

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi virus corona muncul sebagai bencana kesehatan global pada akhir tahun 2019. Dengan adanya kemunculan pandemi ini sangat berdampak terhadap banyak hal, salah satunya adalah terhadap pendidikan di Indonesia. Dimana sebelumnya kegiatan pembelajaran dilakukan secara normal dengan tatap muka sehingga mempermudah pelaksanaan pembelajaran antara guru dengan siswa, tetapi berbeda dengan saat ini yang dimana pembelajaran dilakukan secara online atau daring, pembelajaran dilakukan lewat virtual. Sehingga menggunakan teknologi digital untuk melaksanakan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar secara online, guru berupaya untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasakan kejenuhan dalam belajar online.

Dampak yang ditimbulkan adanya pandemi ini, menjadikan banyak permasalahan dan menjadi sorotan oleh masyarakat adalah dari segi permasalahan yang timbul dalam bidang pendidikan. Menurut Purwanto, dkk (2020: 1-12) perserikatan bangsa-bangsa (PBB) yang menaungi organisasi pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan Internasional (UNESCO) mencatat sekitar 290,5 juta siswa di seluruh dunia mengalami gangguan dalam aktivitas

belajar karena wabah covid-19. Artinya Perserikatan Bangsa Bangsa atau PBB menyatakan bahwa salah satu sektor yang terdampak adanya pandemi virus corona-19 ini adalah dunia pendidikan.

Negara kita saat ini sedang menghadapi pandemi virus corona sehingga siswa diminta untuk belajar di rumah agar terhindar dari terpaparnya COVID-19. Guru dan siswa harus melakukan pembelajaran online. kejadian seperti ini menuntut siswa dan guru harus tetap belajar dan melakukan pembelajaran secara jarak jauh. Pembelajaran harus tetap berlangsung meski terhalang oleh pandemi COVID-19 agar generasi emas tidak ketinggalan dalam belajar dan tetap melakukan pembelajaran demi kemajuan generasi penerus bangsa di masa yang akan datang.

Pada saat pembelajaran online maka komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan telepon genggam, tablet, atau laptop berikut koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Pencarian atau pemanfaatan bahan ajar yang bervariasi yang tersedia secara gratis di berbagai situs-situs pendidikan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran online melalui teknologi digital merupakan bagian dari 'dunia multimodal' anak-anak; dengan demikian harus dikonsultasikan dan dikapitalisasi untuk mendukung guru, orang tua, dan anak-anak tentang cara terbaik untuk memanfaatkan teknologi digital dan online untuk mengembangkan, Arnott dan Yelland (2020: 124-146). Maka dalam hal ini keterlibatan orang tua atau peran orang tua dalam membantu kegiatan pembelajaran online sangat

penting, apalagi untuk siswa sekolah dasar yang pada dasarnya masih sangat perlu bimbingan belajar yang lebih intens.

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi dari kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan dalam pembelajaran memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi antara guru dan siswa. Pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa untuk mencapai pembelajaran yang optimal, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Menurut Haruhansawasin dan Kiattikomol (2017: 363-370), guru berperan sebagai fasilitator untuk mengaktifkan pembelajaran siswa selama bermain game, seperti memberikan dukungan sesuai kebutuhan siswa, mengontrol proses pembelajaran dan permainan, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, dan menyediakan sumber daya yang berbeda dan umpan balik instan. Dari pernyataan tersebut bahwa pembelajaran yang menyenangkan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh bisa menjadi salah satu cara agar siswa tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan.

Keberhasilan pembelajaran salah satunya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran. Pengertian media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah memperjelas

penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar tentunya sangat berpengaruh pada pembelajaran siswa, sehingga siswa dapat mudah untuk menerima materi maupun kuis yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang dikemas oleh guru untuk menunjang tujuan kegiatan pembelajaran. Terutama penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan meningkatkan keaktifan belajar siswa, salah satunya dengan penggunaan media *quizizz* yaitu aplikasi edukasi berbasis game yang berisi soal-soal evaluasi sehingga diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan aktif. Hal ini sependapat dengan Watson, Mong, & Harris (2011: 466-474) bahwa meskipun pembelajaran berbasis game digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan memotivasi mereka belajar dengan cara yang berbeda, terdapat tantangan dalam penggunaan game digital dalam pembelajaran. Tantangan termasuk kesulitan teknologi, manajemen waktu. Sehingga peserta didik dapat belajar dengan sangat menyenangkan.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka hal ini menjadi tantangan bagi seorang guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dengan situasi dan keadaan pandemi seperti saat ini kegiatan belajar mengajar tetap harus dilakukan. Tentu saja dengan keadaan seperti ini tidak

mudah untuk anak-anak melaksanakan pembelajaran, tetapi dengan adanya game edukasi berbasis pembelajaran maka akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa juga aktif dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan game edukasi berbasis pembelajaran yaitu *quizizz* yang merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, *quizizz* juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Game edukasi *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktifitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan Purba, (2019: 5). Penerapan media *quizizz* atau game edukasi *quizizz* ini dapat dilakukan siswa di rumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti smartphone, tablet, ataupun laptop. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya game edukasi *quizizz* memiliki karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. Dengan adanya media *quizizz* dalam pembelajaran daring ini dapat menjadikan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi. Menurut Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi covid-19 di SDN Arjowinangun dengan media *quizizz* masih belum banyak digunakan, serta masih kurangnya pengetahuan tentang penggunaan media *quizizz*, dan dalam pemantauan guru terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar selama pandemi covid-19 masih kurang optimal. Dengan adanya penggunaan media *quizizz* atau game edukasi pembelajaran dapat digunakan sebagai media trobosan pada saat situasi pandemi seperti saat ini, sehingga dapat berupaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan siswa tidak jenuh dengan pembelajaran daring yang monoton.

Berangkat dari persoalan tersebut maka perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang “Analisis Keaktifan Belajar Siswa dalam Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Arjowinangun Tahun Pelajaran 2020/2021”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar siswa yang masih kurang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di masa pandemi
2. Penggunaan media *quizizz* dalam kegiatan belajar mengajar masih belum banyak digunakan

3. Kurangnya pengetahuan tentang penggunaan media *quizizz* dalam kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi covid-19
4. Kurang optimalnya guru dalam memantau keaktifan belajar siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di masa pandemi covid-19.
5. Komunikasi pembelajaran hanya satu arah atau kurang adanya interaksi timbal balik antara guru dengan siswa selama pembelajaran daring.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar permasalahan yang dibahas lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dalam beberapa aspek, sebagai berikut;

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Arjowinangun tahun pelajaran 2020/2021.
2. Objek penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* tahun pelajaran 2020/2021.
3. Media yang dimaksud adalah media *quizizz* dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri Arjowinangun, dengan menggunakan media tersebut guna untuk melihat keaktifan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung selama masa pandemi covid-19.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini ditentukan sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi covid-19 di kelas V SD Negeri Arjowinangun tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana proses belajar mengajar di masa pandemi dengan menggunakan media *quizizz* di kelas V SDN Arjowinangun?
3. Apa saja hambatan yang dialami guru dalam menggunakan media *quizizz* di kelas V SDN Arjowinangun?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi covid-19
2. Mendeskripsikan proses belajar mengajar di masa pandemi dengan menggunakan media *quizizz* di kelas V SDN Arjowinangun.
3. Mendeskripsikan hambatan yang dialami guru dalam menggunakan media *quizizz* di kelas V SDN Arjowinangun.

F. Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peneliti bidang pendidikan dan menambah hasil penelitian yang telah ada sebelumnya

mengenai keaktifan belajar siswa dalam penggunaan media *quizizz* dan dapat membantu dalam penguatan penelitian serupa di Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman serta dapat memberikan pengalaman proses belajar mengajar yang menyenangkan dalam meningkatkan keaktifan belajar melalui penggunaan media *quizizz*.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi berupa media *quizizz* game berbasis pembelajaran, sehingga guru dapat mengaplikasikan pengetahuan dan wawasan guna untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan yang memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan kemampuan berpikir khususnya mengenai pengetahuan dalam media pembelajaran yang menyenangkan melalui *quizizz*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

Kajian teori merupakan ringkasan atau rangkuman berbagai teori yang ditemukan dari sumber bacaan yang ada kaitannya dalam tema yang akan digunakan dalam penelitian. kajian teori ini dimaksudkan dalam rangka untuk menelaah konsep-konsep atau variabel yang akan diteliti dan memberikan jawaban yang teoritis terhadap permasalahan penelitian yang dirumuskan.

1. Masa Pandemi Covid-19

a. Pengertian Pandemi Covid-19

Menurut Susilo, dkk (2020: 46-50) COVID-19 merupakan penyakit baru yang sudah jadi pandemi. Penyakit ini wajib diwaspadai sebab penularan yang relatif kilat, mempunyai tingkatan mortalitas yang tidak bisa diabaikan, serta belum terdapatnya pengobatan definitif. Masih banyak kesenjangan pengetahuan dalam bidang ini sehingga dibutuhkan

studi-studi lebih lanjut. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pandemi COVID-19 merupakan penyakit yang baru dan perlu diwaspadai karena penularan yang sangat cepat dan tingkat kematian yang tinggi ditambah lagi belum adanya pengobatan yang pasti terhadap nvirus ini.

WHO (*World Health Organization*) menyatakan wabah pandemi selaku darurat kesehatan global pada akhir Desember 2019, penyakit respirasi meluas baru timbul di Wuhan, Tiongkok, serta Organisasi Kesehatan Dunia menamakan COVID-19. Darurat kesehatan global yang sedang berlangsung yang sedang diakibatkan oleh penyakit meluas dari manusia ke manusia yang diucap SARS-CoV-2; Coronavirus sindrom respirasi kronis parah merupakan virus yang bisa ditransfer Abbas dkk (2020: 1-14). Sehingga dapat diartikan bahwa pandemi covid-19 mulai muncul pada akhir Desember 2019 yang timbul di Wuhan, Tiongkok. Serta virus covid-19 ini dapat menular dari manusia ke manusia yang lain melalui kontak fisik maupun udara.

Menurut UNESCO (2020) pandemi covid-19 di Wuhan mulai menyebar di China pada Desember 2019, dan kemudian dinyatakan oleh Organisasi Kesehatan Duania (WHO) sebagai darurat kesehatan masyarakat yang menjadi perhatian Internasional pada 30 Januari 2020. Menerapkan larangan perjalanan, menguncim mengonrol tempat kerja, dan menutup fasilitas. Di 172 negara atau kawasan, prasekolah, sekolah, dan universitas di seluruh negeri telah ditutup, yang diperkirakan

memengaruhi 98,5% siswa di seluruh dunia. Sehingga dengan munculnya pandemi covid-19 ini sangat memengaruhi semua aspek sehingga dinyatakan sebagai darurat kesehatan masyarakat.

Menurut Susilo, dkk (2020: 46-50) bahwa COVID-19 pertama dilaporkan di Indonesia pada tanggal 2 Maret sejumlah dua kasus yaitu dari kasus pertama diambil dari data pada tanggal 31 Maret 2020 menunjukkan kasus yang terkonfirmasi berjumlah 1.528 kasus dan kasus yang kedua yaitu terdapat 136 kasus kematian yang terkonfirmasi COVID-19. Tingkat mortalitas COVID-19 di Indonesia sebesar 8,9%, angka ini merupakan yang tertinggi di Asia Tenggara. Sehingga dengan adanya pernyataan tersebut bahwa pandemi covid pertama diberitakan di Indonesia pada tanggal 2 Maret yang terdapat dua kasus yaitu sejumlah 1.528 yang telah terkonfirmasi COVID-19 dan terdapat 136 kasus kematian yang terpapar COVID-19.

b. **Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan**

Munculnya pandemi covid-19 merupakan bencana yang memilukan bagi semua penduduk bumi. Segala kegiatan kehidupan manusia di bumi terganggu dengan munculnya virus tersebut, tanpa kecuali juga berdampak pada pendidikan. Banyak negeri memutuskan untuk menutup sekolah, ataupun perguruan tinggi, khususnya di negara Indonesia. Hal tersebut merupakan bencana yang sangat kritis dengan munculnya pandemi tersebut. Pemerintah Indonesia maupun negara lain

memutuskan keputusan yang sangat pahit dengan menutup sekolah guna untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif serta untuk menyelamatkan hidup ataupun senantiasa membuka sekolah dalam keberlangsungan mempertahankan perekonomian. Menurut C. Dong, dkk (2020: 1-9) bahwa tanggapan mendesak dengan adanya pandemi Covid-19 ini, pada awal Februari 2020 Kementerian Pendidikan Tiongkok mengamankan agar semua sekolah dan universitas menghentikan pengajaran tatap muka dan menggunakan platform internet untuk menyampaikan pembelajaran *online*. anak-anak sekolah diharuskan menghadiri kelas *online* untuk melanjutkan pendidikan mereka. Hal tersebut juga sama diberlakukan di negara Indonesia, hal itu diberlakukan karena sektor pendidikan merupakan cluster yang harus diwaspadai dan benar-benar harus diperhatikan karena sebagian besar siswa dan berbagai mahasiswa, ataupun guru berasal dari berbagai daerah. Selain hal itu juga terdapat beberapa sekolah yang belum siap menerapkan protokol kesehatan, sekolah harus memiliki tempat untuk cuci tangan, mewajibkan semua yang berkegiatan dalam proses belajar menggunakan masker, dan membatasi kegiatan belajar di sekolah.

Munculnya pandemi covid-19 mengubah proses kegiatan belajar mengajar, beberapa sekolah menerapkan kegiatan belajar dengan *home visit* dimana guru mendatangi tempat tinggal atau daerah perumahan siswa dan dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4

sampai 5 orang dalam satu kelompok. Selain itu juga kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan cara daring (dalam jaringan) hal ini dilakukan dengan kegiatan belajar mengajar secara jarak jauh dan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Hal ini senada dengan (Daniel, 2020) bahwa banyak pemerintah memerintahkan intitusi untuk menghentikan pengajaran tatap muka kepada sebagian besar siswa, mengharuskan mereka untuk beralih ke pendidikan *online* dan virtual hampir dalam semalaman. Kegiatan belajar mengajar yang diberlakukan secara virtual atau *online* ini sangat membutuhkan waktu yang lama dimana siswa belajar bisa sampai seharian. Dan dalam kegiatan belajar mengajar dalam hal ini sangat memanfaatkan kecanggihan teknologi guna menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dalam jarak jauh.

Menurut Aji (2020: 395-402) terdapat dua dampak dalam keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19 yaitu yang pertama adalah dampak jangka pendek, yang dirasakan oleh banyak keluarga yang ada di Indonesia baik di kota maupun di desa. Di Indonesia banyak keluarga yang kurang familier melaksanakan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah untuk keluarga Indonesia merupakan kejutan besar spesialnya untuk aktivitas orang tua yang umumnya padat jadwal dengan pekerjaannya di luar rumah. Demikian juga dengan problem psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Segala elemen pendidikan secara

kehidupan sosial “terpapar” sakit karena covid-19. Penerapan pengajaran berlangsung dengan metode *online*. proses ini berjalan pada skala yang belum sempat terukur serta terbukti karena belum pernah terjadi sebelumnya. Tak luput dengan yang di desa-desa terpencil yang berpenduduk usia sekolah sangat padat menjadi serba kebingunagn, sebab infrastruktur informasi teknologi sanagt terbatas. Evaluasi siswa bergerak *inline* serta banyak *trial and error* dengan sistem yang tidak terdapat kepastian, malah banyak evaluasi yang dibatalkan. Yang kedua yaitu merupakan akibat jangka pankang. Banyak kelompok warga di Indonesia yang hendak terpapar akibat jangka panjang dari covid-19 ini. Akibat pembelajaran dari sisi waktu jangka panjang merupakan aspek keadilan serta kenaikan ketidaksetaraan antar kelompok warga serta anatar daerah di Indonesia.

Menurut pendapat tersebut dapat diartikan bahwa dampak pandemi covid-19 ini terhadap pendidikan selain perubahannya metode belajar mengajar yang menjadi tidak tatap muka demi keselamatan bersama juga berdampak dengan proses kegiatan belajar yang dilakukan di rumah dengan keterbatasa kegiatan orang tua di luar ruamh serta ketidak mertanya antar kelompok warga yang ada di Indonesia.

c. **Keterlibatan Orang Tua dalam Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah**

Pada kegiatan belajar mengajar siswa selama pandemi covid-19 tidak terlepas dengan keterlibatan orang tua. Hal tersebut tentunya sangat mengejutkan untuk keluarga di Indonesia karena kegiatan belajar mengajar diberlakukan secara tidak tatap muka yang merupakan kebanyakan keluarga menganggap hal tersebut adalah baru karena kegiatan belajar mengajar sepenuhnya dilakukan dari rumah, dalam hal ini peran orang tua sangat penting untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar peserta didik di rumah. Selama munculnya pandemi covid-19 ini, kegiatan belajar mengajar sepenuhnya diambil alih oleh orang tua, walaupun hal tersebut dapat dilakukan dengan latar belakang pendidikan orang tua yang berbeda-beda. Yang pada dasarnya memang peran orang tua dalam keikutsertaan penyelenggaraan pendidikan sudah diberlakukan pada tahun 2017 dalam Permendikbud Nomor 30.

Bahwa partisipasi keluarga dalam penyelenggaraan pendidikan merupakan hal penting dan strategis untuk mendukung penyelenggaraan pendidikan guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Partisipasi keluarga dalam pendidikan membutuhkan model kooperatif yang saling mendukung antara penyelenggara pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Oleh karena itu, pada 27 September 2017, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Muhajir Efendy memberlakukan peraturan tentang keluarga, sekolah, dan masyarakat, yaitu “Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia” (NO. 30 Tahun 2017) tentang partisipasi keluarga dalam penyelenggaraan pendidikan.

Menurut Permendikbud No 30 Tahun 2017 tentang melibatkan keluarga pada penyelenggaraan pendidikan bahwa keluarga memiliki peran strategis dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, serta pelibatan keluarga dalam penyelenggaraan pendidikan memerlukan sinergi antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Dengan tujuan untuk sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kepedulian dan tanggung jawab bersama antara Satuan Pendidikan, keluarga, dan masyarakat terhadap Penyelenggaraan Pendidikan
- 2) Mendorong penguatan pendidikan karakter anak
- 3) Meningkatkan kepedulian keluarga terhadap pendidikan anak
- 4) Membangun sinergitas antara Satuan Pendidikan, keluarga, dan masyarakat, dan
- 5) Mewujudkan lingkungan Satuan Pendidikan yang aman, nyaman, dan menyenangkan.

Dalam peraturan Permendikbud No 30 Tahun 2017 dalam melibatkan keluarga dalam penyelenggaraan pendidikan bahwa terdapat sasaran sebagai berikut:

- 1) Satuan Pendidikan yaitu kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan kesetaraan
- 2) Komite Sekolah yaitu lembaga mandiri yang beranggotakan orang tua/wali peserta didik, komunitas sekolah, serta tokoh masyarakat yang peduli pendidikan
- 3) Keluarga yaitu unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari suami, istri, atau suami istri dan anaknya, atau ayah dan anaknya, atau ibu dan anaknya, atau keluarga sedarah dalam garis lurus ke atas atau ke bawah sampai dengan derajat ketiga
- 4) Masyarakat yaitu kelompok warga negara Indonesia nonpemerintah yang mempunyai perhatian dan peranan dalam bidang pendidikan.

Sehingga dengan sasaran tersebut maka diantara satuan pendidikan, komite sekolah, keluarga, serta masyarakat memiliki peran penting dalam memajukan pendidikan yang ada di Indonesia. Keempat sasaran tersebut saling keterkaitan dalam penyelenggaraan pendidikan yang dilaksanakan, masing-masing juga memiliki peran yang sangat penting dimana satuan pendidikan sebagai tempat penyelenggara pendidikan, adanya komite sekolah yang beranggotakan orang tua siswa dalam dan untuk memajukan pendidikan sekolah, serta keluarga dan masyarakat yang berperan dengan cara membina, mengawasi dan atau melaporkan kepada pihak satuan pendidikan atau pihak berwajib jika terdapat pelanggaran yang dilakukan

peserta didik guna untuk menumbuhkan nilai karakter anak lebih baik lagi.

Dalam keadaan pandemi covid-19 seperti saat ini pun peran keempatnya juga sangat penting terutama peran keluarga dalam mendampingi kegiatan belajar mengajar peserta didik selama pembelajaran jarak jauh berlangsung dan masyarakat yang peduli terhadap pendidikan. Serta saling koordinasi dan saling kerjasama dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan dalam satuan pendidikan yang kerja samanya meliputi program dan kegiatan, pembagian peran dan tanggung jawab.

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Nurhayati (2020: 145) belajar merupakan kegiatan utama dari seluruh proses pendidikan sekolah, yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan ini termasuk kognitif, afektif, psikomotor. Kegiatan belajar mengajar membutuhkan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. aktivitas belajar dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan pembelajaran yang ditentukan.

Menurut Sadiman, dkk (2018: 2) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup,

sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Sehingga belajar juga dapat menghasilkan sebuah pengalaman yang berkesan dan bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Pane (2017: 334) mengemukakan bahwa belajar adalah proses mengubah perilaku dari pengetahuan dan keterampilan. Secara garis besar, jika seseorang ingin tahu, pembelajaran akan muncul. Dalam pembelajaran, subjek dan objek adalah individu. Bahwa belajar merupakan perubahan individu baik dari perubahan tingkah laku maupun perubahan keterampilan dari diri individu. Sadiman (2018: 3) bahwa seseorang telah belajar kalau terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut hendaknya terjadi sebagai akibat interaksinya dengan lingkungannya, tidak karena proses pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit, ataupun obat-obatan. Perubahan tersebut harus relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja. Sehingga belajar merupakan perubahan tingkah laku atau keterampilan yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan dan perubahannya relatif permanen.

Belajar diakui banyak orang bahwa belajar tidak hanya dilakukan di bangku sekolah saja, melainkan belajar dapat dilakukan dimana saja atau disebut dengan belajar dengan menyesuaikan lingkungannya. Belajar juga mencakup berbagai bidang yaitu pengetahuan dan keterampilan. Belajar juga sangat berdampak pada diri individu yang dimana awalnya tidak tahu menjadi tahu, sehingga dari hal tersebut belajar dapat membawa diri ke perubahan yang lebih baik dari sebelumnya.

b. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan menjadi aspek penting yang menjadi indikator capaian dalam pembelajaran. Menurut Kharis (2019: 176) keaktifan belajar merupakan suatu hal yang sangat berperan penting di dalam setiap proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Riswani dan Widayati (2012:7) keaktifan belajar siswa yaitu aktivitas siswa dalam proses belajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan yang dimiliki, serta mencapai siswa yang kreatif dan mampu menguasai konsep-konsep. Sehingga dengan bantuan daya positif siswa dalam proses pembelajaran, siswa sebagai pembelajar akan lebih cenderung memiliki tingkat minat dan semangat yang tinggi dalam proses mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Menurut Wibowo (2016: 130) bahwa keaktifan belajar siswa merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa

dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Maka dari itu, keaktifan belajar siswa adalah kegiatan yang berupa fisik maupun non fisik sehingga sehingga hal tersebut dapat mendukung prosesnya kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.

Selasih (2013: 12) keaktifan belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau perbuatan yang dilakukan seseorang secara sadar baik jasmani dan rohani selama proses pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Oleh karena itu, keaktifan siswa mengacu pada aktivitas fisik dan mental, yaitu bertindak dan berpikir. Selain itu, guru juga mengharapkan siswa dapat berdiskusi dengan teman sekelas, atau dengan kelompok yang dibentuk guru selama proses penugasan. Sehingga siswa juga diharapkan bisa menerima bahan ajar guru selama proses pembelajaran, jadi siswa harus siap lahir batin untuk menerima pembelajaran dengan lancar. Siswa juga diharapkan aktif mengajukan pertanyaan tentang materi yang diajarkan oleh guru yang selama ini belum dipahami, sehingga dapat menggugah keberanian siswa dalam memecahkan masalah.

c. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar dalam kegiatan belajar mengajar terdapat indikator keaktifan siswa dalam proses terlaksananya sebuah

pembelajaran yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga adanya interaksi guru dan siswa. Indikator keaktifan siswa menurut (Sinar, 2018: 17-18) antara lain:

- 1) Aktif belajar yang terjadi dengan proses mengalami. Artinya proses mengalami adalah siswa dibimbing untuk melakukan sendiri mengikuti belajar, yang diawali dengan keberanian mencoba mempraktekkan materi yang sedang dipelajarinya.
- 2) Aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi atau peristiwa belajar aktif. Peristiwa belajar merupakan kegiatan yang memerlukan konsentrasi yang maksimal dari siswa yang sedang belajar.
- 3) Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi proses pemecahan masalah.

Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan indikator keaktifan belajar meliputi siswa mengalami proses belajar yang dibimbing dalam proses belajar dengan keberaniannya dan mencoba mempraktekkan, terbentuknya peristiwa belajar yang aktif, dan dalam hal ini siswa ikut campur dalam mengatasi masalah dan sampai dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan materi belajar yang sedang berlangsung.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakatnya, siswa juga dapat berlatih berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kemampuan keaktifan siswa, guru dapat berperan dengan merancang sistem pembelajaran secara sistematis untuk merangsang semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Keaktifan dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan kemampuan dan minatnya, siswa juga dapat berlatih berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Salasih (2013: 12) bahwa hal tersebut dapat diringkas menjadi beberapa faktor yaitu:

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Menyampaikan dan menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran
- 3) Memberikan rangsangan agar minat belajar siswa tumbuh
- 4) Memberikan petunjuk dalam mempelajari materi
- 5) Memberikan umpan balik berupa penguatan atau hadiah
- 6) Menyimpulkan setiap akhir pelajaran.

3. Media Quizizz

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harflah berarti perantara atau pengantar.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015: 78-90) bahwa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk fisik dan teknis, yang dapat membantu guru untuk lebih mudah menyampaikan tema kepada siswa, sehingga mendorong terwujudnya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang tidak terlepas dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pengirim kepada penerimanya, sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar.

b. Pengertian Quizizz

Penerapan game edukasi *quizizz* dapat dilakukan oleh siswa dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan laptop saat di rumah. Tidak seperti aplikasi edukasi lainnya, game edukasi *quizizz* memiliki karakter tema, meme, avatar, dan musik yang dapat membuat siswa senang selama proses pembelajaran berlatih mandiri atau mengikuti pembelajaran melalui media *quizizz*. Game edukasi *quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing serta mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dan aktif melakukan latihan dan tes guna memperoleh hasil tes yang lebih tinggi. Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media game edukasi *quizizz* adalah aplikasi pembelajaran yang berbasis game jadi siswa dapat belajar bahkan mengerjakan soal atau kuis dalam bentuk permainan yang menyenangkan serta aplikasi atau media *quizizz* ini menyediakan banyak fitur-fitur yang menarik, dimana siswa dapat mengakses aplikasi tersebut melalui perangkat elektronik.

Menurut Agustina dan Rusmana (2019: 1-7) bahwa aplikasi *quizizz* salah salah satu media aplikasi pembelajaran daring yang menyenangkan dapat diakses oleh siswa dan guru secara mudah. Aplikasi pembelajaran *online* yang memanfaatkan media interaktif berupa *web tool* untuk membuat permainan berbentuk kuis sehingga, dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran di kelas *online* oleh guru secara praktis. Sehingga penggunaan media pembelajaran *online* interaktif akan meningkatkan

semangat belajar siswa dan membuatnya semakin menarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, terlebih pada masa pandemi dimana kebanyakan kegiatan siswa hanya dilakukan di rumah.

c. Cara Mengakses Quizizz

Menurut Salsabila, dkk (2020: 163-172) bahwa media belajar mengajar menggunakan *quizizz* sangat gampang membuatnya, yaitu dengan mempersiapkan terlebih dulu materi, dalam wujud pertanyaan-pertanyaan serta jawaban alternatif dalam aplikasi *quizizz*. Setelah selesai menyusun materi ke dalam pertanyaan-pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak di sisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi *quizizz*, lewat webnya, yaitu www.Quizizz.com. Sebagaimana ada di playstore ataupun halaman internet yang lain.

Sehingga dari hal tersebut dapat diartikan bahwa untuk mengakses media belajar mengajar menggunakan *quizizz* sangat mudah, yang pertama yaitu menyiapkan terlebih dahulu materi yang akan di berikan kepada siswa berupa pertanyaan-pertanyaan serta menyiapkan jawaban alternatifnya. Kemudian masuk ke aplikasi *quizizz* melalui webnya yaitu www.Quizizz.com yang tersedia di playstore maupun web internet.

Ada dua cara untuk mengakses *Quizizz*, yang pertama adalah administrator (guru), yang kedua yaitu untuk peserta (siswa). Khususnya untuk administrator (guru) harus memiliki akun *Quizizz* terlebih dahulu sebelum membuat kuis. Administrator (guru) dapat mengakses *Quizizz*

melalui *quizizz.com*, bagi peserta (siswa) dapat mengakses *Quizizz* melalui *join.quizizz.com*. baik administrator (guru) dan peserta (siswa) dapat masuk ke *Quizizz* dengan menggunakan email.

Berikut langkah-langkah membuat akun *Quizizz* untuk administrator (guru):

Langkah 1

Silahkan masuk pada <https://quizizz.com/>



Gambar 2.1
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)

Langkah 2

Klik *sign up*, kita bisa *sign up* dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukkan *email* kita.

Gambar 2.2
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)



Langkah 3

Setelah berhasil *sign up*, silahkan klik *a teacher*, perhatikan gambar berikut ini!

Gambar 2.3
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)



Langkah 4

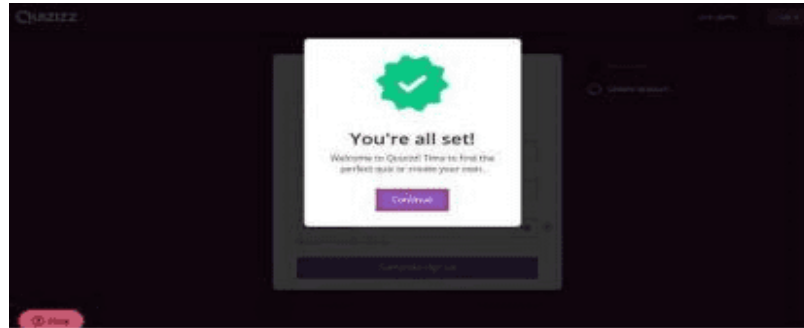
- 1) Pilih negara.
- 2) Masukkan kode pos.
- 3) Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik *can't find your organization*.
- 4) Klik *add organization*.
- 5) Klik *continue*.

Gambar 2.4
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)



Sampai disini kita telah sukses membuat akun di *quizizz.com*.

Gambar 2.5
(sumber: <https://fliphtml5.com>)



Setelah selesai membuat akun, langkah selanjutnya adalah membuat kuis di *quizizz.com*. berikut langkah-langkah membuat kuis di *Quizizz*:

Langkah 1

Klik *open quiz creator*.



Gambar 2.6
(sumber: <https://fliphtml5.com>)

Langkah 2

Perhatikan gambar berikut ini!

Gambar 2.7
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)

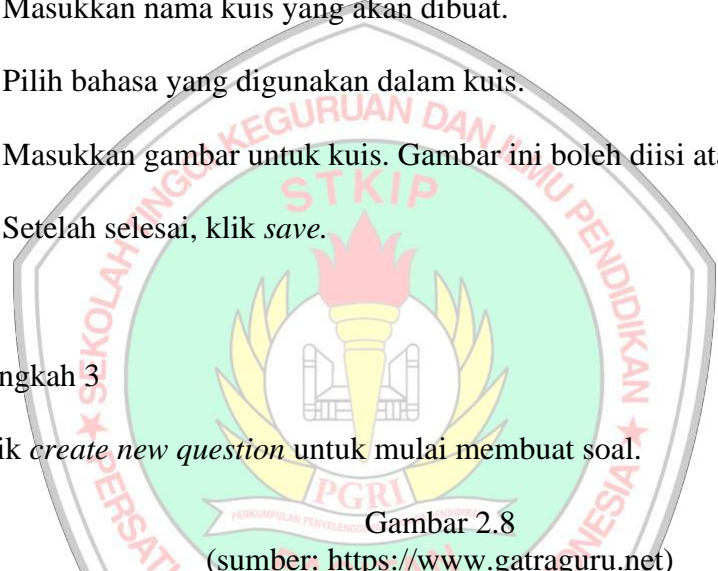


Keterangan:

- 1) Masukkan nama kuis yang akan dibuat.
- 2) Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.
- 3) Masukkan gambar untuk kuis. Gambar ini boleh diisi atau tidak.
- 4) Setelah selesai, klik *save*.

Langkah 3

Klik *create new question* untuk mulai membuat soal.



Gambar 2.8
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)



Langkah 4

Kita akan dibawa ke halaman seperti di bawah ini. Silahkan isikan sesuai dengan keterangan di bawah!

Gambar 2.9
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)



Keterangan:

Single answer adalah soal untuk satu jawaban benar.

Multy select adalah soal dengan jawaban benar lebih dari satu.

1. Untuk membuat soal.
2. Untuk pilihan jawaban 1
3. Untuk pilihan jawaban 2
4. Untuk pilihan jawaban 3
5. Untuk pilihan jawaban 4
6. Untuk menghapus pilihan tinggal menekan *ikon* tong sampah, untuk jawaban yang benar, silahkan klik tanda centang di sebelah kiri sampai berwarna hijau.
7. Untuk menambah *option* jawaban.
8. Untuk mengatur waktu menjawab bisa dipilih 5, 10, 15, 20, dst (waktu dalam detik)

9. Jika semua sudah selesai, klik *save*.

Tampilan layar di sebelah kanan adalah tampilan soal yang akan muncul di hp atau layar komputer siswa.

Langkah 5

Silahkan buat soal sebanyak yang diinginkan. Jika sudah, silahkan klik *finish quiz* kemudian isi *grade* dan *choose relevance subjetc*.

Grade: untuk siswa kelas berapa.

Choose relevance subjetc: silahkan pilih kuis tentang apa.

Langkah 6

Setelah selesai silahkan pilih gambar dan tingkatkan untuk soal tersebut.

Gambar 2.10
(sumber: <https://fliphtml5.com>)

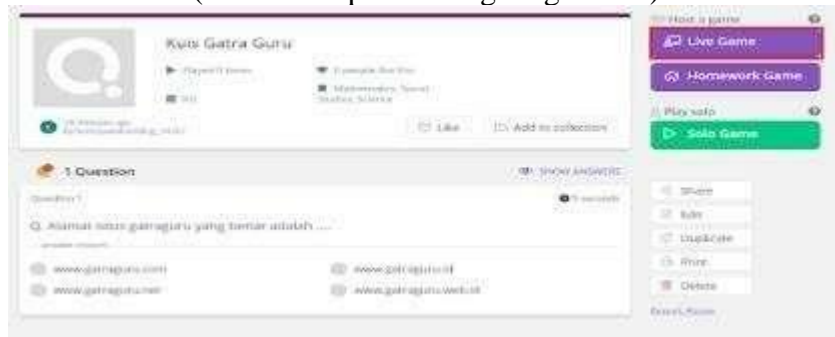


Setelah kuis selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah memberikan kuis tersebut kepada siswa. berikut langkah yang harus dilakukan agar bisa memberikan kuis tersebut kepada siswa.

Langkah 1

Klik *live game*.

Gambar 2.11
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)



Langkah 2

Silahkan melakukan pengaturan seperti di bawah ini!

Gambar 2.12
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)



Keterangan:

1. Jika berwarna hijau, pertanyaan akan diacak. (buat berwarna hijau)
2. Jika berwarna hijau, jawaban akan diacak. (buat berwarna hijau)
3. Jika berwarna hijau, setelah selesai siswa akan diperlihatkan jawaban yang benar. (buat berwarna hijau)
4. Buat agar berwarna hitam.
5. Buat berwarna hitam.
6. Biarkan berwarna hijau.
7. Biarkan berwarna hijau.
8. Biarkan berwarna hijau.

Langkah 3

Silahkan melakukan pilihan pengaturan seperti di bawah ini, dilanjut dengan mengeklik *Host Game*.

Gambar 2.13
(sumber: <https://fliphtml5.com>)



Keterangan:

1. *Team* (quiz dikerjakan bersama team)
2. *Classic* (siswa mengerjakan quiz secara individual)
3. *Test* (siswa mengerjakan quiz secara serius menggunakan login)

Langkah 4

Jika sudah selesai silahkan tekan *proceed*, maka kuis sudah siap siberikan kepada siswa. minta agar siswa mengetik *join.quizizz.com* pada *google* di hp, komputer atau laptopnya masing-masing.

Gambar 2.14
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)



Selanjutnya adalah langkah-langkah untuk siswa bergabung dalam kuis interaktif *Quizizz* yang telah diberikan oleh guru.

Langkah 1

Masuk pada akun *google* lalu ketik *join.quizizz.com*, kemudian klik *ikon join quiz*, perhatikan gambar di bawah ini!

Gambar 2.15
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)



Langkah 2

Minta siswa memasukkan *game code*, kemudian masukkan nama mereka.

Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar komputer guru.

Gambar 2.16
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)



Kuis bisa dimulai setelah seluruh siswa bergabung di dalam kuis. Guru hanya tinggal klik *start*.

Langkah 3

Setelah seluruh siswa selesai mengerjakan kuis. Siswa dapat melihat peringkatnya di papan peringkat dan guru dapat melihat keseluruhan persentase hasil kuis siswa baik yang mencapai KKM maupun yang belum mencapai KKM. Dan guru juga bisa mendownload data statistik dalam bentuk ms. Excel dan melihat di soal manakah siswa banyak yang gagal.

Gambar 2.17
(sumber: <https://www.gatraguru.net>)



Hal tersebut adalah cara akses aplikasi *quizizz* sebagai media belajar mengajar. Dalam penggunaan media aplikasi *quizizz* sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, pada awalnya baik guru maupun siswa memerlukan pelatihan dan bantuan untuk menggunakan media tersebut. Hal itu senada dengan pendapat Heckal dan Ringeisen (2019) bahwa siswa akan mencapai efek pembelajaran *online* berdasarkan pengalaman teknis sebelumnya, dan mungkin memerlukan pelatihan dan bantuan untuk menggunakan alat dan *platform* pembelajaran sebelum memulai

kursus online. Pada akhirnya, jika siswa yakin bahwa mereka memiliki pengetahuan dan sumber daya untuk mendukung mereka, itu akan berdampak positif pada penggunaan aplikasi mereka (Alghamdi, dkk, 2020; Yakubu & Dasuki, 2019). Sehingga jika siswa sudah mengalami proses pengalaman sebelumnya dalam penggunaan aplikasi media atau mendapatkan pelatihan dan bantuan menggunakan aplikasi maka mereka akan berdampak positif dan lebih mudah dalam penggunaannya.

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

Bagian ini memuat uraian secara sistematis mengenai hasil penelitian terdahulu tentang persoalan yang akan dikaji. Penelitian terdahulu ini hampir sama dengan penelitian ini tetapi mempunyai perbedaan yang jelas. Adapun penelitian terdahulu ini dipergunakan sebagai tolak ukur dalam pembuatan penelitian ini. Dalam bagian ini peneliti juga mencantumkan persamaan dan perbedaan dengan peneliti terdahulu. Peneliti terdahulu yang dijadikan pedoman sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Chuanmei Dong, dkk tahun (2020) dengan judul Pembelajaran Online Anak-Anak Muda Selama Pandemi COVID-19: China. Keyakinan dan Sikap Orang Tua. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran online selama pandemi bermasalah dan menantang bagi keluarga. Orang tua Tionghoa tidak terlatih atau siap untuk merangkul pembelajaran *online*. Hal itu dikarenakan pembelajaran *onlien* selama

pandemi serta keyakinan dan sikap orang tua menyebutkan bahwa setiap anak memiliki pengalaman belajar *online* selama pandemi. Tetapi pada umumnya orang tua memiliki keyakinan yang negatif tentang nilai dan manfaat pembelajaran online dan lebih menyukai pembelajaran tradisional di pusat anak kecil. Dalam penelitian mensurvei bahwa 3.275 keyakinan dan sikap orang tua China seputar pembelajaran *online* anak-anak kecil selama penguncian pandemi COVID-19. Sebagian besar orang tua (92,7%) dalam penelitian tersebut melaporkan bahwa anak-anak mereka memiliki pengalaman belajar *online* selama pandemi, dan banyak (84,6%) menghabiskan waktu kurang dari setengah jam sekali. Dalam penelitian ini orang tua cenderung menolak dan bahkan menolak pembelajaran online karena tiga alasan utama yaitu kekurangan pembelajaran online, regulasi diri anak-anak yang tidak memadai, dan kurangnya waktu serta pengetahuan profesional mereka dalam mendukung pembelajaran online anak-anak. Penelitian ini sama-sama meneliti tentang belajar di masa pandemi. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Chuanmei, dkk penelitian difokuskan pada pembelajaran online saat pandemi keyakinan dan sikap orang tua China.

Penelitian yang dilakukan Liping Sun, dkk pada tahun (2020) yang berjudul Persepsi Siswa Sekolah Dasar Tentang Perancah dalam Permainan Digital Pembelajaran Berbasis dalam Matematika. Hasil dari penelitian ini bahwa pengalaman berbasis game digital siswa sekolah dasar ini memberikan bukti bahwa penggunaan *scaf-folding* guru dapat berpengaruh pada pembelajaran

pengetahuan siswa, keterampilan aritmatika, dan pengembangan minat pada matematika. Secara khusus, perancah *whole-class* dan *one-to-one* bermanfaat dalam pembelajaran berbasis game digital di pendidikan dasar. Perancah seluruh kelas penting bagi siswa untuk mulai berlatih dan menyelesaikan masalah aritmatika bilangan bulat dalam fase orientasi dan selama beberapa hari pertama permainan, sementara perancah satu ke satu menyangkut kinerja individu siswa selama permainan. Sehingga penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi dua strategi perancah guru dalam berbagai tahapan proses pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, serta persepsi pembelajaran matematika dijenjang pendidikan dasar. penelitian ini sama-sama membahas tentang proses pembelajaran berbasis permainan digital. Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian ini membahas pendekatan perancah guru dan pembelajaran berbasis permainan digital di kelas matematika dasar serta pengaruhnya terhadap persepsi siswa terhadap pembelajaran dalam permainan digital yang dilengkapi perancah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mila Roysa dan Anisa Hartini tahun (2020) dengan judul Aplikasi Daring *Quizizz* Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) aplikasi pembelajarn *online quizizz* merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses secara *online* oleh guru dan siswa yang diterapkan di saat pandemi pada sektor pendidikan agar mampu menyeimbangkan dan menyelaraskan pembelajaran di sekolah untuk senantiasa

relevan serta menyenangkan khususnya pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) adanya aplikasi *quizizz* memberikan alternatif pembelajaran daring yang dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dan siswa serta dapat diakses di luar maupun di dalam kelas, (3) *quizizz* memberikan keuntungan pada pembelajaran daring dengan memanfaatkan perubahan pembelajaran yang lebih mengedepankan pembelajaran di era revolusi industri 4.0 menggunakan teknologi informasi dalam penyampaiannya akan lebih menyenangkan, memotivasi, dan menarik perhatian siswa. persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang belajar dengan menggunakan media *quizizz* di masa pandemi. Perbedaannya adalah penelitian ini dilakukan di SMK dan fokus di pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Erlis Nurhayati tahun (2020) dengan judul Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Quizizz* pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi *quizizz* pada masa pencegahan penyebaran covid-19 mata pelajaran IPS. Setelah pelaksanaan pembelajaran daring melalui media game edukasi *quizizz* pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 56,25% dari 23 siswa, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata 73,0%. Sehingga media game edukasi *quizizz* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keaktifan siswa pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS kelas VII.6 sebesar 17,65%. Persamaan

dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang keaktifan siswa dalam menggunakan media *quizizz*. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini lebih difokuskan pada pembelajara IPS kela VII.

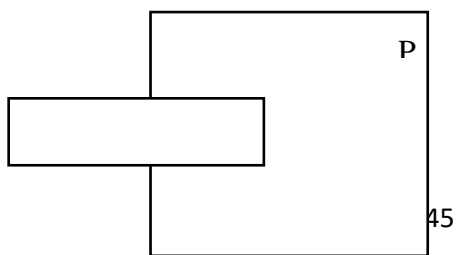
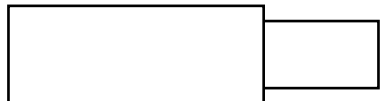
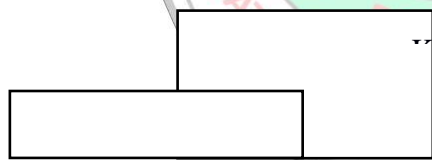
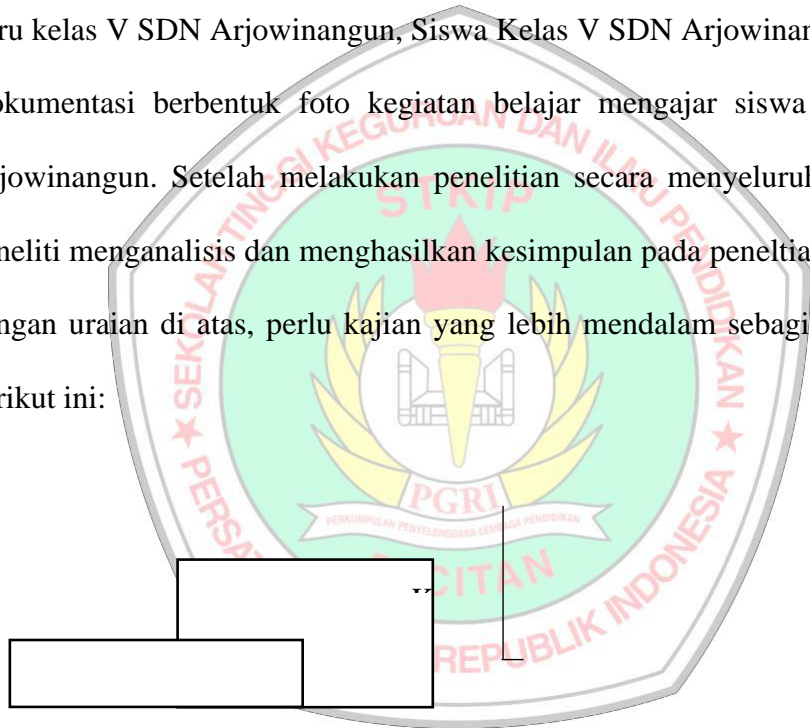
Penelitian yang dilakukan Sumedha Chauhan tahun (2016: 14-30) dengan judul Meta-analisis Dampak Teknologi Terhadap Efektifitas Belajar Siswa SD. Hasil dari penelitian ini menegaskan bahwa teknologi memiliki dampak sedang pada efek belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini menganalisis pengaruh variabel pemoderasi seperti bidang subjek, jenis aplikasi, waktu interverensi, dan lingkungan belajar. Serta membahas pengaruh teknologi pada berbagai tingkat variabel regulasi, dan memberikan pencerahan pada teori dan praktik. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas penggunaan teknologi terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut menggunakan penelitian meta-analisis kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.

C. KERANGKA PIKIR

Kerangka berfikir dalam penelitian kualitatif ialah kumpulan deskripsi kata serta bagan yang bermanfaat untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian lewat tahap dan alur. Kerangka berpikir dalam penelitian ini diawali dari penelitian dini yang dilakukan di SDN Arjowinangun. Peneliti memulai dengan memahami area sekolah yang hendak dijadikan objek ataupun subjek mulai dari peneliti menemukan masalah dalam kurangnya keaktifan belajar siswa

di masa pandemi, sehingga dalam penelitian menggunakan media *quizizz* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di masa pandemi.

Peneliti menggunakan tehnik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi. Observaasi dilakukan untuk memperoleh data tentang tingkat keaktifan siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi. Wawancara diperlukan untuk memperkuat hasil dari obsevasi, wawancara dilakukan pada guru kelas V SDN Arjowinangun, Siswa Kelas V SDN Arjowinangun, orang tua. Dokumentasi berbentuk foto kegiatan belajar mengajar siswa kelas V SDN Arjowinangun. Setelah melakukan penelitian secara menyeluruh, data tersebut peneliti menganalisis dan menghasilkan kesimpulan pada peneltian ini. Berkaitan dengan uraian di atas, perlu kajian yang lebih mendalam sebagi kerangka pikir berikut ini:



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

Dengan munculnya pandemi virus corona atau Covid-19 di Negara Indonesia sangat berdampak pada dunia pendidikan, dimana pemerintah saat ini harus mengeluarkan kebijakan agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik walaupun dilakukan tidak dengan tatap muka sesuai dengan surat edaran yang disebar oleh pemerintah Nomor 4 tahun 2020 yang menyatakan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara daring untuk mencegah penyebaran covid-19. Sehingga hal itu sangat berpengaruh dengan proses kegiatan belajar mengajar guru dan siswa terutama dalam keaktifan belajar siswa dalam proses belajar mengajar di masa pandemi. Untuk melaksanakan proses belajar mengajar menggunakan media *quizizz* guna mengetahui keaktifan belajar siswa selama mengikuti proses kegiatan belajar mengajar selama pandemi. Sehingga guru dapat mengetahui keaktifan belajar siswanya melalui media *quizizz*. Dengan begitu, walaupun kegiatan belajar mengajar dilakukan secara virtual kegiatan tersebut tetap berjalan dengan lancar dan selesai dengan tujuan kegiatan belajar mengajar.

D. PERTANYAAN PENELITIAN

Berdasarkan kajian teori dan penelitian yang relevan yang telah diuraikan, pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa dalam menggunakan media *quizizz*?

2. Faktor apa saja yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz*?



BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2017:6) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara holistic dan dengan cara dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode yang alamiah. Senada dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2017: 9)

menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi. Hal ini senada dengan Bush Antonio, A (2019: 639) bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti sangat berperan lebih aktif dalam menentukan desain penelitian tentang jenis data yang dikumpulkan dan dianalisis, menentukan data mana yang dikutip dan tidak dikutip, serta menentukan penyajian peserta. “pernyataan ulang” yang akurat. Berdasarkan dengan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk mempelajari kondisi, fenomena, aktivitas, sikap, dan pendapat, dimana peneliti adalah kuncinya. Artinya bahwa saat melakukan penelitian, peneliti benar-benar ikut langsung dalam proses pengumpulan data, dan data yang disajikan adalah data yang sesungguhnya diperoleh langsung oleh peneliti ketika di lapangan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dibahas dalam bentuk deskripsi dan kata-kata. Menurut Julmi (2019: 2) kualitatif adalah penguatan keunikan setiap situasi, dan kualitas peneliti, kualitatif tidak menganjurkan bahwa temuan dalam situasi tertentu juga dapat dialihkan ke situasi lain. Sehingga dalam konteks alamiah tertentu, dan dalam bentuk bahasa alami, melalui penggambaran bahasa dan bentuk bahasa

keseluruhan, penelitian kualitatif harus fokus pada mendeskripsikan pandangan atau pendapat partisipan.

Menurut pendapat lain yang dikemukakan Arikunto (2013:20) penelitian kualitatif adalah data yang diwujudkan dalam kata keadaan atau fisik. Agar penelitiannya berkualitas, data yang dikumpulkan harus lengkap yaitu data primer dan sekunder. Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek (informan) yang dapat dipercaya sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen grafis (tabel, catatan, notulen rapat, SMS dan lain-lain), foto-foto, film, rekaman video, benda-benda lain yang dapat memperkaya data primer. Sedangkan menurut Creswell JW dan Jones SR (dalam Bush Antonio 2019) bahwa salah satu tujuan penelitian kualitatif komprehensif adalah untuk memperjelas kedalaman dan kekayaan fenomena sosial atau populasi di lingkungan alam. Sehingga dari hal itu dapat diartikan bahwa penelitian kualitatif yang menyeluruh untuk mengkaji lebih dalam terhadap fenomena sosial atau populasi di lingkungan secara alamiah.

Penelitian mengenai analisis keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi bertujuan untuk menggambarkan kondisi dan fenomena yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini peneliti menggali informasi tentang fenomena yang terjadi pada guru, siswa, dan orang tua kelas V SDN Arjowinangun berkaitan dengan analisis keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi, sehingga dapat menghasilkan kajian yang lebih

mendalam. Dilihat dari segi prosesnya, senada dengan pendapat Moleong (2017:7) bahwa salah satu fungsi dan pemanfaatan penelitian kualitatif adalah untuk meneliti sesuatu secara mendalam dan dari segi prosesnya. Informasi tersebut merupakan data yang diperoleh langsung oleh peneliti. Selanjutnya dideskripsikan dan dapat dipertanggungjawabkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Arjowinangun Kecamatan Pacitan. Lokasi SD berada di Dusun Kauman Desa Arjowinangun Kecamatan Pacitan Kabupaten Pacitan. Peneliti memilih lokasi ini dengan pertimbangan bahwa penelitian sejenis belum pernah dilakukan sebelumnya.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Agustus 2021 dengan jadwal sebagai berikut.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Bulan							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Juli	Ags
1.	Studi Awal								
2.	Penyusunan Proposal								
3.	Seminar Proposal								

No	Uraian Kegiatan	Bulan							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun i	Juli	Ags
4.	Perizinan								
5.	Instrumen / Validasi Instrumen								
6.	Pengumpulan Data								
7.	Analisa Data								
8.	Penyusunan Laporan								
9.	Desiminasi Hasil								
10.	Penyusunan Laporan Akhir								

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sampel dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian ini dipilih dengan cara purposive sampling. Artinya, peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus sesuai dengan tujuan peneliti sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah guru, dan siswa kelas V SD Negeri Arjowinangun. Guru yang dimaksud adalah guru yang mengajar di kelas V SDN Arjowinangun. Objek penelitian merupakan titik perhatian dalam sebuah penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan analisis keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi kelas V SD Negeri Arjowinangun.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti membutuhkan teknik atau metode tertentu untuk mengumpulkan data guna mencapai tujuan penelitian yang ingin dicapai. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi diuraikan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan peneliti dengan tujuan untuk mendapatkan data secara langsung turun ke lapangan. Menurut Amirono dan Daryanto (2016: 74) observasi merupakan suatu teknik yang dicatat secara sistematis melalui observasi yang cermat. Peneliti akan mengamati guru kelas, orang tua/wali murid, dan siswa. melalui observasi ini peneliti dapat mengetahui keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* pada kegiatan belajar mengajar di masa pandemi kelas V SDN Arjowinangun dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

b. Wawancara

Wawancara (interview) adalah salah satu bentuk pengumpulan data yang dilakukan secara lisan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Fungsi teknik wawancara ini

adalah untuk mengetahui keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi.

c. Angket

Angket (kuesioner) adalah suatu tehnik atau pengumpulan data secara tidak langsung. Biasanya berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Bentuk pertanyaannya tertutup, dimana pertanyaan atau pernyataan sudah memiliki alternatif jawaban yang sudah tinggal dipilih oleh responden. Fungsinya untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *quizizz* dalam kegiatan belajar mengajar di masa pandemi covid-19.

d. Dokumentasi

Menurut Prastowo (2016:226) dokumen adalah rekaman yang bersifat tertulis atau film dan kedua isinya adalah peristiwa yang telah berlalu. Dalam penelitian ini, data dokumen yang digunakan adalah proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media *quizizz*, foto-foto selama kegiatan penelitian berlangsung, dan rekaman proses wawancara yang selanjutnya menjadi data yang akan dianalisis lebih lanjut oleh peneliti.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti secara langsung. Sehingga instrumen utamanya adalah peneliti sendiri. Sedangkan instrumen bantu yang digunakan adalah observasi, angket, pedoman wawancara dan tes formatif.

Sugiyono (2017: 222) mengemukakan bahwa peneliti kualitatif sebagai human instrumen, yang berfungsi untuk menentukan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, mengumpulkan data, menginterpretasikan data dan menarik kesimpulan berdasarkan temuannya. Meskipun sarana utama penelitian kualitatif adalah peneliti, namun sarana bantu tetap diperlukan untuk memudahkan proses pengumpulan data agar dapat berjalan secara sistematis dan terstruktur. Alat bantu dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara. Berikut ini adalah deskripsi alat pengumpulan data

a. Instrumen Utama

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2017:59). Instrumen utama pada penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan tujuan untuk mencari dan mengumpulkan data secara langsung dari sumber data. Peneliti harus dapat menyesuaikan diri dan langsung dengan subjek penelitian.

b. Instrumen bantu pertama

Instrumen bantu pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, yaitu berupa garis-garis besar atau butir-butir umum kegiatan yang akan diobservasi.

1) Tujuan pembuatan instrumen

Observasi ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan sebagai dasar untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut dan dengan observasi ini akan diperoleh data-data mengenai analisis keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi.

2) Proses pembuatan instrumen

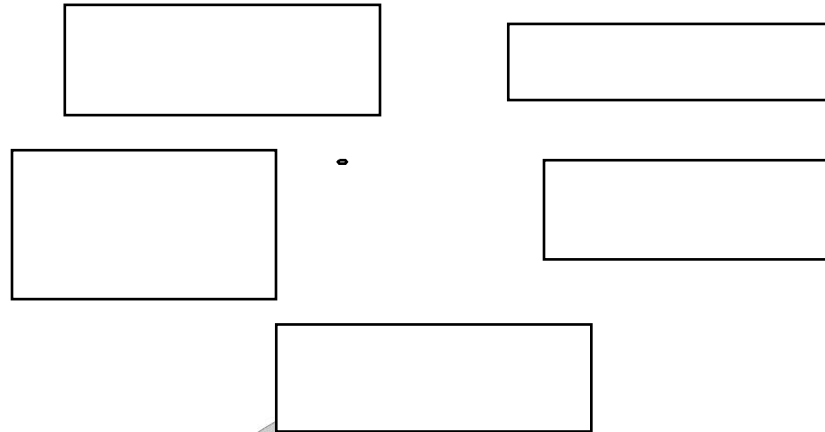
Pertama berisi butir-butir pokok kegiatan yang akan diobservasi, pengamat membuat deskripsi yang berkenaan dengan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media *quizizz*. Kedua berisi butir-butir kegiatan yang diperlihatkan oleh individu yang diamati.

3) Proses analisis data

Data yang diperoleh melalui instrumen observasi selanjutnya dianalisis dengan tahap-tahap yang telah ditentukan.

4) Penggunaan data

Data yang diperoleh dari observasi digunakan untuk mengamati keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi.



Bagan 3.1 Alur Instrumen Bantu pertama

c. Instrumen bantu kedua

Instrumen bantu kedua dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang lebih akurat sebagai konfirmasi data observasi, angket dan dokumentasi.

- 1) Tujuan pembuatan instrumen
 - a) Tujuan pembuatan instrumen bantu keempat ini adalah untuk mengumpulkan informasi dan bukannya untuk merubah ataupun mempengaruhi pendapat responden.
 - b) Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi.
 - c) Untuk mengetahui proses kegiatan belajar mengajar di masa pandemi menggunakan media *quizizz* yang dilakukan oleh guru.
- 2) Proses pembuatan instrumen

Sebelum digunakan, instrumen wawancara dianalisis atau divalidasi dengan kriteria kejelasan bahasa, isi pertanyaan, dan susunan kalimat yang sesuai dengan tujuan penelitian.

- 3) Proses penggunaan dan pelaksanaan
 - a) Pewawancara dan responden saling belum mengenal
 - b) Pewawancara adalah pihak yang terus-menerus bertanya, sedang responden pihak selalu menjawab pertanyaan tersebut.
 - c) Ada urutan pertanyaan yang harus ditanyakan.

- 4) Proses analisis data

Data yang diperoleh melalui instrumen wawancara selanjutnya dianalisis dengan tahap-tahap yang telah ditentukan.

- 5) Penggunaan data

Data yang diperoleh dari wawancara digunakan untuk mengetahui deskripsi keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi kelas V SD Negeri Arjowinangun Tahun Pelajaran 2020/2021

- d. Instrumen bantu ketiga

Instrumen bantu ketiga yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz*. angket ini diberikan kepada siswa sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Bentuk instrumen angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup yaitu jumlah item dan jawaban sudah ditentukan dan responden tinggal

memilihnya. Angket keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* ini dibuat untuk mengetahui respon siswa dan mengumpulkan data mengenai keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* ketika proses belajar mengajar berlangsung, sehingga akan didapatkan data yang valid. Data yang diperoleh digunakan untuk mengelompokkan siswa berdasarkan skor yang dimiliki, yaitu menjadi kategori tinggi, sedang, dan rendah.

e. Instrumen bantu keempat

Instrumen bantu keempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Studi dokumentasi untuk memperoleh data dari dokumen yang diperlukan selama penelitian mengenai keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi.

E. Keabsahan Data

Penelitian kualitatif menggunakan uji keabsahan data untuk mendapatkan data yang valid. Menurut Sugiyono (2017:363) data pada penelitian kualitatif dinyatakan valid apabila adanya kesamaan data antara apa yang terjadi di lapangan terkait obyek yang diteliti dengan yang dilaporkan oleh peneliti. Lebih lanjut, Moleong (2017:324) dan Sugiyono (2017:364) menyatakan bahwa uji keabsahan data pada penelitian kualitatif meliputi empat hal, yaitu:

1. Uji validitas internal atau kredibilitas data yang dapat dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi, analisis kasus negatif, dan *member check*.

2. Uji validitas eksternal atau keteralihan yaitu derajat yang menunjukkan ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian.
3. Uji realibilitas yaitu penelitian dapat diulangi oleh orang lain untuk membuktikan bahwa ada data yang diperoleh merupakan hasil dari proses penelitian yang telah dilakukan.
4. Uji obyektivitas yaitu penelitian dikatakan obyektif apabila hasil penelitian telah disepakati oleh banyak orang.

Penelitian ini, uji keabsahan data dilakukan melalui uji validitas internal. Uji validitas internal yaitu istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif menggantikan istilah uji kredibilitas atau kepercayaan. Moleong (2017:324) menyebutkan salah satu fungsi dari uji validitas internal adalah untuk menunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan ganda yang sedang diteliti.

Penelitian ini menggunakan cara triangulasi untuk mengetahui keabsahan data. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu lain di luar data sebagai pembanding guna melakukan pengecekan terhadap data (Moleong, 2017:330). Sedangkan menurut Sugiyono (2017:369) triangulasi adalah pengecekan kembali data yang telah diperoleh dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Hal ini berarti bahwa data yang telah diperoleh diuji kembali keabsahannya atau kevalidannya dengan cara

mengumpulkan data dari beberapa sumber untuk mendapat data terkait suatu obyek.

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Penelitian menggunakan triangulasi sumber yaitu untuk mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Untuk mengecek data keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi yang diperoleh melalui observasi. Kemudian dilakukan wawancara kepada guru kelas dan orang tua apabila memungkinkan untuk mengetahui keabsahan keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi. triangulasi sumber juga digunakan untuk mengetahui keabsahan data tentang keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi dan hambatan guru dalam menggunakan media *quizizz* sebagai media belajar mengajar di masa pandemi serta solusi dalam mengatasinya. Sedangkan triangulasi teknik digunakan untuk mengetahui keabsahan data keaktifan belajar siswa menggunakan media *quizizz* di masa pandemi.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Bodgan dalam Sugiyono, 2017:334). Sedangkan Sugiyono (2017:333) menyatakan bahwa analisis data adalah proses

mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkannya, mensintesiskan, menyusun ke dalam pola, memilih data yang diperlukan, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Ini berarti teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengorganisasikan serangkaian tahap terstruktur sehingga sebuah hasil penelitian dapat dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017:334) menyatakan bahwa kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktivitas analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penyimpulan data.

1. Reduksi Data

Reduksi data bertujuan untuk memudahkan membuat kesimpulan data yang diperoleh selama pelaksanaan. Reduksi data dimulai dengan mengidentifikasi semua catatan dan data lapangan yang memiliki makna yang berkaitan dengan fokus penelitian, data yang tidak berkaitan dengan masalah penelitian disisihkan sendiri, kemudian menggunakan kode untuk mempermudah data yang digunakan agar mengetahui asal diperolehnya.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang tersusun dan memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang dianalisis disajikan dalam bentuk grafik, tabel, matrik, dan bagan guna menggabungkan informasi yang tersusun menjadi kesatuan yang padu, sehingga memudahkan peneliti untuk menentukan kesimpulan.

3. Verifikasi atau Menyimpulkan Data

Verifikasi dan menyimpulkan data dilakukan ketika data sudah terkumpul. Kesimpulan pada tahap pertama bersifat lingkar, tetap terbuka, dan belum jelas kemudian meningkat menjadi jelas dan rinci. Kesimpulan akhir akan diperoleh dengan bertambahnya data sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh.

