

## ANALISIS KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM MENGUBAH PECAHAN KELAS IV SD NEGERI JATINGALEH 01 SEMARANG MELALUI GAME QUIZIZZ

Anditasari Dewi Pramukti\*, Khusnul Fajriyah, Yohanes Maria Vianey Trisunu Harjati Wibowo  
Program Studi PPG, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

\*Corresponding author email: [anditadpramukti@gmail.com](mailto:anditadpramukti@gmail.com)

### Article History

Received: 17 July 2024

Revised: 07 August 2024

Published: 14 August 2024

### ABSTRACT

*Student's ability to convert fractions was analyzed in this research, utilizing quizizz games in the fourth grade of SD Negeri Jatingaleh 01 Semarang. This kind of study is classified as qualitative descriptive research., incorporating participatory observation, in-depth interviews, as well as documentation. Didn't go smooth as some findings were quite fragmented. Proved effective or not was a mixed outcome Quizizz games had a hand in increasing the student's convert-fractions abilities. Engagement and motivation, as it was observed, were boosted due to the games. As a matter of fact, the atmosphere was more interactive and pleasurable for the students but not perfect in the learning aspect. Referencing the visualization and direct feedback from quizizz, it was somewhat important in helping students understand fractions better. There lie some challenges though which could not be overlooked such as time limits under which they had to perform and the dependency on electronic gadgets and internet was widespread. Student's perceptions of using quizizz are generally positive. Majority believed the burden of studying had lightened a little and their interest in study showed a bit improvement. Comes the wrapping up part of this study that quizizz game useful in fraction conversion learning leaps and bounds, but there is need for restructuring in the usage of the quizizz games given the student's needs and their characters.*

**Keywords:** *Quizizz Game, Math Learning, Elementary School*

Copyright © 2024, The Author(s).

**How to cite:** Pramukti, A. D., Fajriyah, K. & Wibowo, Y. M. V. T. H. (2024). ANALISIS KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM MENGUBAH PECAHAN KELAS IV SD NEGERI JATINGALEH 01 SEMARANG MELALUI GAME QUIZIZZ. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1381–1388. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3175>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah bagian terpenting dalam kehidupan manusia yang bertujuan untuk menjalin komunikasi antara satu orang dengan orang lain demi kemajuan bangsa. Salah satu tokoh bangsa yang berperan dalam memajukan pendidikan di Indonesia yaitu Ki Hajar Dewantara. Pendidikan dapat digunakan sebagai tuntunan untuk mendidik anak-anak untuk menghindari perbuatan jahat dan memperoleh kecerdasan yang lebih luas. Pendidikan yang bertujuan untuk memajukan suatu bangsa ini, terdapat 2 jenis, yaitu pendidikan informal yang terjadi dalam interaksi sosial dan pengalaman sehari-hari. Sedangkan pendidikan formal merupakan pendidikan yang didapatkan di sekolah.

Berdasarkan Peraturan Menteri No. 16 Tahun 2022 Pasal 7 (2d) tentang standar proses menyebutkan bahwa strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas, dilaksanakan dengan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan sebagai variasi dalam pembelajaran supaya tidak selalu monoton. Proses dalam pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Pembelajaran harus menyenangkan, dan ini dapat dicapai dengan menggunakan media.

Sedangkan pengertian media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan proses informasi. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai (1)

pembawa pesan dari pengirim ke penerima; (2) sebagai alat yang membantu peserta didik memahami apa yang disampaikan oleh guru; (3) sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk menjalin hubungan yang baik selama proses pembelajaran; dan (4) sebagai alat yang membantu peserta didik memahami apa yang disampaikan oleh guru. (Tafonao, 2018).

Pembentukan pola pikir untuk memahami konsep dan memahami hubungan antara konsep Dalam pembelajaran matematika, peserta didik memperoleh pemahaman melalui pengalaman dengan sifat-sifat dari sekumpulan objek. Kemampuan peserta didik dalam mengubah pecahan merupakan indikator penting dalam pembelajaran matematika dasar.

Di era digital ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika menjadi semakin relevan. Salah satu bentuk integrasi tersebut adalah penggunaan game edukasi berbasis online, seperti *Quizizz* Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran (Zhao, 2019). Penggunaan game *quizizz* dalam pembelajaran dapat membawa aktivitas yang multi permainan serta membuat latihan soal yang menyenangkan (Purba, (2019:5).

Menurut penelitian sebelumnya, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* serta antusias peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan kelas yang menyenangkan (Ardiansyah (2022). Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Asria (2021) berpendapat bahwa antusiasme peserta didik yang mencakup faktor-faktor seperti respons, perhatian, konsentrasi, keinginan,

dan kesadaran untuk berpartisipasi dalam evaluasi trigonometri yang dilakukan melalui platform *Quizizz* semuanya cukup baik.

Namun kondisi di sekolah, dari hasil observasi awal di SD Negeri Jatingaleh 01 Semarang, ditemukan bahwa sebanyak 60% peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam mengubah pecahan, baik dari pecahan biasa ke pecahan campuran maupun sebaliknya. Hal ini sejalan dengan temuan Wijaya (2017) yang menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar di Indonesia sering mengalami miskonsepsi dalam memahami pecahan. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis kemampuan peserta didik kelas IV SD Negeri Jatingaleh 01 Semarang dalam mengubah pecahan melalui penggunaan game *Quizizz*. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan tentang efektivitas penggunaan game edukasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pecahan, khususnya pada keterampilan mengubah bentuk pecahan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, merupakan metode penelitian yang didasarkan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen), di mana peneliti adalah instrumen kunci. Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan digunakan dengan triangulasi (gabungan), dan analisis data dilakukan secara induktif atau kualitatif. Hasil penelitian kualitatif

menekankan pentingnya generalisasi (Sugiyono (2017, 9).

Pendekatan ini dipilih untuk memberikan gambaran mendalam tentang bagaimana peserta didik menggunakan game *quizizz* dalam kemampuan mengubah pecahan. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah peserta didik yang terdapat di kelas IV di SD Negeri Jatingaleh 01 Semarang pada tahun akademik 2023/2024. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan 1 kelas yang berjumlah 27 peserta didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini meliputi, lembar observasi kemampuan peserta didik dalam mengubah pecahan, pedoman wawancara, dan dokumentasi saat penggunaan game *Quizizz*. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis pada kemampuan peserta didik dalam mengubah pecahan. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara yang dilakukan kepada beberapa peserta didik pada kemampuan peserta didik dalam mengubah pecahan yang mencakup pemahaman terhadap masalah, membuat perencanaan, melakukan perencanaan, dan pada saat mengecek jawaban, serta mengetahui tujuan dan minat peserta didik terhadap game *Quizizz*. Dokumentasi pada penelitian ini, berupa gambar atau foto saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan game *quizizz*, dokumentasi terhadap hasil pekerjaan peserta didik. Pada metode penelitian, menggunakan empat tahapan, yaitu : a. Persiapan, membuat instrumen dan mempersiapkan game *quizizz* b. Pelaksanaan, dengan melakukan game *quizizz* kepada peserta didik, observasi, wawancara dan melakukan pengamatan c.

Tahap analisis data, yaitu data yang dikumpulkan diproses dan dianalisis d. Tahap penarikan kesimpulan, dengan membuat laporan tentang hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan saat PPL I dengan diawali kegiatan observasi dan wawancara kepada peserta didik kelas IV di SD Negeri Jatingaleh 01 mengenai penggunaan media quizizz dalam pembelajaran. Penggunaan game *Quizizz* pada dasarnya merupakan penunjang dalam pembelajaran yang diisi dengan kuis penyelesaian masalah yang nantinya akan berpengaruh dalam hasil atau nilainya (Devi Rinditia, 2022).

### 1. Pemahaman Awal Peserta Didik

Sebelum diimplementasikan game *Quizizz*, pemahaman peserta didik dalam mengubah pecahan masih mengalami kesulitan. Hal itu terlihat saat peserta didik diberikan materi pecahan, namun hanya 60% peserta didik mendapatkan nilai di atas nilai KKM yaitu 65. Kesulitan yang banyak dihadapi yaitu pada saat mengubah pecahan biasa ke pecahan decimal dan sebaliknya.

### 2. Implementasi Game *Quizizz* pada Pembelajaran Pecahan

Hasil observasi penggunaan game *quizizz* pada pembelajaran pecahan yang dilakukan selama 2 kali pertemuan menunjukkan bahwa :

- Peserta didik menunjukkan antusiasme dan motivasi tinggi saat menggunakan *Quizizz*
- Quizizz* membantu menciptakan suasana kompetitif yang positif di dalam kelas.
- Fitur umpan balik langsung dalam *quizizz* membantu peserta didik dalam mengidentifikasi kesalahan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Muhammad Yusuf. S, (2022) yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi melalui game *quizizz* sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

### 3. Analisis Game *Quizizz* Pada Pembelajaran Pecahan

Tabel 1. Kisi-Kisi Kemampuan Peserta Didik dalam Mengubah Pecahan

No	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
1.	Peserta didik mampu mengubah pecahan biasa menjadi desimal dengan benar.	C3	1,3
2.	Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian pecahan desimal dengan benar.	C1	2
3.	Peserta didik mampu mengubah pecahan desimal menjadi persen dengan benar.	C3	4
4.	Peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari dalam menentukan nilai tempat bilangan dengan benar.	C4	5
5.	Peserta didik mampu menganalisis definisi dari pecahan biasa dengan benar.	C4	6
6.	Peserta didik mampu menganalisis	C4	7

	masalah sehari-hari mengubah pecahan biasa menjadi persen dengan benar.			
	Peserta didik mampu menentukan penyebut dari pecahan dengan benar.	C2	8,10	
	Peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari dalam mengubah persen menjadi desimal dengan benar.	C4	9	

Pada tabel 1, merupakan kisi-kisi dari kemampuan peserta didik dalam mengubah pecahan yang mencakup 8 indikator soal. Terdapat 4 ranah kognitif yang terdapat dalam indikator soal. Selanjutnya, setelah mengerjakan soal pecahan dari game *quizizz*, jawaban peserta didik akan di analisis hasil kemampuan dalam mengubah pecahan pada tabel 2.

Tabel 2. Kategori Kemampuan Mengubah Pecahan

No	Kategori	Presentase
1.	Baik	76-100 %
2.	Cukup	60-75 %
3.	Kurang	<60 %

Jumlah pertanyaan yang diberikan dalam kemampuan mengubah pecahan sebanyak 10 item. Pembagian kategori menurut (Arikunto, 2010), terdapat 3 pembagian. Skala ini memperhatikan rentang bilangan presentase, dengan bilangan maksimal 100% dan minimal 0%.

Pembagian kategori dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 3. Kemampuan Peserta Didik dalam Mengubah Pecahan Kelas IV Melalui Game *Quizizz*

No	Skor Responden	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	10	10	100 %	Baik
2.	9	12	90%	Baik
3.	8	4	80%	Baik
4.	7	1	70%	Cukup

Berdasarkan tabel 3. Analisis, pada indikator 1 yang terdapat dalam soal nomor 1 dan 3, sebanyak 5 peserta didik tidak bisa mengerjakan soal dalam mengubah pecahan biasa menjadi desimal dengan baik, terlihat dari hasil *quizizz* yang telah dikerjakan. Akurasi peserta didik dapat menjawab indikator soal 1 yaitu 91%.

Indikator 2 yang terdapat dalam soal nomor 2, seluruh peserta didik sudah mampu mengerjakan soal dengan baik dan benar. Akurasi peserta didik dapat menjawab indikator soal 2 yaitu 100%. Indikator 3 yang terdapat dalam soal nomor 4, sebanyak 1 peserta didik tidak bisa mengubah pecahan desimal menjadi persen dengan benar. Akurasi peserta didik dapat menjawab indikator soal 3 yaitu 96%. Indikator 4 yang terdapat dalam soal nomor 5, terdapat 5 peserta didik yang tidak bisa mengerjakan soal kemampuan menyelesaikan permasalahan sehari-hari dalam menentukan nilai tempat bilangan dengan benar. Akurasi peserta didik dapat menjawab indikator soal 4 yaitu 81%. Kemudian indikator 5 yang terdapat dalam soal nomor 6, terdapat 1 peserta didik yang tidak mampu menganalisis definisi dari pecahan biasa dengan benar. Akurasi peserta didik dapat menjawab indikator soal 5 yaitu 96%. Lalu indikator 6 yang terdapat dalam soal nomor 7, terdapat 5 peserta

didik yang tidak mampu menganalisis masalah sehari-hari dalam mengubah pecahan biasa menjadi persen dengan benar. Akurasi peserta didik dapat menjawab soal indikator soal 6 yaitu 81%. Indikator 7 yang terdapat dalam soal nomor 8 dan 10, terdapat 2 peserta didik yang tidak mampu menentukan penyebut dari pecahan biasa dengan benar. Akurasi peserta didik dapat menjawab soal indikator soal 8 dan 10 yaitu 97%. Dan untuk indikator soal 8 yang terdapat dalam soal nomor 9, terdapat 4 peserta didik yang tidak mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari dalam mengubah persen menjadi bilangan desimal dengan benar. Akurasi peserta didik dapat menjawab soal indikator soal 9 yaitu 85%. Jadi, sebanyak 26 responden berada pada kategori baik, dan 1 responden berada pada kategori cukup.



Gambar 1. Pembelajaran Menggunakan Media *Quizizz*

Berdasarkan gambar 1, mengenai penggunaan media *quizizz* dapat digunakan untuk mengulangi apa yang telah diajarkan melalui soal-soalnya dan untuk mendapatkan gambaran umum tentang apa yang telah dipelajari, serta soal-soalnya merupakan salah satu bentuk solusinya.

#### 4. Respon Peserta Didik Pada Pembelajaran Pecahan Menggunakan Game *Quizizz*

Tabel 4. Pedoman Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Narasumber (Informan)
1	Bagaimana pemahaman awal Anda tentang konsep pecahan sebelum menggunakan game <i>Quizizz</i> ?	Peserta didik kelas IV
2	Apa saja kesulitan yang sering Anda hadapi dalam mengubah bentuk pecahan?	Peserta didik kelas IV
3	Apa saja kelebihan serta kekurangan pada penggunaan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran pecahan menurut Anda?	Peserta didik kelas IV
4	Bagaimana pemahaman akhir Anda tentang konsep pecahan setelah menggunakan game <i>Quizizz</i> ?	Peserta didik kelas IV

Hasil dari wawancara dengan mengacu pada pedoman wawancara tabel 4 dengan 10 peserta didik, menyatakan bahwa mereka sangat senang menggunakan *Quizizz* karena bisa termotivasi saat mengerjakan soal. Selain itu, mereka juga membuat suasana dalam belajar lebih seru dan tidak tegang. Ada juga yang suka game *quizizz* karena setelah menyelesaikan soal, bisa langsung melihat peringkat secara *real time*. Game *quizizz* dapat membantu mengasah daya ingat, karena permainan terbatas waktu yang mengharuskan berpikir cepat untuk mengerjakan soal-soalnya. Hal tersebut mendukung penelitian (Pratama, 2023) bahwa dalam penggunaan game edukasi bisa memunculkan suasana dalam

belajar yang menggembarakan dan memotivasi peserta didik.

### 5. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Game *Quizizz*

Penggunaan game *quizizz* dalam pembelajaran pecahan memiliki beberapa faktor pendukung, diantaranya :

- a. Antusiasme dari peserta didik tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran,
- b. Dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas pembelajaran,
- c. Kemudahan dalam penggunaan game *Quizizz*

Sedangkan faktor penghambat, diantaranya:

- a. Keterbatasan waktu dalam pembelajaran,
- b. Perlunya adaptasi guru dengan teknologi baru.

### 6. Implikasi Pedagogis Penggunaan Game *Quizizz*

Penggunaan game *quizizz* dalam pembelajaran pecahan dapat memberikan implikasi pedagogis, diantaranya sebagai berikut :

- a. Perlunya integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika,
- b. Pentingnya variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik,
- c. Kebutuhan akan pengembangan profesional guru dalam penggunaan teknologi Pendidikan.

### 7. Peran Guru dalam Penggunaan Game *Quizizz*

Setelah melakukan observasi, menunjukkan bahwa peran guru merupakan fasilitator untuk memaksimalkan manfaat game *Quizizz*. Selain itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam menggunakan

teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai kemampuan peserta didik dalam mengubah pecahan melalui game *quizizz* di kelas IV SD Negeri Jatingaleh 01 Semarang, dapat disimpulkan bahwa, penggunaan game *quizizz* dalam pembelajaran pecahan memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta didik dalam mengubah pecahan. Hal ini terlihat dari tabel hasil analisis kemampuan mengubah peserta didik, dan kepercayaan diri dalam pembelajaran menggunakan game *Quizizz*.

Penggunaan game *quizizz* terbukti efektif untuk menarik minat belajar peserta didik yang baik dan menyenangkan. Visualisasi dan umpan balik langsung yang disediakan oleh *quizizz* membantu peserta didik dalam memahami kemampuan dalam mengubah pecahan dengan lebih baik dan mengidentifikasi kesalahan mereka secara cepat.

Meskipun efektif, penggunaan *quizizz* juga terdapat beberapa tantangan, seperti terbatasnya waktu bagi sebagian peserta didik dan butuh konsentrasi yang lebih dalam mengerjakan soal kuis dengan waktu yang terbatas. Persepsi peserta didik terhadap penggunaan *quizizz* umumnya positif, dengan mayoritas merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan merasa termotivasi untuk belajar lebih giat dan rajin.

Penyesuaian tingkat kesulitan soal dan variasi jenis soal dalam game *quizizz* perlu diperhatikan untuk mengakomodasi keberagaman kemampuan peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game *quizizz* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan

kemampuan peserta didik dalam mengubah pecahan, serta dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Namun, penggunaannya perlu diimplementasikan dengan cermat dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakter dari masing-masing peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform *Quizizz* dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Susunan Arikel Pendidikan*, 6(3), 419.
- Asria, Lailatul. (2021). Analisis Antusiasme Peserta didik dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform *Quizizz*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 2.
- Arikunto, S., (2010), *Manajemen Penelitian*, PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Permendikbudristek. (2024). Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Pratama, L. D. (2023). Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 56-70.
- Purba, L. S. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. JDP. 12(1) : 29
- Rinditia, Devi. (2022). *Analisis Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika Menggunakan Game Edukasi Quizizz* Seminar Nasional Pendidikan Matematika.
- Salam, Muhammad Yusuf. (2022). Aplikasi *Quizizz* Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738 – 2746.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (MixedMethods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Wijaya, A. (2017). The Relationships between Indonesian Fourth Graders' Difficulties in Fractions and the Opportunity to Learn Fractions: A Snapshot of TIMSS Results. *International Journal of Instruction*, 10(4), 221-236.
- Zhao, F. (2019). Using *Quizizz* to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.