompok sangat dimainkan. Dimana sebuah kelompok akan dapat maju satu langkah, apabila dapat menjawab pertanyaan dengan benar, dan sebuah kelompok akan mundur satu langkah bila menjawab pertanyaan dengan jawaban yang salah. Dari permainan tersebut siswa akan merasakan betapa asyiknya permainan tersebut tanpa disadari mereka juga tengah belajar. Peristiwa tersebut selaras apa yang dikatakan Wahyuningsih, saksiono dan samsul (2021) mengungkapkan bahwa *Quizwhizzer* merupakan sebuah aplikasi permainan edukasi yang memiliki fitur naratif dan fleksibel. Selain digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran, aplikasi ini juga dapat berfungsi sebagai alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Akses yang mudah terhadap berbagai media pembelajaran saat ini, dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran atau alat evaluasi melalui aplikasi *Quizwhizzer* guna mencapai tujuan pendidikan.

Maka dalam siklus II ini para siswa mengidentifikasi komponen-komponen dalam rangkaian listrik sederhana. Hampir semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan prestasi belarnya. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil yang dicapai, yaitu pada siklus I jumlah nilai keseluruhan siswa dicapai sebesar 965, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 1.225. Selanjutnya nilai rata-rata kelas yang diperoleh oleh siswa pada siklus I dicapai 68.93, sedangkan pada siklus II memperoleh 87,5. Adapun jumlah siswa tuntas pada siklus I diketahui sejumlah 6 orang, sedangkan pada siklus II diketahui sejumlah 13 orang. Adapun persentase siswa tuntas pada siklus I diketahui persentase 43% siswa tuntas, sedangkan pada siklus II diketahui persentase 93% siswa tuntas.

Maka berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media *Game Based Learning* “*Quizwhizzer*” dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI UPTD SDN Durjan 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa, proses perbaikan pembelajaran yang menggunakan *Game Based Learning* “*Quizwhizzer*” pada mata pelajaran IPA pada materi rangkaian listrik di UPTD SDN Durjan 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan”. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I dan II. Yaitu pada siklus I jumlah nilai keseluruhan siswa dicapai sebesar 965, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 1.225. Selanjutnya nilai rata-rata kelas yang diperoleh oleh siswa pada siklus I dicapai 68.93, sedangkan pada siklus II memperoleh 87,5. Adapun jumlah siswa tuntas pada siklus I diketahui sejumlah 6 orang, sedangkan pada siklus II diketahui sejumlah 13 orang. Adapun persentase siswa tuntas pada siklus I

diketahui persentase 43% siswa tuntas, sedangkan pada siklus II diketahui persentase 93% siswa tuntas. Dengan demikian penelitian dihentikan.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan tersebut diatas, maka penulis memberikan beberapa saran. Bagi siswa agar membiasakan diri untuk mendiskusikan hal yang akan dipecahkan dengan teman satu kelompoknya. Juga siswa harus lebih berani bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. Kemudian bagi guru agar menggunakan model-model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Juga dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung Asmaka, R. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi, 21-33.
- Anwar, S. 2005. *Pengertian Prestasi Belajar*. Jakarta: Riany Febrianita.
- Arends, R. 2013. *Belajar Untuk Mengajar Edisi 9 Buku 2*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Fudholi, AN, & Nurhadi, A. (2023). Upaya Peningkatan Mutu Peserta didik melalui Pengklasifikasian Kelas Berdasarkan Bakat dan Minat. *JURNAL LENTERA: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, 22 (2), 231-241.
- Istarani. 2011. *Model Pembelajaran Inovatif Referensif Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada.
- Maiga, C. d. 2009. *Learning By Playing*. Springer: Edl.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Professionalsme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samatowa, U. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks. Soengeng, T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tirtarahardja, U. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2007. *Model-odel Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trias, M. M. 2022. Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Yusuf Supriyadi. 2018. *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas VI Tokoh dan Penemuan*. (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).
- Wahyuningsih, F., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)*, 148–152.