

LAPORAN
PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)

Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa
Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz
di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng



Disusun Oleh :

Nama : Eka Zulma Ahtha, S.Pd
Bidang Studi : Pendidikan Matematika
Nomor Peserta : 20140518010043

PENDIDIKAN PROFESI GURU DALAM JABATAN
UNIVERSITAS PALANGKARAYA
TAHUN 2020

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Judul : **“Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng”**

Penulis : Eka Zulma Ahtha, S.Pd.

Jabatan : Guru Mata Pelajaran Matematika SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng

Benar-benar merupakan Hasil Penelitian Tindakan Kelas yang saya laksanakan di SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng dan bukan merupakan plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti bahwa karya ini merupakan hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Menyetujui dan mengesahkan

Pangkalan Banteng, 13 Nopember 2020

Penulis

Kepala Sekolah
SD SMP Satap Negeri 1 Pangkalan Banteng.



KUKUH BUDIANTO, S. Pd. SD
NIP.19620214 198712 1 003



EKA ZULMA AHTHA, S.Pd
NIP.19900103 201505 2 002



PEMERINTAH KABUPATEN KOTAWARINGIN BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD SMP SATAP NEGERI 1 PANGKALAN BANTENG

Alamat: Jl. Pulo PB Desa 1 Ketan Agung Kec. Pangkalan Banteng Kab. Kotawaringin Barat 74188

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan

Banteng :

Nama : KUKUH BUDIANTO, S.Pd

NIP : 19620214 198712 1 003

Pangkat : Pembina / IVa

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sungguh- sungguhnya bahwa hasil Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng*" adalah benar- benar hasil karya:

Nama : EKA ZULMA AHTHA, S. Pd

NIP : 19900103 201505 2 002

Pangkat : Penata Muda TK. 1 / IIIb

Demikian Surat Keterangan keaslian hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pangkalan Banteng, 13 Nopember 2020

Kepala Sekolah,



Kukuh Budiarto, S. Pd

NIP. 19620214 198712 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN KOTAWARINGIN BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD SMP SATAP NEGERI 1 PANGKALAN BANTENG

Alamat : Jl. Pura PIR Desa 1 Keban Agung Kec. Pangkalan Banteng Kab. Kotawaringin Barat 74181

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Panitia Seminar Hasil Penelitian Tindakan Kelas menerangkan bahwa :

Nama : Eka Zulma Ahtha, S.Pd
NIP : 19900103 201505 2 002
Jabatan : Guru Matematika Pertama
Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk. I / IIIb

Telah melakukan Penelitian dengan judul "**Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng**". Hasil penelitian tersebut telah diseminarkan pada tanggal 14 Nopember 2020, di ruang kelas VII SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng yang diikuti oleh peserta sebanyak 25 orang. Yang bersangkutan telah melakukan perbaikan hasil seminar.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pangkalan Banteng, 16 Nopember 2020
Panitia Seminar
Sekretaris,

Ketua,


Budi Tyastaksono, S. Pd
NIP. 19820810 201505 1 001


Ditivani Safitri, S. Pd
NIP. 19880418 201505 2 001

Mengetahui,
Kepala Sekolah


Kukuh Budianto, S.Pd. SD
NIP. 19620214 198712 1 003

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian Tindakan kelas ini dengan baik. Penelitian Tindakan Kelas berjudul **“Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng”** ini disusun untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran yang bermakna di era New Normal ini.

Penyusunan laporan PTK ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Drs. H, Janu Pinardi, M. Si. Selaku dosen di Universitas Palangkaraya yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam penyusunan Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini.
2. Ibu Rahmayani, S.Pd selaku guru pamong atas bimbingan dan saran selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini.
3. Bapak Kukuh Budianto, S.Pd. SD selaku Kepala SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng.
4. Guru beserta Staff di SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng.
5. Siswa-siswi kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng.
6. Keluarga tercinta atas dukungan dan motivasinya.
7. Serta seluruh pihak terkait yang telah membantu hingga laporan ini dapat terselesaikan

Peneliti sangat menyadari bahwa laporan ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu peneliti mohon maaf yang sebesar-besarnya dan peneliti mengharap kritik dan saran demi sempurnanya tulisan ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan akan mendapat ridho Alloh SWT, amin.

Akhir kata semoga penelitian ini dapat berguna bagi semua pihak.

Pangkalan Banteng, 13 Nopember 2020

Peneliti,

Eka Zulma Ahtha, S.Pd

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran dengan media game edukasi Quizizz pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng yang berjumlah 13 siswa, sedangkan objek penelitian adalah keseluruhan proses dan hasil pembelajaran matematika melalui media game edukasi Quizizz sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas tersebut. Instrumen penelitian berupa lembar observasi pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yang melalui tiga tahap, yaitu reduksi, analisis dan penyimpulan data.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa di Kondisi New Normal Kelas IX SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng. Pada siklus I, aktivitas siswa menunjukkan nilai 67,5 tergolong kurang aktif, pada siklus II meningkat menjadi 82,5 tergolong aktif, dan pada siklus III terjadi peningkatan keaktifan dengan dua orang observer menilai 87,5 dan 85 tergolong sangat aktif.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
SURAT KETERANGAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Penelitian Tindakan Kelas.....	6
B. Keaktifan Belajar.....	7
C. Pembelajaran Matematika.....	13
D. New Normal.....	15
E. Game Edukasi Quizizz.....	17
BAB III. METODELOGI PENELITIAN	
A. Subjek Penelitian	18
B. Tempat Penelitian.....	18
C. Deskripsi Per Siklus.....	18
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	27
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	57
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Peran pendidikan adalah dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Masyarakat yang berpendidikan tentu memiliki kualitas hidup yang lebih baik dari pada yang tidak berpendidikan, kesejahteraan batiniah dan lahiriah juga mempengaruhinya. Bangsa yang cerdas pasti masyarakatnya memiliki sumber daya manusia yang berkualitas juga. Untuk itu belajar sangat penting bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar. Pentingnya belajar untuk belajar (*learning to learn*) menumbuhkan sikap terbuka terhadap adanya perubahan dan tantangan globalisasi yang semakin modern dan menantang.

Pada era revolusi industry 4.0 merupakan tantangan dalam seluruh bidang ilmu secara khusus bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui pengajaran (Rohmah, 2017). Sesuai Undang-Undang sistem pendidikan nasional pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan inilah yang mendasari peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran, salah satunya dalah penerapan media pembelajaran. Untuk menjawab tantangan era revolusi industry 4.0, guru harus mampu berinovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Pada saat pandemic semua aktivitas utamanya berada di rumah. Situasi ini merupakan realitas baru yang juga dialami dunia pendidikan utamanya terjadi pada

pelajar. Mau tidak mau, suka atau tidak, semua pihak mulai guru, orangtua, dan murid harus siap menjalani kehidupan baru (new normal) lewat pendekatan belajar menggunakan teknologi informasi dan media elektronik agar proses pengajaran dapat berlangsung dengan baik. Pada konteks yang lain, semua pihak diharapkan tetap bisa optimal menjalankan peran barunya dalam proses belajar-mengajar di masa pandemi ini.

Pembelajaran dari rumah tidaklah mudah. Terbiasa melakukan pembelajaran di kelas secara langsung, lantas kini dilakukan secara tidak langsung, dari jarak jauh, perlu strategi sendiri. Peran seorang guru diperlukan agar orang tua di rumah dapat membimbing anak-anaknya tetap melakukan aktivitas pembelajaran.

Pendidik yang cerdas harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Saat ini kebanyakan peserta didik menyukai kemajuan teknologi interaktif (bersifat saling melakukan aksi) dalam artian ada banyak gerakan animasi pada display (tampilan). Oleh karena itu, pendidik yang tugasnya sebagai fasilitator, pendidik harus bisa memahami keinginan peserta didik yang sesuai dengan zamannya.

Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah memanfaatkan game edukasi quizizz. Game edukasi ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. Game edukasi quizizz ini biasa menggunakan Laptop atau smartpone dan dapat dilaksanakan dimanapun berada.

Game edukasi ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal- soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif. Hal ini sependapat dengan Henry (2010) mengemukakan tentang dampak positif penggunaan game yang salah satunya adalah game menyenangkan dan menghibur serta game yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada dirumah. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan

belajar siswa di rumah pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 melalui penerapan media game edukasi quizizz.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa kelas IX SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng selama pembelajaran daring, ditemukan bahwa siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Bahkan seringkali terlambat dalam pengumpulan tugas pada Google Classroom. Perlunya inovasi dalam pembelajaran ini tentunya diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa khususnya di masa adaptasi kebiasaan baru (New Normal) pada siswa kelas IX Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021 Di SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng, Kecamatan Pangkalan Banteng, Kabupaten Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang **“Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, terdapat beberapa masalah:

1. Kondisi New Normal yang saat ini masih berlangsung dapat menurunkan kualitas pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa .
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dan pembelajaran yang terkesan membosankan bagi siswa
3. Kegiatan belajar mengajar masih didominasi pembelajaran yang satu arah.

C. Analisis Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu ada pembatasan masalah. Batasan masalah ini tentang keaktifan belajar, hasil belajar, dan media pembelajaran yang digunakan. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan Media Game Edukasi Quizizz Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru (New Normal) pada mata pelajaran Matematika di

Kelas IX Di SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng, Kecamatan Pangkalan Banteng, Kabupaten Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng?
2. Bagaimana penggunaan media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng?

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas sebagai berikut :

1. Mengetahui apakah media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng.
2. Mengetahui bagaimana penggunaan media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua manfaat yang penulis paparkan, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya media pembelajaran yang lebih modern dan tidak membosankan diharapkan penelitian ini dapat mendukung majunya pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Guru

- 1) Dapat meningkatkan profesionalitas guru, khususnya guru mata pelajaran.
- 2) Dapat menjadi kreatifitas guru dalam menyajikan pembelajaran.
- 3) Dapat memperoleh media pembelajaran yang tepat dalam menyajikan media pembelajaran.

b. Untuk Siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 2) Memberi motivasi dan semangat untuk memperhatikan penjelasan guru.
- 3) Melalui media pembelajaran yang inovatif, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

c. Untuk Sekolah

- 1) Memberikan kemajuan mutu pendidikan sekolah kaitannya bidang teknologi.
- 2) Sekolah yang maju, akan membuka peluang untuk menambah jumlah peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1) Penelitian Tindakan Kelas

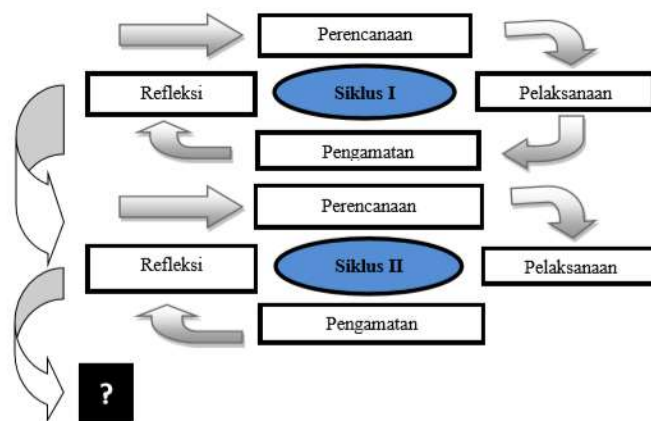
a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Hardjodipuro mengatakan bahwa PTK adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri, agar kritis terhadap praktik tersebut dan agar mau untuk mengubahnya. PTK mendorong guru untuk berani bertindak dan berpikir kritis dalam mengembangkan teori dan rasional bagi mereka sendiri, dan bertanggung jawab mengenai pelaksanaan tugasnya secara profesional.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, bahwa PTK adalah guru siap untuk mengintropeksi, atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang guru yang professional. Dan guru diharapkan juga dapat meningkatkan kemampuan diri tersebut dan dapat berpengaruh terhadap meningkatnya kemampuan belajar peserta didik, baik dalam aspek penalaran, keterampilan, pengetahuan hubungan sosial maupun aspek-aspek lain yang bermanfaat bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan PTK ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, PTK yaitu meningkatkan kualitas pendidikan atau pangajaran yang dilaksanakan oleh guru/peneliti itu sendiri, yang diharapkan dampaknya tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal di dalam kelas pada saat proses pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas



Gambar 3.1
Desain Penelitian Tindakan Kelas
Model Kemmis & Mc Taggart

Berdasarkan gambar di atas, tahapan-tahapan dalam penelitian kelas adalah sebagai berikut :

a) Perencanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar, mengidentifikasi masalah yang ditemukan saat belajar, menyiapkan dan menyusun instrumen penelitian berupa: silabus, RPP, media pembelajaran, lembar wawancara, dan lembar observasi.

b) Tindakan

Pada tahap ini merupakan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Introduction (PBI) berupa pelaksanaan pembelajaran, dan pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dari hasil kegiatan belajar, wawancara dan observasi.

c) Refleksi

Pada tahapan ini dilakukan pengulangan kembali apa yang telah dilakukan. Mengungkapkan kembali kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I, dan menyusun rencana pada siklus II.

2) Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Secara harfiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 17). Aktif mendapat awalan ke- dan -an, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Jadi, keaktifan

belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa.

Keaktifan tersebut tidak hanya keaktifan jasmani saja, melainkan juga keaktifan rohani. Menurut Sriyono, dkk (1992: 75) keaktifan jasmani dan rohani yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Keaktifan indera; pendengaran, penglihatan, peraba, dan sebagainya. Peserta didik harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya sebaik mungkin. Mendikte dan menyuruh mereka menulis sepanjang jam pelajaran akan menjemukan. Demikian pula dengan menerangkan terus tanpa menulis sesuatu di papan tulis. Maka pergantian dari membaca ke menulis, menulis ke menerangkan dan seterusnya akan lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Keaktifan akal; akal peserta didik harus aktif atau dikatifkan untuk memecahkan masalah, menimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan.
- c. Keaktifan ingatan; pada saat proses belajar mengajar peserta didik harus aktif menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan menyimpannya dalam otak. Kemudian pada suatu saat ia siap dan mampu mengutarakan kembali.
- d. Keaktifan emosi dalam hal ini peserta didik hendaklah senantiasa berusaha mencintai pelajarannya, karena dengan mencintai pelajarannya akan menambah hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Sebenarnya semua proses belajar mengajar peserta didik mengandung unsur keaktifan, tetapi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tidak sama. Oleh karena itu, peserta didik harus berpartisipasi aktif secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.

2. Jenis-Jenis Keaktifan Belajar

Perbuatan belajar merupakan perbuatan yang sangat kompleks dan proses yang berlangsung pada otak manusia. Dengan melakukan perbuatan belajar tersebut peserta didik akan menjadi aktif di dalam kegiatan belajar. Jenis-jenis keaktifan belajar siswa dalam proses belajar sangat beragam. Curriculum Guiding Committee of the Wisconsin Cooperative Educational Program dalam Oemar Hamalik (2009: 20-21) mengklasifikasikan aktivitas peserta didik dalam proses belajar menjadi: (1) kegiatan penyelidikan: membaca, berwawancara, mendengarkan radio, menonton film, dan alat-alat AVA lainnya; (2) kegiatan penyajian: laporan, panel and round table discussion, mempertunjukkan visual aid, membuat grafik dan chart; (3) kegiatan latihan mekanik: digunakan bila kelompok menemui kesulitan sehingga perlu diadakan ulangan dan latihan; (4) kegiatan apresiasi: mendengarkan musik, membaca, menyaksikan gambar; (5) kegiatan observasi dan mendengarkan: bentuk alat-alat dari murid sebagai alat bantu belajar; (6) kegiatan ekspresi kreatif: pekerjaan tangan, menggambar, menulis, bercerita, bermain, membuat sajak, bernyanyi, dan bermain musik, (7) bekerja dalam kelompok: latihan dalam tata kerja demokratis, pembagian kerja antara kelompok dalam melaksanakan rencana, (8) percobaan: belajar mencobakan cara-cara mengerjakan sesuatu, kerja laboratorium dengan menekankan perlengkapan yang dapat dibuat oleh peserta didik di samping perlengkapan yang telah tersedia, serta (9) kegiatan mengorganisasi dan menilai: diskriminasi, menyeleksi, mengatur dan menilai pekerjaan yang dikerjakan oleh mereka sendiri.

Lebih lanjut, Mohammad Ali membagi jenis keaktifan siswa dalam proses belajar ada delapan aktivitas, yaitu: mendengar, melihat, mencium, merasa, meraba, mengilahi ide, menyatakan ide, dan melakukan latihan. Secara sederhana kedelapan aktivitas tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mendengar, dalam proses belajar yang sangat menonjol adalah mendengar dan melihat. Apa yang kita dengar dapat menimbulkan tanggapan dalam ingatan-ingatan, yang turut dalam membentuk jiwa seseorang.
- b. Melihat, peserta didik dapat menyerap dan belajar 83% dari penglihatannya. Melihat berhubungan dengan penginderaan terhadap objek nyata, seperti peragaan atau demonstrasi. Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar melalui proses mendengar dan

melihat, sering digunakan alat bantu dengar dan pandang, atau yang sering di kenal dengan istilah alat peraga.

- c. Mencium, sebenarnya penginderaan dalam proses belajar bukan hanya mendengar dan melihat, tetapi meliputi penciuman. Seseorang dapat memahami perbedaan objek melalui bau yang dapat dicium.
- d. Merasa, yang dapat memberi kesan sebagai dasar terjadinya berbagai bentuk perubahan bentuk tingkah laku bisa juga dirasakan dari benda yang dikecap.
- e. Meraba, untuk melengkapi penginderaan, meraba dapat dilakukan untuk membedakan suatu benda dengan yang lainnya.
- f. Mengolah ide, dalam mengolah ide peserta didik melakukan proses berpikir atau proses kognisi. Dari keterangan yang disampaikan kepadanya, baik secara lisan maupun secara tulisan, serta dari proses penginderaan yang lain yang kemudian peserta didik mempersepsi dan menanggapi. Berdasarkan tanggapannya, dimungkinkan terbentuk pengetahuan, pemahaman, kemampuan menerapkan prinsip atau konsep, kemampuan menganalisis, menarik kesimpulan dan menilai. Inilah bentuk-bentuk perubahan tingkah laku kognitif yang dapat dicapai dalam proses belajar mengajar.
- g. Menyatakan ide, tercapainya kemampuan melakukan proses berpikir yang kompleks ditunjang oleh kegiatan belajar melalui pernyataan atau mengekspresikan ide. Ekspresi ide ini dapat diwujudkan melalui kegiatan diskusi, melakukan eksperimen, atau melalui proses penemuan melalui kegiatan semacam itu, taraf kemampuan kognitif yang dicapai lebih baik dan lebih tinggi dibandingkan dengan hanya sekedar melakukan penginderaan, apalagi penginderaan yang dilakukan hanya sekedar mendengar semata-mata.
- h. Melakukan latihan: bentuk tingkah laku yang sepatutnya dapat dicapai melalui proses belajar, di samping tingkah laku kognitif, tingkah laku afektif (sikap) dan tingkah laku psikomotorik (keterampilan). Untuk meningkatkan keterampilan tersebut memerlukan latihan-latihan tertentu.

Oleh karena itu kegiatan proses belajar yang tujuannya untuk membentuk tingkah laku psikomotorik dapat dicapai dengan melalui latihan-latihan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis kegiatan keaktifan peserta didik dalam proses belajar dapat dikelompokkan menjadi keaktifan jasmani dan keaktifan rohani, di mana bentuk dari kedua jenis keaktifan tersebut sangat beragam, diantaranya adalah: keaktifan panca indera, akal, ingatan, dan emosional.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Belajar merupakan aktifitas yang berlangsung melalui proses, tentunya tidak terlepas dari pengaruh baik dari dalam individu yang mengalaminya. Keaktifan belajar peserta didik dalam proses kadang-kadang berjalan lancar, kadang-kadang tidak, kadang-kadang dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, dan kadang-kadang terasa amat sulit. Berjalannya proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor yang sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Muhibbin Syah (2012: 146) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (approach to learning). Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Faktor internal peserta didik, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi:

a. aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

b. aspek psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor psikologis peserta didik yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah sbegai berikut: (1) inteligensi, tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) peserta didik tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar peserta didik. Ini bermakna bahwa semakin tinggi tingkat

inteligensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya; (2) sikap, adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif; (3) bakat, adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing; (4) minat, adalah kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu; dan (5) motivasi, adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

(2) Faktor eksternal peserta didik, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapaun yang termasuk dari faktor eksternal di antaranya adalah: (a) lingkungan sosial, yang meliputi: para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas; serta (b) lingkungan non sosial, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.

(3) Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Hal yang sama dikemukakan oleh Abu Ahmadi (2008: 78) bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik diklasifikasikan menjadi dua macam, yakni: (1) faktor intern (faktor dari dalam diri manusia itu sendiri) yang meliputi faktor fisiologis dan psikologi; serta (2) faktor ektern (faktor dari luar manusia) yang meliputi faktor sosial dan non sosial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam proses belajar adalah faktor internal (faktor dari dalam peserta didik) dan faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik).

4. Cara Peningkatan Keaktifan Dalam Belajar

Keaktifan sebagai “primus motor” (motor utama) dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif pelajar dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud pada

prilaku-prilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan menganalisis hasil percobaan, membuat karya tulis dan sebagainya. Siswa dituntut selalu aktif mencari, memperoleh dan mengolah perolehan belajarnya. Adapun implikasi dari prinsip ini adalah sebagai berikut:

- a. menggunakan multimedial dan multimetode,
- b. memberikan tugas secara individual dan kelompok,
- c. memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil,
- d. memberikan tugas dan memberikan bahan belajar,
- e. mengadakan tanya jawab dan diskusi.

Anak adalah makhluk yang aktif, mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri. John Dewey mengemukakan, bahwa belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri (Riyanto,2008:50)

Berdasarkan hasil penelitian yang dikutip oleh Utomo dan Ruijter (1994:177) dijelaskan bahwa "Belajar secara aktif dengan cara-cara yang bervariasi (berlainan) sambil memperhatikan strukturnya akan dimengerti lebih baik dan diingat lebih lama". Penekanan dari pendapat tersebut adalah cara belajar dengan banyak variasi yang menjadikan siswa aktif dan senang belajar. Oleh karena itu, untuk dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar tersebut, maka guru juga dituntut untuk aktif dalam mengajarnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Muhadjir bahwa Wawasan dari cara belajar yang menjadikan siswa aktif merupakan proses belajar sepanjang hayat menekankan pengkonsepsian keseimbangan antara otoritas pendidik dengan kedaulatan subyek didik, dan keseimbangan antara aktivitas belajarnya siswa dengan mengajarnya guru"(Muhadjir, 2003:137).

3) **Pembelajaran Matematika**

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam kehidupan. Menurut Sembiring (dalam jurnal Novita E.I) salah satu alasan mengapa matematika dipelajari adalah karena berguna, baik dalam kehidupan sehari-hari

maupun sebagai bahasa dan alat dalam perkembangan sains dan teknologi. Oleh sebab itu, matematika sering di terapkan atau digunakan dalam berbagai bidang usaha seperti perdagangan, perkantoran, pertanian, Pendidikan, dll.

Matematika memiliki kegunaan serta fungsi tersendiri untuk menunjang aktivitas manusia. Nurhadi menjelaskan fungsi matematika adalah mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri, matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel.

Matematika memuat suatu kumpulan konsep dan operasi-operasi, tetapi di dalam pembelajaran matematika pemahaman siswa mengenai hal-hal tersebut lebih objektif dibanding mengembangkan kekuatannya dalam perhitungan-perhitungannya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika guru harus dapat mengembangkan beberapa aspek yang dimiliki siswa, baik itu berupa aspek kognitif, afektif ataupun kreativitas siswa.

Pembelajaran matematika merupakan proses dimana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika.²⁶ Pengetahuan matematika siswa lebih baik jika siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan. Oleh karenanya, keterlibatan siswa yang aktif sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika dapat membentuk pola pikir dalam penalaran suatu hubungan antara suatu konsep dengan konsep yang lainnya. Selain memahami dan menguasai konsep matematika, siswa akan terlatih bekerja mandiri maupun bekerja sama dengan kelompok, bersikap kritis, kreatif, konsisten, berfikir logis, sistematis, menghargai pendapat, jujur, percaya diri dan bertanggung jawab.

Pembelajaran matematika adalah suatu aktifitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata. Hal tersebut sesuai dengan fungsi matematika sekolah sebagai wahana untuk meningkatkan ketajaman penalaran peserta didik yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran

matematika siswa akan lebih bermakna apabila guru mampu mengaitkan materi yang ada dengan penerapan di kehidupan.

Menurut Fathani (dalam Heris Hendriana) mengemukakan salah satu ciri pembelajaran matematika adalah bukan hanya menunjukkan konsep-konsep atau rumus-rumus matematika saja, melainkan juga menunjukkan tentang aplikasi dan pemanfaatannya adalah kehidupan, yang tentunya dalam menginformasikannya disesuaikan dengan tingkatan atau jenjang sekolah siswa. Dalam pembelajaran matematika siswa mampu menguasai konsep-konsep matematika, selain itu siswa juga dituntut aktif dan kreatif dan mampu menerapkannya dalam kehidupan.

Pembelajaran matematika memiliki tujuan tersendiri untuk tercapainya pembelajaran yang efektif. Dalam kurikulum KTSP (2006) yang disempurnakan pada kurikulum 2016 mencantumkan tujuan pembelajaran matematika sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, dan media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika.

Berdasarkan beberapa uraian diatas peneliti mengambil kesimpulan pembelajaran matematika merupakan proses interaksi guru dan siswa, dimana siswa mampu mengembangkan konsep-konsep, operasi dan simbol-simbol matematika serta mampu menerapkannya dalam kehidupan.

4) **New Normal**

Siapapun yang memulai kata Normal Baru ini, jelas ada benang merah kesepahaman. Normal Baru, secara umum disepakati tanpa sadar, yakni menerangkan

suatu kondisi yang terbentuk akibat lamanya kehidupan sosial masyarakat selama Covid-19.

Waktu lama disini berarti cukup untuk menyamakan pendapat terkait waktu. Misalnya, kasus Covid-19 di Indonesia saja sudah lebih dari hitungan bulan. Kalau dihubungkan dengan kasus di Wuhan. Waktu yang membentuk perilaku baru ini bahkan sudah melebihi dari enam bulan. Sehingga, kebiasaan itu menjadi kebiasaan baru yang akan melekat dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian menjelaskan, suatu kebiasaan yang terus menerus dilakukan akan menjadi kebiasaan baru. Untuk hal ini, hampir semua peneliti sosial duduk dalam pendapat yang sama. Perbedaannya terletak berapa lama kebiasaan baru itu terbentuk. Beberapa ahli yang menetapkan berapa lama kebiasaan baru tercipta antara lain, Dr. Maxwell Maltz yang dari buku *Psycho-cybernetics* menetapkan 21 hari untuk membentuk kebiasaan baru (Maltz, 2015). Namun, Phillippa Lally dari University College London mengatakan penelitiannya menetapkan rata-rata 66 hari untuk merubah pembiasaan menjadi kebiasaan sebagaimana publikasi penelitiannya dalam *European Journal of Social Psychology* ([researchgate.net](https://www.researchgate.net)).

Pendapat dua ahli ini juga dimuat oleh Kompas (12 Juli 2018) dengan judul 'Berapa Lama Waktu Yang Dibutuhkan Untuk Mengubah Kebiasaan?' Tetapi, seorang peserta diskusi dalam jaringan (daring) dengan aplikasi zoom sempat membantah penggunaan kata Normal Baru. Menurutnya, kata yang tepat untuk kondisi akibat covid-19 adalah *apnormal*. Bisa saja asumsi itu benar.

Apabila kondisi *apnormal* namun secara teknis, manusia melakukan kegiatan baru selama lebih dari 100 hari. Maka, *apnormal* tersebut berubah menjadi Normal Baru. Hal ini dijelaskan pada bagian diatas. Oleh sebab itu, kehidupan manusia global tidak bisa mengelak dari kemungkinan sosialisasi dengan Normal Baru.

Karenanya, waktu yang dibutuhkan untuk membentuk kondisi Normal Baru sudah melewati waktu standar. Apakah itu 21 hari, 66 hari, atau 100 hari. Baik penelitian Maxwell Maltz dan Philippa Lally, sudah terpenuhi untuk membentuk kebiasaan baru. Sekurang-kurangnya, secara teori dan teknis, Normal Baru kita antara lain enggan bersalaman atau berjabat tangan. Muncul kebiasaan baru dalam Corona yang menggunakan siku sebagai pengganti telapak tangan.

Contoh lain, kebiasaan memakai masker. Himbauan, anjuran, bahkan perintah memakai masker di luar rumah sudah menjadi kebiasaan baru. Begitu juga kebiasaan mencuci tangan dan jaga jarak.

Pada saat ini, kesepakatan awal Normal Baru berhubungan dengan perilaku dan kebiasaan individu/masyarakat global saat masa pandemik covid-19. Pandangan ini sejalan dengan pernyataan Presiden Republik Indonesia Joko Widodo melalui akun twitter Sekretariat Kabinet menyampaikan istilah Normal Baru ini:

“PSBB tidak dicabut, tapi kita harus memiliki sebuah tatanan kehidupan baru (New Normal) untuk bisa berdampingan dengan Covid-19. Artinya, kehidupan masyarakat berjalan. Tapi kita juga harus bisa menghindari diri dari COVID-19, dengan cara cuci tangan setelah beraktivitas, jaga jarak yang aman, dan pakai masker”.

5) **Game Quizizz**

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba. 2019: 5). Implementasi menggunakan Game Quizizz, siswa dapat melakukan Latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya,

Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan music menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018: 43) yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Tindakan Kelas adalah seluruh siswa kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng, Kecamatan Pangkalan Banteng, Kabupaten Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah.

B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1. Tempat Pelaksanaan

Sekolah yang akan dijadikan tempat Penelitian Tindakan Kelas adalah SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng yang beralamat di Jalan Poros PIR Desa Kebun Agung, Kecamatan Pangkalan Banteng, Kabupaten Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah.

2. Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan pada tanggal 13 sampai dengan 26 Oktober 2020

C. Deskripsi Per Siklus

Penelitian ini dirancang dalam **3 siklus**, yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan, yaitu:

- 1) Perencanaan (Planning)
- 2) Pelaksanaan (Action)
- 3) Observasi atau Pengamatan (Observation)
- 4) Refleksi (Reflektion)

1. Siklus I

Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I adalah:

(1) *tahap perencanaan*

- a. merancang RPP yang menitikberatkan pada pembelajaran dengan pemanfaatan media edukasi Quizizz.
- b. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas keaktifan siswa.

- c. Menyiapkan media, sumber, dan alat pembelajaran yang sesuai dengan materi dan pembelajaran secara daring.
- d. Membuat dan menyiapkan LKPD sebagai naskah soal dalam Quizizz beserta kunci jawaban.
- e. Menyiapkan instrument untuk pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes.
- f. Meminta rekan sejawat sebagai observer.
- g. Menginformasikan kepada peserta didik tentang pembelajaran melalui group whatsapp sehari sebelumnya.

(2) *tahap pelaksanaan*

pada tahap ini disesuaikan dengan RPP yang telah dirancang baik dari segi Langkah, waktu, dan banyak pertemuan yang disesuaikan dengan perencanaan.

- a. Melakukan pendahuluan
 - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran pada grup WhatsApp kelas IX.
 - Guru mengirim tautan link daftar hadir pada google classroom dan meminta siswa untuk mengisi daftar hadir tersebut. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
 - Guru memotivasi siswa dalam percakapan grup WhatsApp untuk tetap semangat dan jaga kesehatan serta selalu patuhi protokol kesehatan cuci tangan pakai sabun, gunakan masker saat bepergian, dan jaga jarak.
- b. Apersepsi
 - Peserta didik bersama sama dengan guru masuk dalam link zoom yang diberikan guru dengan memposting di google classroom guna melakukan teleconference.
 - Peserta didik membangun persepsi bersama sama dengan guru tentang informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui kegiatan sinkronous.

- Guru dan peserta didik melakukan Tanya jawab guna mengevaluasi materi pemfaktoran akar akar persamaan kuadrat pada pertemuan sebelumnya

c. Motivasi

- Peserta didik menganalisis informasi tentang tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ini yaitu dengan diskusi kelompok yang dilanjutkan dengan presentasi dari tiap kelompok tentang hasil diskusinya dengan bimbingan guru.
- Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa.
- Guru menginformasikan bahwa LK dapat terisi jika dikerjakan dengan cara kerja sama yang baik, tidak mementingkan keinginan sendiri, dan bertanggung jawab.

d. Kegiatan Inti

- Klarifikasi Masalah
- Brainstorming
- Pengumpulan Informasi dan Data
- Berbagi Informasi Dan Berdiskusi Untuk Menemukan Solusi Penyelesaian Masalah
- Refleksi

e. Kegiatan Penutup

- Peserta didik mengerjakan evaluasi yang telah disediakan oleh guru.
- Guru memberikan umpan balik berupa penghargaan terhadap kelompok yang memiliki kinerja paling baik.
- Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran
- Peserta didik diinformasikan materi untuk pertemuan berikutnya yaitu menyelesaikan masalah kontekstual tentang persamaan kuadrat.
- Untuk memberi penguatan materi yang telah di pelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan maupun mencari di internet.

(3) *tahap observasi*

- a. melakukan observasi terhadap proses pembelajaran siswa dengan menggunakan lembar observasi aktivitas keaktifan siswa yang telah disiapkan, yang dilakukan oleh observer.
- b. mengunduh hasil pekerjaan siswa,

(4) *refleksi*.

Berdasarkan hasil kegiatan pengamatan observer, kemudian dilakukan refleksi atas proses dan hasil pembelajaran yang dicapai pada Tindakan ini. Refleksi yang dimaksud adalah berpikir ulang terhadap apa yang sudah dicapai, apa yang belum dicapai, dan masalah apa saja yang belum terpecahkan, kemudian menentukan Tindakan apalagi yang perlu dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang kemudian akan dilanjutkan pada siklus II.

Tujuan dan kegiatan yang dilakukan saat refleksi antara lain:

- a) menganalisa tindakan siklus I,
- b) mengevaluasi hasil dari tindakan siklus I,
- c) melakukan pemaknaan dan penyimpulan data yang diperoleh.

Tahap-tahap penelitian ini sedikit berbeda karena pembelajaran bukan dalam kelas atau pembelajaran secara klasikal melainkan secara terpisah atau siswa berada dirumah masing-masing.

2. Siklus II

Dalam pelaksanaan siklus II, guru melakukan langkah-langkah yang sama dengan langkah-langkah pada siklus I namun ada perbaikan pelaksanaan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

1) Perencanaan tindakan

Perencanaan tindakan siklus II ini disusun berdasarkan refleksi hasil observasi pembelajaran pada siklus I. Perencanaan tindakan ini dipusatkan kepada sesuatu yang belum dapat terlaksana dengan baik pada tindakan siklus I.

2) Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini merupakan langkah pelaksanaan yang telah disusun dalam rencana tindakan siklus II.

3) *Observasi*

Kegiatan observasi ini meliputi pengamatan terhadap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan tindakan siklus II.

4) Refleksi

Refleksi ini dilakukan pada akhir siklus II. Tujuan dan kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a) Menganalisa tindakan siklus II
- b) Mengevaluasi hasil dari tindakan siklus II
- c) Melakukan pemaknaan dan penyimpulan data yang diperoleh

Hasil dari refleksi siklus II ini dijadikan dasar dalam penyusunan pembelajaran yang dilakukan untuk siklus III. Refleksi yang dimaksud adalah berpikir ulang terhadap apa yang sudah dicapai, apa yang belum dicapai, dan masalah apa saja yang belum terpecahkan, kemudian menentukan Tindakan apalagi yang perlu dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang kemudian akan dilanjutkan pada siklus III.

3. Siklus III

Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus III adalah:

(1) *tahap perencanaan*

- a. merancang RPP yang menitikberatkan pada pembelajaran dengan pemanfaatan media edukasi Quizizz.
- b. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas keaktifan siswa.
- c. Menyiapkan media, sumber, dan alat pembelajaran yang sesuai dengan materi dan pembelajaran secara daring.
- d. Membuat dan menyiapkan LKPD sebagai naskah soal dalam Quizizz beserta kunci jawaban.
- e. Menyiapkan instrument untuk pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes.
- f. Meminta rekan sejawat sebagai observer.
- g. Menginformasikan kepada peserta didik tentang pembelajaran melalui group whatsapp sehari sebelumnya.

(2) *tahap pelaksanaan*

pada tahap ini disesuaikan dengan RPP yang telah dirancang baik dari segi Langkah, waktu, dan banyak pertemuan yang disesuaikan dengan perencanaan.

a. Melakukan pendahuluan (persiapan / orientasi)

- Peserta didik bersama-sama dengan guru masuk dalam link Zoom yang telah dikirimkan tautannya melalui WhatsApp Grup Kelas IX guna melakukan video conference.
- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Guru mengirim tautan link daftar hadir pada chat Zoom dan juga pada google classroom, kemudian meminta siswa untuk mengisi daftar hadir tersebut. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
- Guru memotivasi siswa dalam percakapan grup WhatsApp untuk tetap semangat dan jaga kesehatan serta selalu patuhi protokol kesehatan cuci tangan pakai sabun, gunakan masker saat bepergian, dan jaga jarak.

b. Apersepsi

- Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa.
- Peserta didik membangun persepsi bersama sama dengan guru tentang informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui kegiatan sinkronous.
- Guru dan peserta didik melakukan Tanya jawab guna mengevaluasi materi menyelesaikan akar akar persamaan kuadrat pada pertemuan sebelumnya.

c. Motivasi

- Peserta didik menganalisis informasi tentang tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ini yaitu dengan diskusi kelompok, kemudian peserta didik akan melakukan kompetisi kelompok dengan Quizizz, yang dilanjutkan dengan presentasi dari tiap kelompok tentang hasil diskusinya.

- Guru menginformasikan bahwa LK dapat terisi jika dikerjakan dengan cara kerja sama yang baik, tidak mementingkan keinginan sendiri, dan bertanggung jawab.

d. Kegiatan Inti

- Klarifikasi Masalah
- Brainstorming
- Pengumpulan Informasi dan Data
- Berbagi Informasi Dan Berdiskusi Untuk Menemukan Solusi Penyelesaian Masalah
- Refleksi

e. Kegiatan Penutup

- Peserta didik melakukan resume dan membuat kesimpulan secara lengkap, komprehensif, dengan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari.
- Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik.
- Guru memberikan umpan balik berupa reward berupa pulsa kepada anggota kelompok yang mendapat peringkat tertinggi pada Quizizz.
- Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran.
- Peserta didik diinformasikan untuk pertemuan berikutnya yaitu Fungsi Kuadrat.
- Untuk memberi penguatan materi yang telah di pelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan maupun mencari di internet.
- Peserta didik diinformasikan mengerjakan evaluasi yang tautan link google form nya akan dikirimkan pada Google Classroom setelah video conference berakhir.
- Menutup kegiatan dengan berdoa. Salah satu peserta didik memimpin doa.
- Menutup kegiatan video conference dengan salam penutup.

(3) *tahap observasi*

- a. melakukan observasi terhadap proses pembelajaran siswa dengan menggunakan lembar observasi aktivitas keaktifan siswa yang telah disiapkan, yang dilakukan oleh observer.
- b. mengunduh hasil pekerjaan siswa,

(4) *refleksi*.

Berdasarkan hasil kegiatan pengamatan observer, kemudian dilakukan refleksi atas proses dan hasil pembelajaran yang dicapai pada Tindakan ini.

Tujuan dan kegiatan yang dilakukan saat refleksi antara lain:

- a) menganalisa tindakan siklus III,
- b) mengevaluasi hasil dari tindakan siklus III,
- c) melakukan pemaknaan dan penyimpulan data yang diperoleh.

Hasil dari refleksi siklus III ini dijadikan dasar dalam penyusunan Laporan Penelitian Tindakan Kelas. Selain itu juga digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan apakah kriteria yang ditetapkan sudah tercapai atau belum.

Berikut kriteria penentuan keberhasilan sesuai indikator :

Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Sesuai kriteria yang ditentukan, ada 3 kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Rentang nilai observasi 86 – 100 = **sangat aktif**
2. Rentang nilai observasi 70 – 85 = **aktif**
3. Rentang nilai observasi < 70 = **kurang aktif**

Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil observasi mencapai kriteria nomor 1 dan 2. Jika indikator tersebut telah tercapai maka siklus tindakan berhenti. Akan tetapi apabila indikator tersebut belum tercapai pada siklus tindakan, maka

peneliti mengulang siklus tindakan dengan memperbaiki kinerja pembelajaran pada tindakan berikutnya sampai berhasil.

Secara umum, tahap-tahap penelitian tindakan siklus III hampir sama dengan siklus I dan II. Yang membedakan adalah dalam pelaksanaan Kompetisi melalui Quizizz, untuk siklus III dilakukan oleh semua anggota kelompok dan kelompok yang menang adalah kelompok yang memiliki nilai rata-rata anggota kelompok tertinggi. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III ini adalah perbaikan-perbaikan yang dilakukan setelah melihat kekurangan yang terjadi pada siklus I dan II.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng, Kecamatan Pangkalan Banteng, Kabupaten Kotawaringin Barat, Provinsi Kalimantan Tengah. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 3 siklus untuk menentukan bagaimana cara **Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng**. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, mulai dari siklus pertama sampai pada siklus ketiga diperoleh data sebagai berikut:

1. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

- a. Tahap perencanaan
 - 1) merancang RPP yang menitikberatkan pada pembelajaran dengan pemanfaatan media edukasi Quizizz.
 - 2) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas keaktifan siswa.
 - 3) Menyiapkan media, sumber, dan alat pembelajaran yang sesuai dengan materi dan pembelajaran secara daring.
 - 4) Membuat dan menyiapkan LKPD sebagai naskah soal dalam Quizizz beserta kunci jawaban.
 - 5) Menyiapkan instrument untuk pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes.
 - 6) Meminta rekan sejawat sebagai observer.
 - 7) Menginformasikan kepada peserta didik tentang pembelajaran melalui group whatsapp sehari sebelumnya.

b. Tahap Pelaksanaan

Materi Ajar	: Persamaan Kuadrat
Kelas	: IX (Sembilan)
Waktu Pelaksanaan	: Sabtu, 17 Oktober 2020
Tempat Pelaksanaan	: SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng

Pelaksanaan dilakukan secara sinkronus dan asinkronus. Dimulai dengan pemberian bahan ajar sehari sebelum kegiatan pembelajaran melalui Google Classroom (asinkronus) dan kegiatan pembelajaran melalui video conference menggunakan Zoom (sinkronus). Kegiatan pembelajaran dihadiri 13 orang siswa dan 1 observer.

Langkah – langkah kegiatan:

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN
A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan <i>salam pembuka</i>, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan <i>berdoa</i> untuk memulai pembelajaran pada grup <u>WhatsApp kelas IX</u>. ❖ Guru mengirim tautan link daftar hadir pada <u>google classroom</u> dan meminta siswa untuk mengisi daftar hadir tersebut. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap <i>disiplin</i>. Guru memotivasi siswa dalam percakapan grup WhatsApp untuk tetap semangat dan jaga kesehatan serta selalu patuhi protokol kesehatan cuci tangan pakai sabun, gunakan masker saat bepergian, dan jaga jarak.
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik bersama sama dengan guru masuk dalam link zoom yang diberikan guru dengan memposting di google classroom guna melakukan teleconference. ❖ Peserta didik membangun persepsi bersama sama dengan guru tentang informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui kegiatan sinkronus. Guru dan peserta didik melakukan Tanya jawab guna mengevaluasi materi pefaktorasi akar akar persamaan kuadrat pada pertemuan sebelumnya
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menganalisis informasi tentang tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ini yaitu dengan diskusi kelompok yang dilanjutkan dengan presentasi dari tiap kelompok tentang hasil diskusinya dengan bimbingan guru. ❖ Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa. ❖ Guru menginformasikan bahwa LK dapat terisi jika dikerjakan dengan cara <i>kerja sama</i> yang baik, tidak mementingkan keinginan sendiri, dan <i>bertanggung jawab</i>.
B. Kegiatan Inti (60 menit)	

KLARIFIKASI MASALAH	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperhatikan dan mengamati video yang diberikan guru dalam video pembelajaran yang link nya telah dishare pada google classroom. 2. Peserta didik dipersilahkan menyiapkan LKPD dalam Quizizz yang link nya sudah di share melalui google classroom. 3. Guru memotivasi peserta didik dalam kelompok untuk menuliskan dan menanyakan permasalahan hal-hal yang belum dipahami. 4. Peserta didik menganalisis permasalahan yang ada dalam LKPD yang telah diunggah dengan bimbingan guru. 5. Peserta didik dipersilahkan untuk bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. 6. Guru mengingatkan kepada setiap kelompok untuk melakukan pengaturan misalkan menentukan pembagian kerja dalam kelompok. 7. Guru meninformasikan bahwa Peserta didik harus berlomba untuk menyelesaikan LKPD dalam bentuk Quizizz tersebut karena berpacu dengan waktu dan ketepatan jawaban. Peringkat pun akan langsung tampil saat mengerjakan. 8. Guru menginformasikan bahwa kelompok yang peringkat teratas akan diberikan reward nanti. 9. Kegiatan sinkronous diakhiri yang akan dibuka kembali pada sesi presentasi.
BRAINSTORMING	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik <i>melakukan diskusi dalam kelompok</i> masing-masing berdasarkan petunjuk yang ada dalam LKPD. Diskusi dilaksanakan pada grup WhatsApp masing-masing kelompok yang telah dibuat sebelumnya. 2. Peserta didik dalam kelompok <i>melakukan BRAINSTORMING dengan cara sharing informasi</i>, dan klarifikasi informasi.
PENGUMPULAN INFORMASI DAN DATA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik masing-masing kelompok <i>membahas dan berdiskusi</i> untuk menyelesaikan persoalan dalam LKPD dalam WhatsApp Group. 2. Guru mengarahkan peserta didik dalam WhatsApp kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dengan <i>cermat dan teliti.</i> 3. Salah satu anggota dalam masing-masing kelompok saja yang masuk dalam link Quizizz, untuk menuliskan jawaban dan memberitahukan soalnya kepada anggota kelompoknya dalam whatsapp grup.
BERBAGI INFORMASI DAN BERDISKUSI UNTUK MENEMUKAN SOLUSI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dalam kelompok merumuskan dan menyimpulkan penyelesaian LKPD. 2. Guru bersama peserta didik melakukan sinkronous untuk melakukan presentasi. 3. Setiap kelompok mempresentasikan hasil penyelesaian permasalahan di LKPD 2 dengan tanggung jawab. 4. Peserta didik menyimak dan menanggapi hasil presentasi kelompok.

PENYELESAIAN MASALAH	5. Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru guna menguatkan pengalaman pembelajaran yang telah diperoleh pada pertemuan ini.
REFLEKSI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan resume dan membuat kesimpulan secara lengkap, komprehensif, dengan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik. 3. Guru memberikan reward berupa pulsa kepada anggota kelompok yang mendapat peringkat tertinggi pada Quizizz.
Penutup (10 Menit) :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengerjakan evaluasi yang telah disediakan oleh guru. 2. Guru memberikan umpan balik berupa penghargaan terhadap kelompok yang memiliki kinerja paling baik. 3. Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran 4. Peserta didik diinformasikan materi untuk pertemuan berikutnya yaitu menyelesaikan masalah kontekstual tentang persamaan kuadrat. 5. Untuk memberi penguatan materi yang telah di pelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan maupun mencari di internet 	

c. Tahap Observasi

Indikator ketercapaian :

Berikut kriteria penentuan keberhasilan sesuai indikator :

Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Sesuai kriteria yang ditentukan, ada 3 kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Rentang nilai observasi 86 – 100 = **sangat aktif**
2. Rentang nilai observasi 70 – 85 = **aktif**
3. Rentang nilai observasi < 70 = **kurang aktif**

Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil observasi mencapai kriteria nomor 1 dan 2.

Selain indikator keaktifan tersebut juga dilihat dari nilai evaluasi seluruh siswa ≥ 65 .

Lembar Hasil Observasi

LEMBAR OBSERVASI
PELAKSANAAN PROSES PEMBELAJARAN DARING
MELALUI GAME EDUKASI QUIZIZZ

Kelas : IX
Hari/Tanggal : Sabtu / 17 Oktober 2020
Siklus : I
Materi : Persamaan Kuadrat

NO.	AKTIVITAS SISWA	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Aktif dalam kerja sama diskusi menyelesaikan Quizizz dalam WhatsApp Grup kelompok		v		
2.	Aktif melakukan analisis penyelesaian masalah		v		
3.	Mengerjakan LKPD dalam Quizizz tepat waktu (kelompok)			v	
4.	Berpikir kritis dalam diskusi antarkelompok		v		
5.	Aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok			v	
6.	Aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan			v	
7.	Mampu menyelesaikan masalah dalam LKPD dengan tepat			v	
8.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.			v	
9.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan			v	
10.	Mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran			v	

Jumlah	27
Nilai	67,5

Pedoman Skor :

Skor 1 = ketercapaian 0 – 25 %

Skor 2 = ketercapaian 26 – 50 %

Skor 3 = ketercapaian 51 – 75 %

Skor 4 = ketercapaian 76 – 100 %

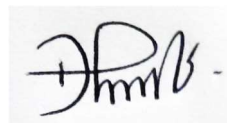
Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Observer,



DAVI MEIDY, S.Pd

Hasil Observasi keaktifan siswa oleh observer menunjukkan nilai **67,5** dan termasuk kategori **kurang aktif**.

HASIL EVALUASI SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

KELAS : IX (SEMBILAN)

HARI / TANGGAL : SABTU / 17 OKTOBER
2020

KKM : 65

MATERI : PERSAMAAN
KUADRAT (2)

NO.	NAMA SISWA	Nomor Soal					NILAI	KETUNTASAN	KETERANGAN
		1	2	3	4	5			
		Skor yang diperoleh							
1	Anis Rahmawati	1,5	1,5	1,5	1,5	0,5	65	TUNTAS	PENGAYAAN
2	Della Anjar Allianda	1,5	1,5	1,5	1,5	4	100	TUNTAS	PENGAYAAN
3	Dicky Candra Pratama	0	0	1,5	1,5	1	40	BELUM TUNTAS	REMEDIAL
4	Eling Fajrianto	0	1,5	1,5	0	4	70	TUNTAS	PENGAYAAN
5	Elsika Virmanda	1,5	1,5	1,5	1,5	0,5	65	TUNTAS	PENGAYAAN
6	Fina Winanda Agustin	0	1,5	1,5	1,5	0,5	50	BELUM TUNTAS	REMEDIAL
7	Inggie Kassira Ratulangi	1,5	1,5	1,5	0	2	65	TUNTAS	PENGAYAAN
8	M. Arifiansyah	1,5	1,5	1,5	1,5	1	70	TUNTAS	PENGAYAAN
9	Mella Ardika Febriana	1,5	1,5	1,5	1,5	2	80	TUNTAS	PENGAYAAN
10	Ririn Sefia Anggretina	0	1,5	1,5	1,5	0,5	50	BELUM TUNTAS	REMEDIAL
11	Roki Saputra Dewa	0	1,5	0	1,5	1	40	BELUM TUNTAS	REMEDIAL
12	Vahrul Gunawan	1,5	1,5	0	1,5	2	65	TUNTAS	PENGAYAAN
13	Viki Muhammad Rafael	1,5	1,5	1,5	0	3	75	TUNTAS	PENGAYAAN
Rata-Rata							64,23		

Untuk hasil evaluasi siswa, ada 4 siswa dari 13 siswa yang belum tuntas (seperti yang terlihat pada tabel hasil evaluasi siswa) dengan rata-rata kelas **64,23**. Hal ini terjadi karena masih banyak siswa yang belum memahami cara mencari penyelesaian dari persamaan kuadrat.

d. Tahap Refleksi

Pelaksanaan kegiatan siklus 1:

- 1) seluruh kegiatan terlaksana dengan cukup baik, walaupun pada praktiknya banyak siswa yang terkendala sinyal sehingga sehingga ada yang keluar masuk zoom. Selain itu, siswa baru pertama kali menggunakan aplikasi zoom sehingga saat awal zoom

siswa masih kebingungan, walaupun sudah dilakukan simulasi penggunaan Zoom sehari sebelumnya.

- 2) Untuk pelaksanaan diskusi kelompok pada WA masih kurang maksimal, kurang terlihat keaktifan siswa pada diskusi kelompok pada WA.
- 3) Pada saat pelaksanaan kompetisi dengan menggunakan media Quizizz, awalnya siswa kebingungan untuk masuk dan mengerjakan. Pelaksanaan kompetisi dilakukan bersamaan secara online dan harus menunggu semua peserta masuk. Waktu pelaksanaan lebih lama dari waktu yang ditentukan sebelumnya karena sebagian peserta didik masih kesulitan untuk bisa masuk ke dalam Quiz.
- 4) Pada presentasi diskusi kelompok, siswa masih canggung dan belum percaya diri.
- 5) Hasil Observasi keaktifan siswa oleh observer menunjukkan nilai **67,5** dan termasuk kategori **kurang aktif**.
- 6) Untuk hasil evaluasi siswa, ada **4** siswa dari **13** siswa yang belum tuntas (seperti yang terlihat pada tabel hasil evaluasi siswa) dengan rata-rata kelas **64,23**. Hal ini terjadi karena masih banyak siswa yang belum memahami cara mencari penyelesaian dari persamaan kuadrat.
- 7) Video Praktik Pembelajaran siklus I dapat dilihat melalui link :
<https://youtu.be/ImCDJfwxMN8>

Atas saran dari Dosen Pembimbing, Guru Pamong, dan Observer maka perbaikan dilakukan pada siklus 2, dengan membuat LKPD quizizz lebih menarik untuk di diskusikan dengan memuat masalah kontekstual.

2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan tindakan siklus II ini disusun berdasarkan refleksi hasil observasi pembelajaran pada siklus I. Perencanaan tindakan ini dipusatkan kepada sesuatu yang belum dapat terlaksana dengan baik pada tindakan siklus I.

- 1) merancang RPP yang menitikberatkan pada pembelajaran dengan pemanfaatan media edukasi Quizizz.
- 2) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas keaktifan siswa.

- 3) Menyiapkan media, sumber, dan alat pembelajaran yang sesuai dengan materi dan pembelajaran secara daring.
- 4) Membuat dan menyiapkan LKPD yang lebih menarik sebagai naskah soal dalam Quizizz beserta kunci jawaban.
- 5) Menyiapkan instrument untuk pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes.
- 6) Meminta rekan sejawat sebagai observer.
- 7) Menginformasikan kepada peserta didik tentang pembelajaran melalui group whatsapp dua hari dan persiapan sehari sebelumnya.

b. Tahap Pelaksanaan

Materi Ajar : Persamaan Kuadrat

Kelas : IX (Sembilan)

Waktu Pelaksanaan : Sabtu, 24 Oktober 2020

Tempat Pelaksanaan : SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng

Pelaksanaan dilakukan secara sinkronus dan asinkronus. Dimulai dengan pemberian bahan ajar sehari sebelum kegiatan pembelajaran melalui Google Classroom (asinkronus) dan kegiatan pembelajaran melalui video conference menggunakan Zoom (sinkronus). Kegiatan pembelajaran dihadiri 13 orang siswa dan 1 observer.

Langkah – langkah kegiatan:

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN
C. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan <i>salam pembuka</i>, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan <i>berdoa</i> untuk memulai pembelajaran pada grup WhatsApp kelas IX. ❖ Guru mengirim tautan link daftar hadir pada <u>google classroom</u> dan meminta siswa untuk mengisi daftar hadir tersebut. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap <i>disiplin</i>. ❖ Guru memotivasi siswa dalam percakapan grup WhatsApp untuk tetap semangat dan jaga kesehatan serta selalu patuhi protokol kesehatan cuci tangan pakai sabun, gunakan masker saat bepergian, dan jaga jarak.

Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik bersama sama dengan guru masuk dalam link zoom yang diberikan guru dengan memposting di google classroom guna melakukan teleconference. ❖ Peserta didik membangun persepsi bersama sama dengan guru tentang informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui kegiatan sinkronous. ❖ Guru dan peserta didik melakukan Tanya jawab guna mengevaluasi materi menemukan akar akar persamaan kuadrat pada pertemuan sebelumnya.
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menganalisis informasi tentang tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ini yaitu dengan diskusi kelompok yang dilanjutkan dengan presentasi dari tiap kelompok tentang hasil diskusinya dengan bimbingan guru. ❖ Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa. ❖ Guru menginformasikan bahwa LK dapat terisi jika dikerjakan dengan cara <i>kerja sama</i> yang baik, tidak mementingkan keinginan sendiri, dan <i>bertanggung jawab</i>.

D. Kegiatan Inti (60 menit)

KLARIFIKASI MASALAH	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperhatikan dan mengamati video yang diberikan guru dalam video pembelajaran yang link nya telah dishare pada google classroom. 2. Peserta didik dipersilahkan menyiapkan LKPD dalam Quizizz yang link nya sudah di share melalui google classroom. 3. Guru memotivasi peserta didik dalam kelompok untuk menuliskan dan menanyakan permasalahan hal-hal yang belum dipahami. 4. Peserta didik menganalisis permasalahan yang ada dalam LKPD yang telah diunggah dengan bimbingan guru. 5. Peserta didik dipersilahkan untuk bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. 6. Guru mengingatkan kepada setiap kelompok untuk melakukan pengaturan misalkan menentukan pembagian kerja dalam kelompok. 7. Guru meninformasikan bahwa Peserta didik harus berlomba untuk menyelesaikan LKPD dalam bentuk Quizizz tersebut karena berpacu dengan waktu dan ketepatan jawaban. Peringkat pun akan langsung tampil saat mengerjakan. 8. Guru menginformasikan bahwa kelompok yang peringkat teratas akan diberikan reward nanti. 9. Kegiatan sinkronous diakhiri yang akan dibuka kembali pada sesi presentasi.
----------------------------	---

BRAINSTORMING	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik <i>melakukan diskusi dalam kelompok</i> masing-masing berdasarkan petunjuk yang ada dalam LKPD. Diskusi dilaksanakan pada grup WhatsApp masing-masing kelompok yang telah dibuat sebelumnya. 2. Peserta didik dalam kelompok <i>melakukan BRAINSTORMING dengan cara sharing informasi</i>, dan klarifikasi informasi.
PENGUMPULAN INFORMASI DAN DATA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik masing-masing kelompok <i>membahas dan berdiskusi</i> untuk menyelesaikan persoalan dalam LKPD dalam WhatsApp Group. 2. Guru mengarahkan peserta didik dalam WhatsApp kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dengan <i>cermat dan teliti</i>. 3. Salah satu anggota dalam masing-masing kelompok saja yang masuk dalam link Quizizz, untuk menuliskan jawaban dan memberitahukan soalnya kepada anggota kelompoknya dalam whatsapp grup.
BERBAGI INFORMASI DAN BERDISKUSI UNTUK MENEMUKAN SOLUSI PENYELESAIAN MASALAH	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dalam kelompok <i>merumuskan dan menyimpulkan</i> penyelesaian LKPD. 2. Guru bersama peserta didik melakukan sinkronous untuk melakukan presentasi. 3. Setiap kelompok <i>mempresentasikan</i> hasil penyelesaian permasalahan di LKPD dengan tanggung jawab. 4. Peserta didik menyimak dan menanggapi hasil presentasi kelompok. 5. Peserta didik <i>melakukan tanya jawab</i> dengan guru guna menguatkan pengalaman pembelajaran yang telah diperoleh pada pertemuan ini.
REFLEKSI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik <i>melakukan resume dan membuat kesimpulan</i> secara lengkap, komprehensif, dengan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik. 3. Guru memberikan reward berupa pulsa kepada anggota kelompok yang mendapat peringkat tertinggi pada Quizizz.
Penutup (10 Menit) :	
<ol style="list-style-type: none"> 6. Peserta didik mengerjakan evaluasi yang telah disediakan oleh guru. 7. Guru memberikan umpan balik berupa penghargaan terhadap kelompok yang memiliki kinerja paling baik. 8. Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran 9. Peserta didik diinformasikan materi untuk pertemuan berikutnya yaitu membentuk akar akar persamaan kuadrat dan aplikasinya. 10. Untuk memberi penguatan materi yang telah di pelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan maupun mencari di internet 	

c. Tahap observasi

Indikator ketercapaian :

Berikut kriteria penentuan keberhasilan sesuai indikator :

Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Sesuai kriteria yang ditentukan, ada 3 kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu :

4. Rentang nilai observasi 86 – 100 = **sangat aktif**
5. Rentang nilai observasi 70 – 85 = **aktif**
6. Rentang nilai observasi < 70 = **kurang aktif**

Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil observasi mencapai kriteria nomor 1 dan 2.

Selain indicator keaktifan tersebut juga dilihat dari nilai evaluasi seluruh siswa ≥ 65 .

Lembar Hasil Observasi

**LEMBAR OBSERVASI
PELAKSANAAN PROSES PEMBELAJARAN DARING
MELALUI GAME EDUKASI QUIZIZZ**

Kelas : IX (Sembilan)

Hari/Tanggal : Sabtu / 24 Oktober 2020

Siklus : II

Materi : Persamaan Kuadrat

NO.	AKTIVITAS SISWA	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Aktif dalam kerja sama diskusi menyelesaikan Quizizz dalam WhatsApp Grup kelompok		v		
2.	Aktif melakukan analisis penyelesaian masalah			v	
3.	Mengerjakan LKPD dalam Quizizz tepat waktu (kelompok)				v
4.	Berpikir kritis dalam diskusi antarkelompok		v		
5.	Aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok		v		
6.	Aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan			v	
7.	Mampu menyelesaikan masalah dalam LKPD dengan tepat			v	
8.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.			v	
9.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan				v
10.	Mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran				v
Jumlah		30			
Nilai		75			

Pedoman Skor :

Skor 1 = ketercapaian 0 – 25 %

Skor 2 = ketercapaian 26 – 50 %

Skor 3 = ketercapaian 51 – 75 %

Skor 4 = ketercapaian 76 – 100 %

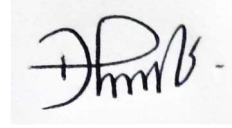
Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Observer,



DAVI MEIDY, S.Pd

Hasil Observasi keaktifan siswa oleh observer menunjukkan nilai **75** dan termasuk kategori **aktif**.

HASIL EVALUASI SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

KELAS : IX (SEMBILAN)
HARI / TANGGAL : SABTU / 24 OKTOBER 2020
KKM : 65
MATERI : PERSAMAAN KUADRAT (3)

NO.	NAMA SISWA	Nomor Soal			NILAI	KETUNTASAN	KETERANGAN
		1	2	3			
		Skor yang diperoleh					
1	Anis Rahmawati	3	3	1	70	TUNTAS	PENGAYAAN
2	Della Anjar Allianda	3	4	1,5	85	TUNTAS	PENGAYAAN
3	Dicky Candra Pratama	3	2,5	3	85	TUNTAS	PENGAYAAN
4	Eling Fajrianto	3	2,5	2	75	TUNTAS	PENGAYAAN
5	Elsika Virmanda	3	4	1,5	85	TUNTAS	PENGAYAAN
6	Fina Winanda Agustin	3	3,5	3	95	TUNTAS	PENGAYAAN
7	Inggie Kassira Ratulangi	3	4	1,5	85	TUNTAS	PENGAYAAN
8	M. Arifiansyah	3	4	1,5	85	TUNTAS	PENGAYAAN
9	Mella Ardika Febriana	3	4	3	100	TUNTAS	PENGAYAAN
10	Ririn Sefia Anggretina	3	2,5	1,5	70	TUNTAS	PENGAYAAN
11	Roki Saputra Dewa	3	2,5	0	55	BELUM TUNTAS	REMEDIAL

12	Vahrul Gunawan	3	4	1,5	85	TUNTAS	PENGAYAAN
13	Viki Muhammad Rafael	3	4	2	90	TUNTAS	PENGAYAAN
Rata-Rata					81,92		

Untuk hasil evaluasi siswa, ada **1** siswa dari **13** siswa yang belum tuntas (seperti yang terlihat pada tabel hasil evaluasi siswa) dengan rata-rata kelas **81,92**. Hal ini dikarenakan beberapa siswa melakukan kesalahan perhitungan pada beberapa soal. Walaupun jika dilihat secara keseluruhan, nilai rata – kelas sudah mencapai ≥ 65 . Artinya pada kegiatan siklus 2 nilai rata – rata siswa mengalami peningkatan. Yang mana pada siklus 1 hanya 64,23 setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus 2, nilai rata – rata menjadi 81,92.

d. Tahap refleksi

Pelaksanaan kegiatan siklus 2:

1. Seluruh rangkaian kegiatan sudah terlaksana dengan baik. Walaupun kendala seperti halnya siklus 1, beberapa siswa tidak bisa mengikuti kegiatan zoom dengan maksimal karena terkendala jaringan pada desa tempat tinggal siswa, sehingga beberapa siswa berkumpul di satu tempat.
2. Pada siklus II ini siswa terlihat lebih aktif daripada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I.
3. Aktivitas belajar siswa meningkat, terlihat pada saat presentasi hasil diskusi kelompok dimana siswa lebih percaya diri menjelaskan hasil pengerjannya serta siswa aktif mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
4. Pada pelaksanaan Kompetisi Kelompok melalui media Quizizz, siswa lebih bersemangat dan serta lebih lancar dalam menjawab quiz pada Quizizz.
5. Hasil Observasi keaktifan siswa oleh observer menunjukkan nilai **75** dan termasuk kategori **aktif**.
6. Untuk hasil evaluasi siswa, ada **1** siswa dari **13** siswa yang belum tuntas (seperti yang terlihat pada tabel hasil evaluasi siswa) dengan rata-rata kelas **81,92**. Hal ini dikarenakan beberapa siswa melakukan kesalahan perhitungan pada beberapa soal. Walaupun jika dilihat secara keseluruhan, nilai rata – kelas sudah mencapai ≥ 65 . Artinya pada kegiatan siklus 2 nilai rata – rata siswa mengalami peningkatan. Yang

mana pada siklus 1 hanya 64,23 setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus 2, nilai rata – rata menjadi 81,92.

7. Video praktik pembelajaran siklus II dapat dilihat melalui Link :

<https://youtu.be/ZitR5DI1hJ4>

- Perencanaan perbaikan bisa dilaksanakan pada siklus ke 3 dengan menstimulus kemampuan siswa dalam ketelitian membaca dan menyelesaikan soal. Serta melakukan refleksi lebih dalam terhadap masing – masing individu siswa yang nilainya masih dibawah indikator ketercapaian dan dapat ditambah dengan memberikan motivasi lebih bagi siswa yang masih kurang aktif pada diskusi kelompok.

REVIU PELAKSANAAN SIKLUS 1 DAN 2

No	Kegiatan	Deskripsi	
		Keterlaksanaan beserta Faktor Pendukung	Tidak Terlaksana beserta Faktor Penghambat
A.	Pendahuluan		
1.	Apersepsi	Terlaksana dengan pemberian pertanyaan dan mengingatkan kembali tentang materi prasyarat yang sudah pernah siswa pelajari	
2.	Pemberian Motivasi	Terlaksana dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta motivasi untuk terus semangat dan berusaha walaupun masa pandemi.	
3.	Penyampaian Tujuan dan Kegiatan	Terlaksana	
B.	Kegiatan Inti		
1.	Penyampaian Materi Pembelajaran	Terlaksana dengan unggahan materi ajar pada google classroom dan video	Beberapa siswa terkendala jaringan pada saat membuka video youtube

No	Kegiatan	Deskripsi	
		Keterlaksanaan beserta Faktor Pendukung	Tidak Terlaksana beserta Faktor Penghambat
		pembelajaran pada laman youtube.	
2.	Penerapan Model Pembelajaran	Terlaksana dengan langkah model pembelajaran PBL	Untuk pelaksanaan diskusi kelompok pada WA masih kurang maksimal, kurang terlihat keaktifan siswa pada diskusi kelompok pada WA.
3.	Penguasaan Kelas	Cukup baik, pada siklus II siswa lebih fokus pada pembelajaran daripada siklus I	Ada beberapa siswa yang masih kurang fokus, terutama pada siklus I, karena untuk siswa SMP yang sedang masa peralihan dari anak-anak ke remaja, ketika menggunakan hal baru cenderung memiliki sikap berlebihan.
4.	Pemanfaatan Sumber Pembelajaran Berbasis IT	<ul style="list-style-type: none"> • Terlaksana, dengan pemanfaatan berupa penggunaan platform WhatsApp, Google Classroom, Zoom, Google Form, Youtube, dan Quizizz. • Pada siklus II penggunaan zoom dan Quizizz lebih lancar daripada siklus I. • Pada siklus II, pelaksanaan Kompetisi Kelompok melalui media Quizizz, siswa lebih bersemangat dan serta lebih lancar 	<ul style="list-style-type: none"> • banyak siswa yang terkendala jaringan internet sehingga ada yang keluar masuk zoom. Selain itu, siswa baru pertama kali menggunakan aplikasi zoom sehingga saat awal zoom siswa masih kebingungan, walaupun sudah dilakukan simulasi penggunaan Zoom sehari sebelumnya. • Pada saat pelaksanaan kompetisi dengan

No	Kegiatan	Deskripsi	
		Keterlaksanaan beserta Faktor Pendukung	Tidak Terlaksana beserta Faktor Penghambat
		dalam menjawab quiz pada Quizizz.	menggunakan media Quizizz, awalnya di siklus I siswa kebingungan untuk masuk dan mengerjakan.
5.	Keterlibatan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> Pada siklus II, Aktivitas belajar siswa meningkat, terlihat pada saat presentasi hasil diskusi kelompok dimana siswa lebih percaya diri menjelaskan hasil pengerjannya serta siswa aktif mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru. 	<ul style="list-style-type: none"> Dalam siklus I, pada presentasi diskusi kelompok, siswa masih canggung dan belum percaya diri.
6.	Penggunaan Bahasa yang baik dan benar	Terlaksana dengan menggunakan Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran	Siswa terkadang masih menggunakan bahasa daerah.
7.	Penilaian Pembelajaran	Dilakukan evaluasi setelah vicon Zoom	
C.	Penutup		
1.	Penyampaian simpulan	Terlaksana, bersama-sama siswa menyimpulkan materi pembelajaran	
2.	Pelaksanaan refleksi pembelajaran	Terlaksana	
3.	Rencana tindak lanjut	Terlaksana dengan penyampaian materi untuk pertemuan berikutnya.	
<p>Saran untuk kegiatan mengajar yang perlu ditingkatkan:</p> <p>menstimulus kemampuan siswa dalam ketelitian membaca dan menyelesaikan soal. Serta melakukan refleksi lebih dalam terhadap masing – masing individu siswa yang nilainya masih dibawah indikator ketercapaian dan dapat ditambah dengan memberikan motivasi lebih bagi siswa yang masih kurang aktif pada diskusi kelompok.</p>			

No	Kegiatan	Deskripsi	
		Keterlaksanaan beserta Faktor Pendukung	Tidak Terlaksana beserta Faktor Penghambat
		Untuk diskusi kelompok agar dibuat cara yang lebih efektif untuk sarana mereka berdiskusi secara online.	

3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus III

a. Tahap Perencanaan

b. Tahap Pelaksanaan

Materi Ajar : Persamaan Kuadrat

Kelas : IX (Sembilan)

Waktu Pelaksanaan : Sabtu, 10 November 2020

Tempat Pelaksanaan : SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng

Pelaksanaan dilakukan secara sinkronus dan asinkronus. Dimulai dengan pemberian bahan ajar sehari sebelum kegiatan pembelajaran melalui Google Classroom (asinkronus) dan kegiatan pembelajaran melalui video conference menggunakan Zoom (sinkronus). Kegiatan pembelajaran dihadiri 13 orang siswa dan 2 observer.

Langkah – langkah kegiatan:

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
E. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik bersama-sama dengan guru masuk dalam link Zoom yang telah dikirimkan tautannya melalui WhatsApp Grup Kelas IX guna melakukan video conference. ❖ Melakukan pembukaan dengan <i>salam pembuka</i>, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan <i>berdoa</i> untuk memulai pembelajaran ❖ Guru mengirim tautan link daftar hadir pada chat Zoom dan juga pada google classroom, kemudian meminta siswa untuk mengisi daftar hadir tersebut. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap <i>disiplin</i>. 	

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memotivasi siswa dalam percakapan grup WhatsApp untuk tetap semangat dan jaga kesehatan serta selalu patuhi protokol kesehatan cuci tangan pakai sabun, gunakan masker saat bepergian, dan jaga jarak. 	
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa. ❖ Peserta didik membangun persepsi bersama sama dengan guru tentang informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui kegiatan sinkronous. ❖ Guru dan peserta didik melakukan Tanya jawab guna mengevaluasi materi menyelesaikan akar akar persamaan kuadrat pada pertemuan sebelumnya. 	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menganalisis informasi tentang tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ini yaitu dengan diskusi kelompok, kemudian peserta didik akan melakukan <u>kompetisi kelompok dengan Quizizz</u>, yang dilanjutkan dengan presentasi dari tiap kelompok tentang hasil diskusinya. ❖ Guru menginformasikan bahwa LK dapat terisi jika dikerjakan dengan cara <i>kerja sama</i> yang baik, tidak mementingkan keinginan sendiri, dan <i>bertanggung jawab</i>. 	
F. Kegiatan Inti (60 menit)		
KLARIFIKASI MASALAH	<ol style="list-style-type: none"> 10. Peserta didik dipersilahkan menyiapkan LKPD yang link nya sudah di share melalui google classroom. 11. Peserta didik diinformasikan diberikan waktu 15 menit untuk mempelajari, memperhatikan, dan mengamati video dan bahan ajar yang link nya telah dikirim pada Google Classrom sehari sebelumnya. Kemudian 10 menit diskusi kelompok membahas dan menyelesaikan LKPD, serta 10 menit untuk berkompetisi dalam Quizizz. 12. Guru memotivasi peserta didik untuk menuliskan dan menanyakan permasalahan hal-hal yang belum dipahami. 13. Guru mengakhiri kegiatan sinkronous dan mengingatkan kembali peserta didik untuk kembali lagi pada Zoom 35 menit lagi untuk sesi presentasi. 14. Peserta didik menganalisis permasalahan yang ada dalam LKPD yang telah diunggah. 	

	<p>15. Peserta didik bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>16. Guru mengingatkan kepada setiap kelompok untuk melakukan pengaturan misalkan menentukan pembagian kerja dalam kelompok.</p> <p>17. Guru menginformasikan bahwa Peserta didik harus berlomba untuk menyelesaikan LKPD dalam bentuk Quizizz tersebut karena berpacu dengan waktu dan ketepatan jawaban. Peringkat pun akan langsung tampil saat mengerjakan.</p>	
BRAINSTORMING	<p>2. Peserta didik <i>melakukan diskusi dalam kelompok</i> masing-masing berdasarkan petunjuk yang ada dalam LKPD. Diskusi dilaksanakan pada grup WhatsApp masing-masing kelompok yang telah dibuat sebelumnya.</p> <p>3. Peserta didik dalam kelompok <i>melakukan BRAINSTORMING dengan cara sharing informasi</i>, dan klarifikasi informasi.</p>	
PENGUMPULAN INFORMASI DAN DATA	<p>1. Peserta didik masing-masing kelompok <i>membahas dan berdiskusi</i> untuk menyelesaikan persoalan dalam LKPD dalam WhatsApp Group.</p> <p>2. Guru mengarahkan peserta didik dalam WhatsApp kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dengan <i>cermat dan teliti</i>.</p> <p>3. Peserta didik dalam kelompok <i>merumuskan dan menyimpulkan</i> penyelesaian LKPD.</p> <p>4. Peserta Didik mulai berkompetisi dalam Quizizz yang dilakukan secara online dan dimulai bersamaan dalam waktu 10 menit.</p> <p>5. Kelompok pemenang kompetisi adalah kelompok yang nilai rata-rata anggota nya paling tinggi.</p>	
BERBAGI INFORMASI DAN BERDISKUSI UNTUK MENEMUKAN SOLUSI PENYELESAIAN MASALAH	<p>6. Guru bersama peserta didik melakukan sinkronous untuk melakukan presentasi.</p> <p>7. Setiap kelompok <i>mempresentasikan</i> hasil penyelesaian permasalahan di LKPD dengan tanggung jawab.</p> <p>8. Peserta didik menyimak dan menanggapi hasil presentasi kelompok.</p> <p>9. Peserta didik <i>melakukan tanya jawab</i> dengan guru guna menguatkan pengalaman pembelajaran yang telah diperoleh pada pertemuan ini.</p>	

REFLEKSI	1. Guru mengajukan satu persoalan untuk dijawab oleh peserta didik selama 3 menit yang jawabannya dikirimkan langsung melalui WhatsApp.	
Penutup (10 Menit) :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan resume dan membuat kesimpulan secara lengkap, komprehensif, dengan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik. 3. Guru memberikan umpan balik berupa reward berupa pulsa kepada anggota kelompok yang mendapat peringkat tertinggi pada Quizizz. 4. Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran 5. Peserta didik diinformasikan untuk pertemuan berikutnya yaitu Fungsi Kuadrat. 6. Untuk memberi penguatan materi yang telah di pelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan maupun mencari di internet. 7. Peserta didik diinformasikan mengerjakan evaluasi yang tautan link google form nya akan dikirimkan pada Google Classroom setelah video conference berakhir. 8. Menutup kegiatan dengan berdoa. Salah satu peserta didik memimpin doa. 9. Menutup kegiatan video conference dengan salam penutup. 		

c. Tahap Observasi

Indikator ketercapaian :

Berikut kriteria penentuan keberhasilan sesuai indikator :

Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Sesuai kriteria yang ditentukan, ada 3 kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Rentang nilai observasi 86 – 100 = **sangat aktif**

2. Rentang nilai observasi $70 - 85 = \text{aktif}$
3. Rentang nilai observasi $< 70 = \text{kurang aktif}$

Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil observasi mencapai kriteria nomor 1 dan 2.

Selain indikator keaktifan tersebut juga dilihat dari nilai evaluasi seluruh siswa ≥ 65 .

Lembar Hasil Observasi

OBSERVER 1

LEMBAR OBSERVASI

PELAKSANAAN PROSES PEMBELAJARAN DARING

MELALUI GAME EDUKASI QUIZIZZ

Kelas : IX (Sembilan)
Hari/Tanggal : Selasa / 10 November 2020
Siklus : III
Materi : Persamaan Kuadrat

NO.	AKTIVITAS SISWA	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Aktif dalam kerja sama diskusi menyelesaikan Quizizz dalam WhatsApp Grup kelompok			v	
2.	Aktif melakukan analisis penyelesaian masalah			v	
3.	Mengerjakan LKPD dalam Quizizz tepat waktu (kelompok)				v
4.	Berpikir kritis dalam diskusi antarkelompok			v	
5.	Aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok				v
6.	Aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan				v
7.	Mampu menyelesaikan masalah dalam LKPD dengan tepat			v	
8.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.			v	
9.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan				v
10.	Mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran				v
Jumlah		35			
Nilai		87,5			

Pedoman Skor :

Skor 1 = ketercapaian 0 – 25 %

Skor 2 = ketercapaian 26 – 50 %

Skor 3 = ketercapaian 51 – 75 %

Skor 4 = ketercapaian 76 – 100 %

Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Observer,



MUNAWIR SHODIQ, S.Pd

OBSERVER 2

**LEMBAR OBSERVASI
PELAKSANAAN PROSES PEMBELAJARAN DARING
MELALUI GAME EDUKASI QUIZIZZ**

Kelas : IX (Sembilan)
Hari/Tanggal : Selasa / 10 November 2020
Siklus : III
Materi : Persamaan Kuadrat

NO.	AKTIVITAS SISWA	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Aktif dalam kerja sama diskusi menyelesaikan Quizizz dalam WhatsApp Grup kelompok			v	
2.	Aktif melakukan analisis penyelesaian masalah			v	
3.	Mengerjakan LKPD dalam Quizizz tepat waktu (kelompok)				v
4.	Berpikir kritis dalam diskusi antarkelompok			v	
5.	Aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok			v	
6.	Aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan				v
7.	Mampu menyelesaikan masalah dalam LKPD dengan tepat			v	
8.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.			v	
9.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan				v
10.	Mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran				v
Jumlah		34			
Nilai		85			

Pedoman Skor :

Skor 1 = ketercapaian 0 – 25 %

Skor 2 = ketercapaian 26 – 50 %

Skor 3 = ketercapaian 51 – 75 %

Skor 4 = ketercapaian 76 – 100 %

Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Observer,


NOVIE CRISTINA DEWI

Rata-rata Hasil Observasi keaktifan siswa oleh observer 1 dan 2 menunjukkan nilai **86,25** dan termasuk kategori **sangat aktif**. Meningkatkan sebesar 11,25 dari siklus 2, yang menunjukkan nilai keaktifan 75.

HASIL EVALUASI SIKLUS 3

HASIL EVALUASI SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

KELAS : IX (SEMBILAN)
HARI / TANGGAL : SELASA / 10 NOPEMBER 2020
KKM : 65
MATERI : PERSAMAAN KUADRAT (3)

NO.	NAMA SISWA	Nomor Soal				NILAI	KETUNTASAN	KETERANGAN
		1	2	3	4			
		Skor yang diperoleh						
1	Anis Rahmawati	2	2	4	0	80	TUNTAS	PENGAYAAN
2	Della Anjar Allianda	2	2	4	0	80	TUNTAS	PENGAYAAN
3	Dicky Candra Pratama	2	2	4	0	80	TUNTAS	PENGAYAAN
4	Eling Fajrianto	0	2	3	2	70	TUNTAS	PENGAYAAN
5	Elsika Virmanda	2	0	4	2	80	TUNTAS	PENGAYAAN
6	Fina Winanda Agustin	2	2	4	2	100	TUNTAS	PENGAYAAN
7	Inggie Kassira Ratulangi	2	2	3	0	70	TUNTAS	PENGAYAAN
8	M. Arifiansyah	0	2	4	2	80	TUNTAS	PENGAYAAN
9	Mella Ardika Febriana	2	2	4	2	100	TUNTAS	PENGAYAAN
10	Ririn Sefia Anggretina	2	0	4	2	80	TUNTAS	PENGAYAAN
11	Roki Saputra Dewa	2	2	3	0	70	TUNTAS	PENGAYAAN

12	Vahrul Gunawan	2	2	4	0	80	TUNTAS	PENGAYAAN
13	Viki Muhammad Rafael	2	2	4	0	80	TUNTAS	PENGAYAAN
Rata-Rata						80,77		

Untuk hasil evaluasi siswa, seluruh siswa melampaui nilai kriteria ketuntasan minimum (seperti yang terlihat pada tabel hasil evaluasi siswa) dengan rata-rata kelas **80,77**.

HASIL GAMES QUIZIZZ

Participant Names		Nilai	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6
1	VIKI MUHAMMAD RAF...	5530 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Virmanda	5400 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Della Anjar Allianda	4740 (83%)	✓	✓	✓	✓	✓	✗
4	Vahrul Gunawan	4710 (83%)	✓	✓	✓	✓	✓	✗
5	Mella ardika febrina	4380 (83%)	✗	✓	✓	✓	✓	✓
6	Ririn sefia anggretina	3570 (66%)	✗	✓	✓	✗	✓	✓
7	Muhammad arifiansyah	3450 (66%)	✗	✓	✓	✗	✓	✓
8	Inggie Kassira Ratulan...	3390 (66%)	✓	✗	✗	✓	✓	✓
9	Mrfajri	3330 (66%)	✗	✗	✓	✓	✓	✓
10	Fina	3200 (66%)	✗	✗	✓	✓	✓	✓
11	CANDRA GAMING	2750 (50%)	✗	✗	✓	✗	✓	✗
12	Anis rahmawati	2690 (50%)	✗	✗	✗	✓	✓	✓

d. Tahap Refleksi

PELAKSANAAN SIKLUS 3

- Seluruh rangkaian kegiatan sudah terlaksana dengan baik. Pada saat siklus 3, jaringan lancar.
- Pada siklus 3 ini siswa terlihat lebih aktif daripada pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dan 2. Siswa lebih aktif bertanya saat pembelajaran dan menanggapi hasil jawaban kelompok lain. Walaupun masih ada beberapa siswa yang terlihat pasif.

3. Aktivitas belajar siswa meningkat, terlihat pada saat presentasi hasil diskusi kelompok dimana siswa lebih percaya diri menjelaskan hasil pengerjannya serta siswa aktif mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
4. Pada saat presentasi kelompok, pada siklus 3 ini siswa cenderung mampu berpikir kritis dengan mampu menemukan kesalahan pada pengerjaan LKPD.
5. Pada pelaksanaan Kompetisi Kelompok melalui media Quizizz, siswa lebih bersemangat dan serta lebih lancar dalam menjawab quiz pada Quizizz.
6. Rata-rata Hasil Observasi keaktifan siswa oleh observer 1 dan 2 menunjukkan nilai **86,25** dan termasuk kategori **sangat aktif**. Meningkat sebesar 11,25 dari siklus 2, yang menunjukkan nilai keaktifan 75.
7. Untuk hasil evaluasi siswa, seluruh siswa melampaui nilai kriteria ketuntasan minimum (seperti yang terlihat pada tabel hasil evaluasi siswa) dengan rata-rata kelas **80,77**.
8. Video praktik pembelajaran siklus II dapat dilihat melalui Link :
<https://youtu.be/grX7ITeWR0A>
9. Keaktifan siswa pada saat pembelajaran di siklus 3 ini mengalami peningkatan berdasarkan hasil observasi, termasuk kategori sangat aktif. Hasil evaluasi siswa, seluruh siswa sebanyak 13 orang melampaui nilai KKM. Maka pembelajaran dengan media edukasi game Quizizz sudah melampaui indicator, dan dinyatakan berhasil pada siklus 3.

No	Kegiatan	Deskripsi	
		Keterlaksanaan beserta Faktor Pendukung	Tidak Terlaksana beserta Faktor Penghambat
A.	Pendahuluan		
1.	Apersepsi	Terlaksana dengan pemberian pertanyaan dan mengingatkan kembali tentang materi terkait yang sudah pernah siswa pelajari	
2.	Pemberian Motivasi	Terlaksana dengan menampilkan video	

No	Kegiatan	Deskripsi	
		Keterlaksanaan beserta Faktor Pendukung	Tidak Terlaksana beserta Faktor Penghambat
		untuk motivasi belajar siswa, serta motivasi untuk terus semangat dan berusaha walaupun masa pandemi.	
3.	Penyampaian Tujuan dan Kegiatan	Terlaksana dengan tampilan video	
B.	Kegiatan Inti		
1.	Penyampaian Materi Pembelajaran	Terlaksana dengan unggahan materi ajar pada google classroom dan video pembelajaran pada laman youtube. Kemudian menampilkan video pembelajaran pada saat zoom dan penjelasan materi kepada siswa.	
2.	Penerapan Model Pembelajaran	Terlaksana dengan langkah model pembelajaran PBL	
3.	Penguasaan Kelas	Cukup baik, pada siklus III siswa lebih fokus dan aktif pada pembelajaran daripada siklus I dan II	Ada beberapa siswa yang masih kurang fokus
4.	Pemanfaatan Sumber Pembelajaran Berbasis IT	<ul style="list-style-type: none"> • Terlaksana, dengan pemanfaatan berupa penggunaan platform WhatsApp, Google Classroom, Zoom, Google Form, Youtube, dan Quizizz. • Pada siklus III, pelaksanaan Kompetisi Kelompok melalui media Quizizz, siswa lebih 	

No	Kegiatan	Deskripsi	
		Keterlaksanaan beserta Faktor Pendukung	Tidak Terlaksana beserta Faktor Penghambat
		<p>bersemangat dan serta lebih lancar dalam menjawab quiz pada Quizizz.</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu melakukan presentasi hasil diskusi dengan share screen pada zoom (terampil teknologi). 	
5.	Keterlibatan Siswa	<p>Pada siklus III, Aktivitas belajar siswa meningkat, terlihat pada saat presentasi hasil diskusi kelompok dimana siswa lebih percaya diri menjelaskan hasil pengerjannya dan berkomentar tentang hasil jawaban kelompok lain serta siswa aktif mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.</p> <p>Siswa cenderung mampu berpikir kritis.</p>	
6.	Penggunaan Bahasa yang baik dan benar	Terlaksana dengan menggunakan Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran	Siswa terkadang masih menggunakan bahasa daerah.
7.	Penilaian Pembelajaran	Dilakukan evaluasi proses dengan menampilkan satu soal untuk dikerjakan siswa selama 2 menit dan siswa mengirimkan jawaban ke WhatsApp.	
C.	Penutup		

No	Kegiatan	Deskripsi	
		Keterlaksanaan beserta Faktor Pendukung	Tidak Terlaksana beserta Faktor Penghambat
1.	Penyampaian simpulan	Terlaksana, bersama-sama siswa menyimpulkan materi pembelajaran	
2.	Pelaksanaan refleksi pembelajaran	Terlaksana , dengan menanyakan pada siswa kendala apa yang mereka alami.	
3.	Rencana tindak lanjut	Terlaksana dengan penyampaian materi untuk pertemuan berikutnya dan penugasan.	
<p>Saran untuk kegiatan mengajar yang perlu ditingkatkan:</p> <p>menstimulus kemampuan siswa dalam ketelitian membaca dan menyelesaikan soal. Serta melakukan refleksi lebih dalam terhadap masing – masing individu dan dapat ditambah dengan memberikan motivasi lebih bagi siswa yang masih kurang aktif pada diskusi kelompok.</p>			

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui tiga siklus ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan Media Game Edukasi Quizizz dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Daring di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng. Adapun peningkatan skor keaktifan siswa berdasarkan hasil observasi siklus I, siklus II, dan siklus III sebagai berikut:

NO.	AKTIVITAS SISWA	SIKLUS			
		1	2	3	
1.	Aktif dalam kerja sama diskusi menyelesaikan Quizizz dalam WhatsApp Grup kelompok	2	3	3	3
2.	Aktif melakukan analisis penyelesaian masalah	2	3	3	3
3.	Mengerjakan LKPD dalam Quizizz tepat waktu (kelompok)	3	4	4	4
4.	Berpikir kritis dalam diskusi antarkelompok	2	3	3	3

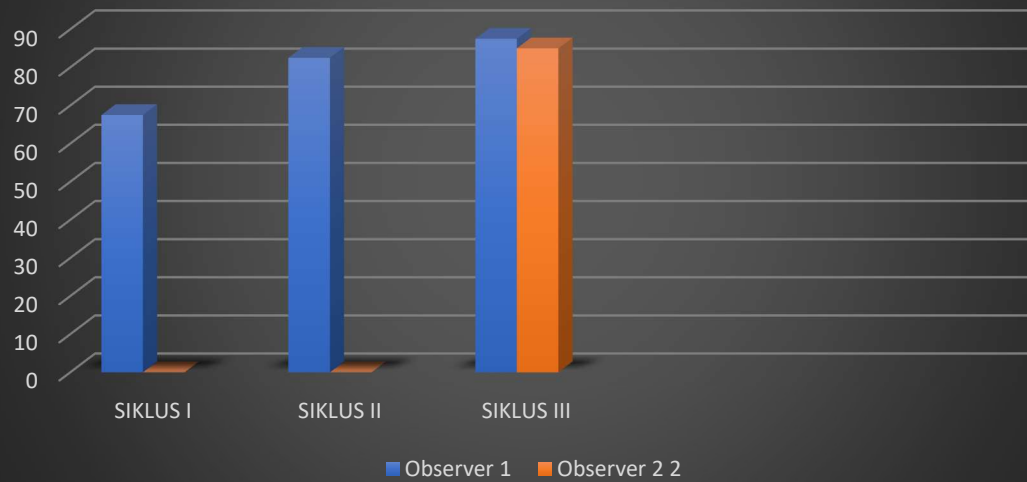
5.	Aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok	3	3	4	3
6.	Aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan	3	3	4	4
7.	Mampu menyelesaikan masalah dalam LKPD dengan tepat	3	3	3	3
8.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.	3	3	3	3
9.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan	3	4	4	4
10.	Mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran	3	4	4	4
Jumlah		27	33	35	34
Nilai		67,5	82,5	87,5	85

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Dari data tabel diatas dapat dilihat peningkatan skor keaktifan siswa berdasarkan hasil observasi mulai dari skor Siklus I, skor siklus II, dan skor siklus III. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik Skor Peningkatan aktivitas keaktifan siswa tiap siklus berikut :

Grafik Skor Peningkatan Aktivitas Keaktifan Siswa



Berdasarkan grafik di atas, terlihat adanya peningkatan aktivitas keaktifan belajar siswa. Pada siklus I, aktivitas siswa menunjukkan nilai 67,5 tergolong kurang aktif, pada siklus II meningkat menjadi 82,5 tergolong aktif, dan pada siklus III terjadi peningkatan keaktifan dengan dua orang observer menilai 87,5 dan 85 tergolong sangat aktif.

Ketuntasan pada siklus 3 dipengaruhi oleh suasana menyenangkan saat pembelajaran dengan media edukasi Quizizz, sehingga siswa merasa tertantang untuk berkompetisi. Belajar sambil bermain.

Selain itu, kondisi jaringan yang lancar pada saat pelaksanaan siklus 3 juga sangat berpengaruh. Sedangkan pada siklus I dan siklus II ada masalah jaringan, sehingga ada beberapa siswa yang keluar masuk zoom. Faktor jaringan sangat memengaruhi proses pembelajaran daring.

Perlu menciptakan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran matematika agar siswa termotivasi untuk belajar dan bersemangat saat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa bahkan berdampak pada nilai evaluasi yang memuaskan.

Berdasarkan peningkatan skor keaktifan siswa dan berdasarkan nilai evaluasi dari ketiga siklus, maka terbukti bahwa ***penggunaan Media Game Edukasi Quizizz dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Daring di Kondisi New Normal Kelas IX SD SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng.***

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa di Kondisi New Normal Kelas IX SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng. Pada siklus I, aktivitas siswa menunjukkan nilai 67,5 tergolong kurang aktif, pada siklus II meningkat menjadi 82,5 tergolong aktif, dan pada siklus III terjadi peningkatan keaktifan dengan dua orang observer menilai 87,5 dan 85 tergolong sangat aktif.
2. Keunggulan dalam penggunaan media game edukasi Quizizz dalam pembelajaran matematika yaitu pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan karena terjalin kerjasama dalam kompetisi Quizizz agar dapat menyelesaikan tugas dan kelompoknya menjadi pemenang. Siswa menjadi semangat dan lebih aktif baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat atau bertukar informasi. Sehingga penggunaan media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa di Kondisi New Normal Kelas IX SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng.

B. Saran

Setelah terbukti bahwa penggunaan media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Pihak sekolah agar lebih bekerjasama dengan berbagai pihak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung berbagai penelitian pendidikan yang ada.
 - b. Pihak sekolah agar lebih mendorong guru bersikap kreatif dan inovatif dalam menciptakan strategi, metode, model, serta media pembelajaran yang dapat diterapkan saat pembelajaran daring ini.

- c. Pihak sekolah agar lebih meningkatkan fasilitas pembelajaran yang ada sehingga hasil pembelajaran lebih maksimal. Serta mengadakan pendidikan dan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring ini.

2. Bagi Guru

- a. Guru harus bersikap kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh secara online ini sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan tidak menjenuhkan.
- b. Pembelajaran melalui penggunaan media game edukasi Quizizz diterapkan oleh guru matematika atau guru mata pelajaran lainnya sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- c. Guru harus bisa menguasai kondisi kelas dan membimbing siswa dalam pembelajaran untuk memecahkan suatu masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2008. Penelitian Tindakan Kelas, Filosofis, Metodologi, dan Implementasinya. Malang: Surya Pena Gemilang.

<file:///C:/Users/ACER/Downloads/15809-46416-1-PB.pdf>

<http://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/viewFile/229/232>

<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/6451/5/BAB%20II.pdf>

[Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan](#)

<http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/index>

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) DARING

Satuan Pendidikan : SMP SATU ATAP NEGERI 1 PANGKALAN BANTENG
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Kelas/ Semester : IX (SEMBILAN) / 1
Materi Pokok : PERSAMAAN KUADRAT
Alokasi Waktu : 6 X 40 MENIT

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	Kompetensi Pengetahuan 3.2 menjelaskan persamaan kuadrat dan karakteristiknya berdasarkan akar-akarnya serta cara penyelesaiannya.	3.2.1 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode pemfaktoran. 3.2.2 mengidentifikasi jumlah dan hasil kali akar-akar dari persamaan kuadrat berdasarkan koefisien-koefisiennya. 3.2.3 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode bentuk kuadrat sempurna. 3.2.4 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode rumus abc.

		3.2.5 Mengidentifikasi karakteristik dari penyelesaian persamaan kuadrat dengan melihat nilai Determinan.
2	Kompetensi Keterampilan 4.2 menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan persamaan kuadrat.	4.2.1 Menyajikan (P3) model matematika dari masalah yang berkaitan dengan persamaan kuadrat 4.2.2 Menyelesaikan (P5) masalah yang kontekstual berkaitan dengan persamaan kuadrat, serta menunjukkan <i>sikap Religius, disiplin, kreatif dan tanggung Jawab</i> Indikator Pengayaan 4.4.2 Menyelesaikan permasalahan kontekstual yang bertipe soal HOTS yang berkaitan dengan persamaan kuadrat.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan melakukan aktivitas ini diharapkan siswa mampu:

Pertemuan Pertama :

- 3.2.1 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode pefaktorasi.
- 3.2.2 mengidentifikasi jumlah dan hasil kali akar-akar dari persamaan kuadrat berdasarkan koefisien-koefisiennya.

Pertemuan Kedua :

- 3.2.3 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode bentuk kuadrat sempurna.
- 3.2.4 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode rumus abc.
- 3.2.5 Mengidentifikasi karakteristik dari penyelesaian persamaan kuadrat dengan melihat nilai Determinan

Pertemuan Ketiga :

- 4.2.1 Menyajikan (P3) model matematika dari masalah yang berkaitan dengan persamaan kuadrat
- 4.2.2 Menyelesaikan (P5) masalah yang kontekstual berkaitan dengan persamaan kuadrat, serta menunjukkan *sikap Religius, disiplin, kreatif dan tanggung Jawab*

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler : Persamaan Kuadrat
2. Materi Pembelajaran Pengayaan : Membahas soal-soal HOTS yang berkaitan dengan materi Persamaan Kuadrat.
3. Materi Pembelajaran Remedial : mengidentifikasi jumlah dan hasil kali akar-akar dari persamaan kuadrat berdasarkan koefisiennya.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
Model : Problem Based Learning

F. Media Pembelajaran

Laptop, Handphone
Internet

G. Sumber belajar

- ✓ Buku Guru
- ✓ Buku Siswa
- ✓ Buku Penunjang Lain
- ✓ Internet
- ✓ Lingkungan Sekitar

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke 2 (2 x 40 menit / 2 JP)		
TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
G. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none">❖ Melakukan pembukaan dengan <i>salam pembuka</i>, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan <i>berdoa</i> untuk memulai pembelajaran pada grup <u>WhatsApp kelas IX</u>.❖ Guru mengirim tautan link daftar hadir pada <u>google classroom</u> dan meminta siswa untuk mengisi daftar hadir tersebut. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap <i>disiplin</i>.❖ Guru memotivasi siswa dalam percakapan grup WhatsApp untuk tetap semangat dan jaga kesehatan serta selalu patuhi protokol kesehatan cuci tangan pakai sabun, gunakan masker saat bepergian, dan jaga jarak.	3 menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik bersama sama dengan guru masuk dalam link zoom yang diberikan guru dengan memposting di google classroom guna melakukan teleconference.❖ Peserta didik membangun persepsi bersama sama dengan guru tentang informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui kegiatan sinkronous.❖ Guru dan peserta didik melakukan Tanya jawab guna mengevaluasi materi pefaktorasi akar	4 menit

	akar persamaan kuadrat pada pertemuan sebelumnya	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menganalisis informasi tentang tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ini yaitu dengan diskusi kelompok yang dilanjutkan dengan presentasi dari tiap kelompok tentang hasil diskusinya dengan bimbingan guru. ❖ Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa. ❖ Guru menginformasikan bahwa LK dapat terisi jika dikerjakan dengan cara <i>kerja sama</i> yang baik, tidak mementingkan keinginan sendiri, dan <i>bertanggung jawab</i>. 	3 menit
H. Kegiatan Inti (60 menit)		
KLARIFIKASI MASALAH	<ol style="list-style-type: none"> 18. Peserta didik memperhatikan dan mengamati video yang diberikan guru dalam video pembelajaran yang link nya telah dishare pada google classroom. 19. Peserta didik dipersilahkan menyiapkan LKPD dalam Quizizz yang link nya sudah di share melalui google classroom. 20. Guru memotivasi peserta didik dalam kelompok untuk menuliskan dan menanyakan permasalahan hal-hal yang belum dipahami. 21. Peserta didik menganalisis permasalahan yang ada dalam LKPD yang telah diunggah dengan bimbingan guru. 22. Peserta didik dipersilahkan untuk bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. 23. Guru mengingatkan kepada setiap kelompok untuk melakukan pengaturan misalkan menentukan pembagian kerja dalam kelompok. 24. Guru meninformasikan bahwa Peserta didik harus berlomba untuk menyelesaikan LKPD dalam bentuk Quizizz tersebut karena berpacu dengan waktu dan ketepatan jawaban. Peringkat pun akan langsung tampil saat mengerjakan. 25. Guru menginformasikan bahwa kelompok yang peringkat teratas akan diberikan reward nanti. 26. Kegiatan sinkronous diakhiri yang akan dibuka kembali pada sesi presentasi. 	5 menit

BRAINSTORMING	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik <i>melakukan diskusi dalam kelompok</i> masing-masing berdasarkan petunjuk yang ada dalam LKPD. Diskusi dilaksanakan pada grup WhatsApp masing-masing kelompok yang telah dibuat sebelumnya. 2. Peserta didik dalam kelompok <i>melakukan BRAINSTORMING dengan cara sharing informasi</i>, dan klarifikasi informasi. 	10 menit
PENGUMPULAN INFORMASI DAN DATA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik masing-masing kelompok <i>membahas dan berdiskusi</i> untuk menyelesaikan persoalan dalam LKPD dalam WhatsApp Group. 2. Guru mengarahkan peserta didik dalam WhatsApp kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dengan <i>cermat dan teliti</i>. 3. Salah satu anggota dalam masing-masing kelompok saja yang masuk dalam link Quizizz, untuk menuliskan jawaban dan memberitahukan soalnya kepada anggota kelompoknya dalam whatsapp grup. 	10 menit
BERBAGI INFORMASI DAN BERDISKUSI UNTUK MENEMUKAN SOLUSI PENYELESAIAN MASALAH	<ol style="list-style-type: none"> 10. Peserta didik dalam kelompok <i>merumuskan dan menyimpulkan</i> penyelesaian LKPD. 11. Guru bersama peserta didik melakukan sinkronous untuk melakukan presentasi. 12. Setiap kelompok <i>mempresentasikan</i> hasil penyelesaian permasalahan di LKPD 2 dengan tanggung jawab. 13. Peserta didik menyimak dan menanggapi hasil presentasi kelompok. 14. Peserta didik <i>melakukan tanya jawab</i> dengan guru guna menguatkan pengalaman pembelajaran yang telah diperoleh pada pertemuan ini. 	10 menit
REFLEKSI	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik <i>melakukan resume dan membuat kesimpulan</i> secara lengkap, komprehensif, dengan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari. 5. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik. 6. Guru memberikan reward berupa pulsa kepada anggota kelompok yang mendapat peringkat tertinggi pada Quizizz. 	10 menit
Penutup (10 Menit) : <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik mengerjakan evaluasi yang telah disediakan oleh guru. 4. Guru memberikan umpan balik berupa penghargaan terhadap kelompok yang memiliki kinerja paling baik. 5. Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran 6. Peserta didik diinformasikan materi untuk pertemuan berikutnya yaitu menyelesaikan masalah kontekstual tentang persamaan kuadrat. 		

7. Untuk memberi penguatan materi yang telah di pelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan maupun mencari di internet

Pertemuan Ke 3 (2 x 40 menit / 2 JP)

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
I. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan <i>salam pembuka</i>, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan <i>berdoa</i> untuk memulai pembelajaran pada grup <u>WhatsApp kelas IX</u>. ❖ Guru mengirim tautan link daftar hadir pada <u>google classroom</u> dan meminta siswa untuk mengisi daftar hadir tersebut. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap <i>disiplin</i>. ❖ Guru memotivasi siswa dalam percakapan grup WhatsApp untuk tetap semangat dan jaga kesehatan serta selalu patuhi protokol kesehatan cuci tangan pakai sabun, gunakan masker saat bepergian, dan jaga jarak. 	3 menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik bersama sama dengan guru masuk dalam link zoom yang diberikan guru dengan memposting di google classroom guna melakukan teleconference. ❖ Peserta didik membangun persepsi bersama sama dengan guru tentang informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui kegiatan sinkronous. ❖ Guru dan peserta didik melakukan Tanya jawab guna mengevaluasi materi menemukan akar akar persamaan kuadrat pada pertemuan sebelumnya. 	4 menit
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menganalisis informasi tentang tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ini yaitu dengan diskusi kelompok yang dilanjutkan dengan presentasi dari tiap kelompok tentang hasil diskusinya dengan bimbingan guru. ❖ Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa. ❖ Guru menginformasikan bahwa LK dapat terisi jika dikerjakan dengan cara <i>kerja sama</i> yang baik, tidak 	3 menit

	mementingkan keinginan sendiri, dan <i>bertanggung jawab</i> .	
J. Kegiatan Inti (60 menit)		
KLARIFIKASI MASALAH	<p>10. Peserta didik memperhatikan dan mengamati video yang diberikan guru dalam video pembelajaran yang link nya telah dishare pada google classroom.</p> <p>11. Peserta didik dipersilahkan menyiapkan LKPD dalam Quizizz yang link nya sudah di share melalui google classroom.</p> <p>12. Guru memotivasi peserta didik dalam kelompok untuk menuliskan dan menanyakan permasalahan hal-hal yang belum dipahami.</p> <p>13. Peserta didik menganalisis permasalahan yang ada dalam LKPD yang telah diunggah dengan bimbingan guru.</p> <p>14. Peserta didik dipersilahkan untuk bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>15. Guru mengingatkan kepada setiap kelompok untuk melakukan pengaturan misalkan menentukan pembagian kerja dalam kelompok.</p> <p>16. Guru meninformasikan bahwa Peserta didik harus berlomba untuk menyelesaikan LKPD dalam bentuk Quizizz tersebut karena berpacu dengan waktu dan ketepatan jawaban. Peringkat pun akan langsung tampil saat mengerjakan.</p> <p>17. Guru menginformasikan bahwa kelompok yang peringkat teratas akan diberikan reward nanti.</p> <p>18. Kegiatan sinkronous diakhiri yang akan dibuka kembali pada sesi presentasi.</p>	5 menit
BRAINSTORMING	<p>3. Peserta didik <i>melakukan diskusi dalam kelompok</i> masing-masing berdasarkan petunjuk yang ada dalam LKPD. Diskusi dilaksanakan pada grup WhatsApp masing-masing kelompok yang telah dibuat sebelumnya.</p> <p>4. Peserta didik dalam kelompok <i>melakukan BRAINSTORMING dengan cara sharing informasi</i>, dan klarifikasi informasi.</p>	10 menit

PENGUMPULAN INFORMASI DAN DATA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik masing-masing kelompok <i>membahas dan berdiskusi</i> untuk menyelesaikan persoalan dalam LKPD dalam WhatsApp Group. 2. Guru mengarahkan peserta didik dalam WhatsApp kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dengan <i>cermat dan teliti</i>. 3. Salah satu anggota dalam masing-masing kelompok saja yang masuk dalam link Quizizz, untuk menuliskan jawaban dan memberitahukan soalnya kepada anggota kelompoknya dalam whatsapp grup. 	10 menit
BERBAGI INFORMASI DAN BERDISKUSI UNTUK MENEMUKAN SOLUSI PENYELESAIAN MASALAH	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik dalam kelompok <i>merumuskan dan menyimpulkan</i> penyelesaian LKPD. 5. Guru bersama peserta didik melakukan sinkronous untuk melakukan presentasi. 6. Setiap kelompok <i>mempresentasikan</i> hasil penyelesaian permasalahan di LKPD dengan tanggung jawab. 7. Peserta didik menyimak dan menanggapi hasil presentasi kelompok. 8. Peserta didik <i>melakukan tanya jawab</i> dengan guru guna menguatkan pengalaman pembelajaran yang telah diperoleh pada pertemuan ini. 	10 menit
REFLEKSI	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik <i>melakukan resume dan membuat kesimpulan</i> secara lengkap, komprehensif, dengan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari. 5. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik. 6. Guru memberikan reward berupa pulsa kepada anggota kelompok yang mendapat peringkat tertinggi pada Quizizz. 	10 menit
Penutup (10 Menit) : <ol style="list-style-type: none"> 8. Peserta didik mengerjakan evaluasi yang telah disediakan oleh guru. 9. Guru memberikan umpan balik berupa penghargaan terhadap kelompok yang memiliki kinerja paling baik. 10. Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran 11. Peserta didik diinformasikan materi untuk pertemuan berikutnya yaitu membentuk akar akar persamaan kuadrat dan aplikasinya. 12. Untuk memberi penguatan materi yang telah di pelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan maupun mencari di internet 		

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

a. Kompetensi Sikap Spritual

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Sikap / Nilai	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Lembar Angket	<ul style="list-style-type: none"> Berdoa dengan khitmad. Tawadlu'/tidak sombong. Memulai dan mengakhiri kegiatan dengan berdoa. 	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)

b. Kompetensi Sikap Sosial

Teknik penilaian : Non Tes

Bentuk instrumen : obeservasi

Kisi kisi :

Kerja sama (Pertemuan 1, 2, dan 3)

No	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1.	Aktif dalam kerja sama dalam kelompok	1
2.	Toleransi terhadap teman satu kelas	2
3.	Suka membantu kesulitan teman	3

Teliti (Pertemuan 1 dan 2)

No	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1.	Menuliskan komponen yang diketahui dari masalah yang diberikan.	1
2.	Menuliskan apa yang ditanyakan dari masalah yang diberikan.	2
3.	Menuliskan penyelesaian dari masalah yang diberikan secara runtut.	3

Tanggung jawab (Pertemuan 3)

No	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1.	Mengumpulkan LKPD tepat waktu.	1
2.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.	2
3.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan	3

c. Kompetensi Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
----	--------	------------------	------------------------	-------------------	------------

1	Tes Tertulis berbasis CBT	Pilihan Ganda dan raian	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>) dan sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
---	---------------------------	-------------------------	-----------	-------------------------------	--

d. Kompetensi Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Unjuk Kerja	Lembar penilaian presentasi	terlampir		Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (<i>assessment for, as, and of learning</i>)

Remedial

Remedial dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada siswa, nilai yang dicapai tidak memenuhi KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan. Berikut format remedial terhadap tiga siswa.

No	Siswa	Targe t KI	Aspek	Materi	Indikator	KBM / KKM	Bentuk Remedial	Nilai		Ket
		KD						Awal	Remedial	

Pengayaan

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada siswa, nilai yang dicapai melampaui KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan. Berikut format pengayaan terhadap tiga siswa.

No	Siswa	Targe t KI	Aspek	Materi	Indikator	KBM / KKM	Bentuk Pengayaan	Nilai		Ket
		KD						Awal	Pengayaan	

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**Pangkalan Banteng, Juli 2020
Guru Mapel Matematika**

**Kukuh Budianto, S.Pd. SD
NIP 19620214 198712 1 003**

**Eka Zulma Ahtha, S.Pd
NIP 19900103 201505 2 002**

RPP SIKLUS 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) DARING

Satuan Pendidikan : SMP SATU ATAP NEGERI 1 PANGKALAN BANTENG
Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Kelas/ Semester : IX (SEMBILAN) / 1
Materi Pokok : PERSAMAAN KUADRAT
Alokasi Waktu : 6 X 40 MENIT

J. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

K. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	Kompetensi Pengetahuan 3.2 menjelaskan persamaan kuadrat dan karakteristiknya berdasarkan akar-akarnya serta cara penyelesaiannya.	3.2.1 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode pemfaktoran. 3.2.2 mengidentifikasi jumlah dan hasil kali akar-akar dari persamaan kuadrat berdasarkan koefisien-koefisiennya. 3.2.3 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode bentuk kuadrat sempurna. 3.2.4 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode rumus abc. 3.2.5 Mengidentifikasi karakteristik dari penyelesaian persamaan kuadrat dengan melihat nilai Determinan.

2	<p>Kompetensi Keterampilan</p> <p>4.2 menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan persamaan kuadrat.</p>	<p>4.2.1 Menyajikan (P3) model matematika dari masalah yang berkaitan dengan persamaan kuadrat</p> <p>4.2.2 Menyelesaikan (P5) masalah yang kontekstual berkaitan dengan persamaan kuadrat, serta menunjukkan <i>sikap Religius, disiplin, dan tanggung Jawab</i></p> <p>Indikator Pengayaan</p> <p>4.4.2 Menyelesaikan permasalahan kontekstual yang bertipe soal HOTS yang berkaitan dengan persamaan kuadrat.</p>
---	---	---

L. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan melakukan aktivitas ini diharapkan siswa mampu:

Pertemuan Pertama :

- 3.2.1 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode pempfaktoran.
- 3.2.2 mengidentifikasi jumlah dan hasil kali akar-akar dari persamaan kuadrat berdasarkan koefisien-koefisiennya.

Pertemuan Kedua :

- 3.2.3 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode bentuk kuadrat sempurna.
- 3.2.4 Menyusun (C5) langkah langkah menentukan akar akar persamaan kuadrat menggunakan metode rumus abc.
- 3.2.5 Mengidentifikasi karakteristik dari penyelesaian persamaan kuadrat dengan melihat nilai Determinan

Pertemuan Ketiga :

- 4.2.1 Menyajikan (P3) model matematika dari masalah yang berkaitan dengan persamaan kuadrat
- 4.2.2 Menyelesaikan (P5) masalah yang kontekstual berkaitan dengan persamaan kuadrat, serta menunjukkan *sikap Religius, disiplin, kreatif dan tanggung Jawab*

M. Materi Pembelajaran

- 4. Materi Pembelajaran Reguler : Persamaan Kuadrat
- 5. Materi Pembelajaran Pengayaan : Membahas soal-soal HOTS yang berkaitan dengan materi Persamaan Kuadrat.
- 6. Materi Pembelajaran Remedial : mengidentifikasi jumlah dan hasil kali akar-akar dari persamaan kuadrat berdasarkan koefisiennya.

N. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Problem Based Learning

O. Media Pembelajaran

Laptop, Handphone

Internet

P. Sumber belajar

- ✓ Buku Guru
- ✓ Buku Siswa
- ✓ Buku Penunjang Lain
- ✓ Internet
- ✓ Lingkungan Sekitar

Q. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke 3 (2 x 40 menit / 2 JP)		
TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
K. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik bersama-sama dengan guru masuk dalam link Zoom yang telah dikirimkan tautannya melalui WhatsApp Grup Kelas IX guna melakukan video conference.❖ Melakukan pembukaan dengan <i>salam pembuka</i>, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan <i>berdoa</i> untuk memulai pembelajaran❖ Guru mengirim tautan link daftar hadir pada chat Zoom dan juga pada <u>google classroom</u>, kemudian meminta siswa untuk mengisi daftar hadir tersebut. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap <i>disiplin</i>.❖ Guru memotivasi siswa dalam percakapan grup WhatsApp untuk tetap semangat dan jaga kesehatan serta selalu patuhi protokol kesehatan cuci tangan pakai sabun, gunakan masker saat bepergian, dan jaga jarak.	
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none">❖ Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa.❖ Peserta didik membangun persepsi bersama sama dengan guru tentang informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui kegiatan sinkronous.	

	❖ Guru dan peserta didik melakukan Tanya jawab guna mengevaluasi materi menyelesaikan akar persamaan kuadrat pada pertemuan sebelumnya.	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menganalisis informasi tentang tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ini yaitu dengan diskusi kelompok, kemudian peserta didik akan melakukan <u>kompetisi kelompok dengan Quizizz</u>, yang dilanjutkan dengan presentasi dari tiap kelompok tentang hasil diskusinya. ❖ Guru menginformasikan bahwa LK dapat terisi jika dikerjakan dengan cara <i>kerja sama</i> yang baik, tidak mementingkan keinginan sendiri, dan <i>bertanggung jawab</i>. 	
L. Kegiatan Inti (60 menit)		
KLARIFIKASI MASALAH	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dipersilahkan menyiapkan LKPD yang link nya sudah di share melalui google classroom. 2. Peserta didik diinformasikan diberikan waktu 15 menit untuk mempelajari, memperhatikan, dan mengamati video dan bahan ajar yang link nya telah dikirim pada Google Classrom sehari sebelumnya. Kemudian 10 menit diskusi kelompok membahas dan menyelesaikan LKPD, serta 10 menit untuk berkompetisi dalam Quizizz. 3. Guru memotivasi peserta didik untuk menuliskan dan menanyakan permasalahan hal-hal yang belum dipahami. 4. Guru mengakhiri kegiatan sinkronous dan mengingatkan kembali peserta didik untuk kembali lagi pada Zoom 35 menit lagi untuk sesi presentasi. 5. Peserta didik menganalisis permasalahan yang ada dalam LKPD yang telah diunggah. 6. Peserta didik bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. 7. Guru mengingatkan kepada setiap kelompok untuk melakukan pengaturan misalkan menentukan pembagian kerja dalam kelompok. 8. Guru menginformasikan bahwa Peserta didik harus berlomba untuk menyelesaikan LKPD dalam bentuk Quizizz tersebut karena berpacu dengan waktu dan ketepatan jawaban. Peringkat pun akan langsung tampil saat mengerjakan. 	

BRAINSTORMING	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik <i>melakukan diskusi dalam kelompok</i> masing-masing berdasarkan petunjuk yang ada dalam LKPD. Diskusi dilaksanakan pada grup WhatsApp masing-masing kelompok yang telah dibuat sebelumnya. 2. Peserta didik dalam kelompok <i>melakukan BRAINSTORMING dengan cara sharing informasi</i>, dan klarifikasi informasi. 	
PENGUMPULAN INFORMASI DAN DATA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik masing-masing kelompok <i>membahas dan berdiskusi</i> untuk menyelesaikan persoalan dalam LKPD dalam WhatsApp Group. 2. Guru mengarahkan peserta didik dalam WhatsApp kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dengan <i>cermat dan teliti</i>. 3. Peserta didik dalam kelompok <i>merumuskan dan menyimpulkan</i> penyelesaian LKPD. 4. Peserta Didik mulai berkompetisi dalam Quizizz yang dilakukan secara online dan dimulai bersamaan dalam waktu 10 menit. 5. Kelompok pemenang kompetisi adalah kelompok yang nilai rata-rata anggota nya paling tinggi. 	
BERBAGI INFORMASI DAN BERDISKUSI UNTUK MENEMUKAN SOLUSI PENYELESAIAN MASALAH	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik melakukan sinkronous untuk melakukan presentasi. 2. Setiap kelompok <i>mempresentasikan</i> hasil penyelesaian permasalahan di LKPD dengan tanggung jawab. 3. Peserta didik menyimak dan menanggapi hasil presentasi kelompok. 4. Peserta didik <i>melakukan tanya jawab</i> dengan guru guna menguatkan pengalaman pembelajaran yang telah diperoleh pada pertemuan ini. 	
REFLEKSI	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru mengajukan satu persoalan untuk dijawab oleh peserta didik selama 3 menit yang jawabannya dikirimkan langsung melalui WhatsApp. 	
Penutup (10 Menit) : <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik <i>melakukan resume dan membuat kesimpulan</i> secara lengkap, komprehensif, dengan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik. 3. Guru memberikan umpan balik berupa reward berupa pulsa kepada anggota kelompok yang mendapat peringkat tertinggi pada Quizizz. 4. Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran 5. Peserta didik diinformasikan untuk pertemuan berikutnya yaitu Fungsi Kuadrat. 		

6. Untuk memberi penguatan materi yang telah di pelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan maupun mencari di internet.
7. Peserta didik diinformasikan mengerjakan evaluasi yang tautan link google form nya akan dikirimkan pada Google Classroom setelah video conference berakhir.
8. Menutup kegiatan dengan berdoa. Salah satu peserta didik memimpin doa.
9. Menutup kegiatan video conference dengan salam penutup.

R. Penilaian Pembelajaran

2. Teknik Penilaian

e. Kompetensi Sikap Spritual

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Sikap / Nilai	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Lembar Angket	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa dengan khitmad. • Tawadlu'/tidak sombong. • Memulai dan mengakhiri kegiatan dengan berdoa. 	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)

f. Kompetensi Sikap Sosial

Teknik penilaian : Non Tes

Bentuk instrumen : obeservasi

Kisi kisi :

– Kerja sama (Pertemuan 1, 2, dan 3)

No	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1.	Aktif dalam kerja sama dalam kelompok	1
2.	Toleransi terhadap teman satu kelas	2
3.	Suka membantu kesulitan teman	3

Teliti (Pertemuan 1 dan 2)

No	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1.	Menuliskan komponen yang diketahui dari masalah yang diberikan.	1
2.	Menuliskan apa yang ditanyakan dari masalah yang diberikan.	2

3.	Menuliskan penyelesaian dari masalah yang diberikan secara runtut.	3
----	--	---

Tanggung jawab (Pertemuan 3)

No	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1.	Mengumpulkan LKPD tepat waktu.	1
2.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.	2
3.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan	3

g. Kompetensi Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tes Tertulis berbasis CBT	Pilihan Ganda dan raian	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>) dan sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)

h. Kompetensi Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Unjuk Kerja	Lembar penilaian presentasi	terlampir		Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (<i>assessment for, as, and of learning</i>)

Remedial

Remedial dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada siswa, nilai yang dicapai tidak memenuhi KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan. Berikut format remedial terhadap tiga siswa.

No	Siswa	Targe	Aspek	Materi	Indikator	KBM / KKM	Bentuk Remedial	Nilai		Ket
		t KI						Awa	Remedia	
		KD								

Pengayaan

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada siswa, nilai yang dicapai melampaui KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan. Berikut format pengayaan terhadap tiga siswa.

No	Siswa	Targe	Aspek	Materi	Indikator	KBM / KKM	Bentuk Pengayaan	Nilai		Ket
		t KI KD						Awal	Pengayaan	

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**Pangkalan Banteng, Juli 2020
Guru Mapel Matematika**

**Kukuh Budianto, S.Pd. SD
NIP 19620214 198712 1 003**

**Eka Zulma Ahtha, S.Pd
NIP 19900103 201505 2 002**

LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENGUMPUL DATA

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PROSES PEMBELAJARAN DARING MELALUI GAME EDUKASI QUIZIZZ

Kelas :

Hari/Tanggal :

Siklus :

Materi :

NO.	AKTIVITAS SISWA	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Aktif dalam kerja sama diskusi menyelesaikan Quizizz dalam WhatsApp Grup kelompok				
2.	Aktif melakukan analisis penyelesaian masalah				
3.	Mengerjakan LKPD dalam Quizizz tepat waktu (kelompok)				
4.	Berpikir kritis dalam diskusi antarkelompok				
5.	Aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok				
6.	Aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan				
7.	Mampu menyelesaikan masalah dalam LKPD dengan tepat				
8.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.				
9.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan				
10.	Mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran				
Jumlah					
Nilai					

Pedoman Skor :

Skor 1 = ketercapaian 0 – 25 %

Skor 2 = ketercapaian 26 – 50 %

Skor 3 = ketercapaian 51 – 75 %

Skor 4 = ketercapaian 76 – 100 %

Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Observer,

.....

LEMBAR OBSERVASI
PELAKSANAAN PROSES PEMBELAJARAN DARING
MELALUI GAME EDUKASI QUIZIZZ

Kelas : IX
Hari/Tanggal : Sabtu / 17 Oktober 2020
Siklus : I
Materi : Persamaan Kuadrat

NO.	AKTIVITAS SISWA	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Aktif dalam kerja sama diskusi menyelesaikan Quizizz dalam WhatsApp Grup kelompok		v		
2.	Aktif melakukan analisis penyelesaian masalah		v		
3.	Mengerjakan LKPD dalam Quizizz tepat waktu (kelompok)			v	
4.	Berpikir kritis dalam diskusi antarkelompok		v		
5.	Aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok			v	
6.	Aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan			v	
7.	Mampu menyelesaikan masalah dalam LKPD dengan tepat			v	
8.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.			v	
9.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan			v	
10.	Mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran			v	
Jumlah		27			
Nilai		67,5			

Pedoman Skor :

Skor 1 = ketercapaian 0 – 25 %

Skor 2 = ketercapaian 26 – 50 %

Skor 3 = ketercapaian 51 – 75 %

Skor 4 = ketercapaian 76 – 100 %

Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Observer,



DAVI MEIDY, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI
PELAKSANAAN PROSES PEMBELAJARAN DARING
MELALUI GAME EDUKASI QUIZIZZ

Kelas : IX (Sembilan)
Hari/Tanggal : Sabtu / 24 Oktober 2020
Siklus : II
Materi : Persamaan Kuadrat

NO.	AKTIVITAS SISWA	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Aktif dalam kerja sama diskusi menyelesaikan Quizizz dalam WhatsApp Grup kelompok			v	
2.	Aktif melakukan analisis penyelesaian masalah			v	
3.	Mengerjakan LKPD dalam Quizizz tepat waktu (kelompok)				v
4.	Berpikir kritis dalam diskusi antarkelompok			v	
5.	Aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok			v	
6.	Aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan			v	
7.	Mampu menyelesaikan masalah dalam LKPD dengan tepat			v	
8.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.			v	
9.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan				v
10.	Mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran				v
Jumlah		33			
Nilai		82,5			

Pedoman Skor :

Skor 1 = ketercapaian 0 – 25 %

Skor 2 = ketercapaian 26 – 50 %

Skor 3 = ketercapaian 51 – 75 %

Skor 4 = ketercapaian 76 – 100 %

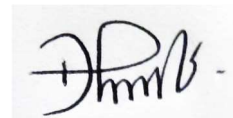
Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Observer,



DAVI MEIDY, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI
PELAKSANAAN PROSES PEMBELAJARAN DARING
MELALUI GAME EDUKASI QUIZIZZ

Kelas : IX (Sembilan)
Hari/Tanggal : Selasa / 10 November 2020
Siklus : III
Materi : Persamaan Kuadrat

NO.	AKTIVITAS SISWA	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Aktif dalam kerja sama diskusi menyelesaikan Quizizz dalam WhatsApp Grup kelompok			v	
2.	Aktif melakukan analisis penyelesaian masalah			v	
3.	Mengerjakan LKPD dalam Quizizz tepat waktu (kelompok)				v
4.	Berpikir kritis dalam diskusi antarkelompok			v	
5.	Aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok				v
6.	Aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan				v
7.	Mampu menyelesaikan masalah dalam LKPD dengan tepat			v	
8.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.			v	
9.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan				v
10.	Mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran				v
Jumlah		35			
Nilai		87,5			

Pedoman Skor :

Skor 1 = ketercapaian 0 – 25 %

Skor 2 = ketercapaian 26 – 50 %

Skor 3 = ketercapaian 51 – 75 %

Skor 4 = ketercapaian 76 – 100 %

Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Observer,



MUNAWIR SHODIQ, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI
PELAKSANAAN PROSES PEMBELAJARAN DARING
MELALUI GAME EDUKASI QUIZIZZ

Kelas : IX (Sembilan)
Hari/Tanggal : Selasa / 10 November 2020
Siklus : III
Materi : Persamaan Kuadrat

NO.	AKTIVITAS SISWA	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Aktif dalam kerja sama diskusi menyelesaikan Quizizz dalam WhatsApp Grup kelompok			v	
2.	Aktif melakukan analisis penyelesaian masalah			v	
3.	Mengerjakan LKPD dalam Quizizz tepat waktu (kelompok)				v
4.	Berpikir kritis dalam diskusi antarkelompok			v	
5.	Aktif mengemukakan pendapat dan bertanya pada presentasi kelompok			v	
6.	Aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan				v
7.	Mampu menyelesaikan masalah dalam LKPD dengan tepat			v	
8.	Melaksanakan tugas yang diberikan tanpa harus diingatkan.			v	
9.	Memenuhi semua tugas / tagihan yang diberikan				v
10.	Mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran				v
Jumlah		34			
Nilai		85			

Pedoman Skor :

Skor 1 = ketercapaian 0 – 25 %

Skor 2 = ketercapaian 26 – 50 %

Skor 3 = ketercapaian 51 – 75 %

Skor 4 = ketercapaian 76 – 100 %

Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal (40)}} \times 100$$

Kriteria:

Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat aktif
70 – 85	aktif
< 70	Kurang aktif

Observer,



NOVIE CRISTINA DEWI



PEMERINTAH KABUPATEN KOTAWARINGIN BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP SATAP NEGERI 1 PANGKALAN BANTENG

Muncul di: 0. Rapor PIR Dan 1A-bes Negeri Atn. Pangkalan Banteng Kab. Kotawaringin Barat/2020

HASIL EVALUASI SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

KELAS : IX (SEMBILAN)
HARI / TANGGAL : SABTU / 17 OKTOBER 2020
KKM : 65
MATERI : PERSAMAAN KUADRAT (2)

NO.	NAMA SISWA	Nomor Soal					NILAI	KETUNTASAN	PETERANGAN
		1	2	3	4	5			
Skor yang diperoleh									
1	Anis Rahmawati	1,5	1,5	1,5	1,5	0,5	65	TUNTAS	PENGAYAAN
2	Della Anjar Allianda	1,5	1,5	1,5	1,5	4	100	TUNTAS	PENGAYAAN
3	Dicky Candra Pratama	0	0	1,5	1,5	1	40	BELUM TUNTAS	REMEDIAL
4	Eling Fajrianto	0	1,5	1,5	0	4	70	TUNTAS	PENGAYAAN
5	Elsika Virmanda	1,5	1,5	1,5	1,5	0,5	65	TUNTAS	PENGAYAAN
6	Fina Winanda Agustin	0	1,5	1,5	1,5	0,5	50	BELUM TUNTAS	REMEDIAL
7	Inggie Kassira Ratulangi	1,5	1,5	1,5	0	2	65	TUNTAS	PENGAYAAN
8	M. Arifiansyah	1,5	1,5	1,5	1,5	1	70	TUNTAS	PENGAYAAN
9	Mella Ardika Febriana	1,5	1,5	1,5	1,5	2	80	TUNTAS	PENGAYAAN
10	Ririn Sefia Anggretina	0	1,5	1,5	1,5	0,5	50	BELUM TUNTAS	REMEDIAL
11	Roki Saputra Dewa	0	1,5	0	1,5	1	40	BELUM TUNTAS	REMEDIAL
12	Vahrol Gunawan	1,5	1,5	0	1,5	2	65	TUNTAS	PENGAYAAN
13	Viki Muhammad Rafael	1,5	1,5	1,5	0	3	75	TUNTAS	PENGAYAAN
Rata-Rata							64,23	BELUM TUNTAS	REMEDIAL



PEMERINTAH KABUPATEN KOTAWARINGIN BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP SATAP NEGERI 1 PANGKALAN BANTENG

Alamat : Jl. Paras PIR Desa 1 Kebun Agung Kec. Pangkalan Banteng Kab. Kotawaringin Barat 74165


HASIL EVALUASI SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

KELAS : IX (SEMBILAN)
HARI / TANGGAL : SABTU / 24 OKTOBER 2020
KKM : 65
MATERI : PERSAMAAN KUADRAT (3)

NO.	NAMA SISWA	Nomor Soal			NILAI	KETUNTASAN	KETERANGAN
		1	2	3			
1	Anis Rahmawati	3	3	1	70	TUNTAS	PENGAYAAN
2	Della Anjar Allianda	3	4	1,5	85	TUNTAS	PENGAYAAN
3	Dicky Candra Pratama	3	2,5	3	85	TUNTAS	PENGAYAAN
4	Eling Fajrianto	3	2,5	2	75	TUNTAS	PENGAYAAN
5	Elsika Virmanda	3	4	1,5	85	TUNTAS	PENGAYAAN
6	Fina Winanda Agustin	3	3,5	3	95	TUNTAS	PENGAYAAN
7	Inggie Kassira Ratulangi	3	4	1,5	85	TUNTAS	PENGAYAAN
8	M. Arifiansyah	3	4	1,5	85	TUNTAS	PENGAYAAN
9	Mella Ardika Febriana	3	4	3	100	TUNTAS	PENGAYAAN
10	Ririn Sefia Anggretina	3	2,5	1,5	70	TUNTAS	PENGAYAAN
11	Roki Saputra Dewa	3	2,5	0	55	BELUM TUNTAS	REMEDIAL
12	Vahrul Gunawan	3	4	1,5	85	TUNTAS	PENGAYAAN
13	Viki Muhammad Rafael	3	4	2	90	TUNTAS	PENGAYAAN
Rata-Rata					81,92	TUNTAS	PENGAYAAN

The screenshot shows a Google Sheets spreadsheet with the following data:

Timestamp	Email Address	Score	nama lengkap	Response Links
24/10/2020 11:16:48	inggiekassira027@gmail	85 / 100	Inggie Kassira Ratulangi	https://drive.google.com/https://drive.google.com/https://drive.google.com/open?id=1QCZ2dRMo0Kicb9nhs
24/10/2020 11:20:59	viki1996@gmail.com	90 / 100	VIKI MUHAMMAD RAFA	https://drive.google.com/https://drive.google.com/https://drive.google.com/open?id=1ohMXACdPS-aDW86-c
24/10/2020 11:23:16	ArifDesigen74@gmail.co	70 / 100	Muhammad Arifiansyah	https://drive.google.com/https://drive.google.com/https://drive.google.com/open?id=1_oj2VUW61a-P71vIEQL6g_O2tllLNgu
24/10/2020 11:25:35	elsikamanda@gmail.com	85 / 100	Elsika virmanda	https://drive.google.com/https://drive.google.com/https://drive.google.com/open?id=1FAvxeFscgK_wMPH0z
24/10/2020 11:26:21	finaaagustin479@gmail.c	95 / 100	Fina	https://drive.google.com/https://drive.google.com/https://drive.google.com/open?id=1nJYmGVIBVLKCCHa
24/10/2020 11:31:39	ArifDesigen74@gmail.co	80 / 100	Muhammad Arifiansyah	https://drive.google.com/https://drive.google.com/https://drive.google.com/open?id=1AL4gR2wIP57pHGgH
24/10/2020 11:47:13	mellavivo57@gmail.com	100 / 100	Mella Ardika febriana	https://drive.google.com/https://drive.google.com/https://drive.google.com/open?id=12ER0XpJ5Exx1KZPYC
24/10/2020 11:47:21	mellavivo57@gmail.com	70 / 100	Anis Rahmawati	https://drive.google.com/https://drive.google.com/https://drive.google.com/open?id=1TF8YbwB6cL4ats5yvk
24/10/2020 11:50:03	sayusayup1@gmail.com	85 / 100	Dicky Candra Pratama	https://drive.google.com/https://drive.google.com/https://drive.google.com/open?id=183qGJvYQJoAehax4UJ
24/10/2020 12:03:29	dellaanjar773@gmail.co	85 / 100	Della Anjar Allianda	https://drive.google.com/https://drive.google.com/https://drive.google.com/open?id=1Fb2VdgwKF4jAU0IDn
24/10/2020 13:21:30	vahrulPaSkEr@gmail.coi	85 / 100	Vahrul Gunawan	https://drive.google.com/https://drive.google.com/https://drive.google.com/open?id=1CeaW6HtvB18-Jl0DHg

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	 PEMERINTAH KABUPATEN KOTAWARINGIN BARAT DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMP SATAP NEGERI 1 PANGKALAN BANTENG <i>Alamat: Jl. Pagar Fir Duro I Kidul Agung Kec. Pangkalan Banteng Kab. Kotawaringin Barat 74122</i>										
2											
3											
4											
5											
6	HASIL EVALUASI SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA										
7											
8											
9	KELAS		: IX (SEMBILAN)								
10	HARI / TANGGAL		: SELASA / 10 NOPEMBER 2020								
11	KKM		: 65								
12	MATERI		: PERSAMAAN KUADRAT (3)								
13											
14											
15	NO.	NAMA SISWA	Nomor Soal				NILAI	ETUNTAS	TERANG.		
16			1	2	3	4				Skor yang diperoleh	
17	1	Anis Rahmawati	2	2	4	0	80	TUNTAS	/ENGAYAAN		
18	2	Della Anjar Allianda	2	2	4	0	80	TUNTAS	/ENGAYAAN		
19	3	Dicky Candra Pratama	2	2	4	0	80	TUNTAS	/ENGAYAAN		
20	4	Eling Fajrianto	0	2	3	2	70	TUNTAS	/ENGAYAAN		
21	5	Elsika Virmanda	2	0	4	2	80	TUNTAS	/ENGAYAAN		
22	6	Fina Winanda Agustin	2	2	4	2	100	TUNTAS	/ENGAYAAN		
23	7	Inggie Kassira Ratulangi	2	2	3	0	70	TUNTAS	/ENGAYAAN		
24	8	M. Arifiansyah	0	2	4	2	80	TUNTAS	/ENGAYAAN		
25	9	Mella Ardika Febriana	2	2	4	2	100	TUNTAS	/ENGAYAAN		
26	10	Ririn Sefia Anggretina	2	0	4	2	80	TUNTAS	/ENGAYAAN		
27	11	Roki Saputra Dewa	2	2	3	0	70	TUNTAS	/ENGAYAAN		
28	12	Vahrul Gunawan	2	2	4	0	80	TUNTAS	/ENGAYAAN		
29	13	Viki Muhammad Rafael	2	2	4	0	80	TUNTAS	/ENGAYAAN		
30	Rata-Rata						80,77				
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											

QUIZZZ

Main lagi! Tinjau pertanyaan

Tema

Participant Names	Nilai	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6
1 VIKI MUHAMMAD RAF...	5530 (100%)	42%	67%	83%	75%	100%	75%
2 Virmanda	5400 (100%)						
3 Della Anjar Allianda	4740 (83%)						
4 Vahrul Gunawan	4710 (83%)						
5 Mella ardika febriana	4380 (83%)						
6 Ririn sefia anggretina	3570 (66%)						
7 Muhammad arifansyah	3450 (66%)						
8 Inggie Kassira Ratulan...	3390 (66%)						
9 Mirfajri	3330 (66%)						
10 Fina	3200 (66%)						
11 CANDRA GAMING	2750 (50%)						
12 Anis rahmawati	2690 (50%)						

Help

10/11/2020