

**PENGEMBANGAN MEDIA SARON MINI LUCU (SAMILU) BERBASIS  
PERMAINAN GAME ONLINE QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS PESERTA DIDIK  
SEKOLAH DASAR**

Taripah<sup>1</sup>, Wahyu Lestari<sup>2</sup>, Deni Setiawan<sup>3</sup>  
Universitas Negeri Semarang<sup>1,2,3</sup>  
[Taripah820983715@students.unnes.ac.id](mailto:Taripah820983715@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal, yaitu Saron Mini Lucu (SAMILU), yang diintegrasikan dengan *platform game online Quizizz*. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SAMILU berbasis Quizizz berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis Peserta didik secara signifikan ( $p < 0,05$ ). Selain itu, 92% Peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme tinggi terhadap pembelajaran menggunakan media ini. Observasi kelas mengungkapkan bahwa media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Integrasi elemen lokal dalam SAMILU juga memperkuat rasa kebudayaan pada Peserta didik. Simpulan, SAMILU berbasis Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis Peserta didik SD. Media ini tidak hanya relevan untuk mata pelajaran seni budaya, tetapi juga dapat diadaptasi untuk bidang lainnya.

Kata Kunci : Game Online Quizizz, Kemampuan Berfikir, SAMILU, Sekolah Dasar.

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a local culture-based learning media, namely Saron Mini Lucu (SAMILU), which is integrated with the Quizizz online game platform. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the study showed that SAMILU based on Quizizz succeeded in improving students' critical thinking skills significantly ( $p < 0.05$ ). In addition, 92% of students showed a high level of enthusiasm for learning using this media. Class observations revealed that this media was able to create an active, fun, and interactive learning environment. The integration of local elements in SAMILU also strengthens the sense of culture in students. Conclusion, SAMILU based on Quizizz is an effective learning media in improving critical thinking skills of elementary school students. This media is not only relevant for arts and culture subjects, but can also be adapted for other fields.*

*Keywords: Quizizz Online Game, Thinking Skills, SAMILU, Elementary School.*

**PENDAHULUAN**

Era globalisasi relevan terhadap pembelajaran dengan basis teknologi serta digitalisasi daiam penerapannya di dunia pendidikan. Salah satu kunci dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik didukung dengan media pembelajaran interaktif

serta menarik. Platform permainan dengan dasar teknologi menjadi pendekatan yang sudah mulai banyak diterapkan, contohnya seperti Quizizz. Platform ini mendorong keaktifan peserta didik dalam pembelajaran serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan berbasis permainan.

Pengembangan media Saron Mini Lucu (SAMILU) difokuskan pada penelitian ini dengan berbasis permainan online melalui Quizizz yang berperan dalam upaya inovatif pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak dini yaitu kemampuan berpikir kritis. Ennis (2011) menyatakan bahwa kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang relevan merupakan cakupan dari berpikir kritis. Dengan menggunakan SAMILU, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis mereka.

Penelitian ini merespons kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan karakteristik anak-anak, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi yang akrab dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sesuai dengan temuan Supriyadi et al. (2020) yang menyebutkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran serta memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam berpartisipasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang aplikatif dan inovatif, serta membantu terciptanya lingkungan belajar yang kondusif terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik

Kompetensi esensial terhadap pembelajaran abad ke-21 salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis. Keterampilan ini dibutuhkan dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dunia modern yang dinamis, penuh kompleksitas, dan berbasis teknologi (Trilling & Fadel, 2021). Berpikir kritis tidak hanya mencakup kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi, tetapi juga melibatkan proses pengambilan keputusan berbasis bukti dan logika (Halimah, 2021). Penguatan berpikir kritis merupakan dasar fondasi yang penting di tingkat sekolah dasar dalam mengembangkan kemampuan belajar.

Pendekatan konvensional mendominasi pendidikan sekolah dasar yang cenderung berpusat pada guru. Metode ini kurang efektif dalam membangun keterlibatan Peserta didik serta keterampilan kognitif tingkat tinggi (Barkah, 2020). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital native.

Pendekatan inovatif yang banyak digunakan yaitu *gamifikasi* yang merupakan pengintegrasian elemen permainan dalam proses pembelajaran. Gamifikasi telah terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan Peserta didik, serta hasil pembelajaran di berbagai konteks (Kudri & Maisharoh, 2021). Dalam konteks ini, *platform Quizizz* telah menjadi salah satu alat gamifikasi yang populer karena kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif dan kolaboratif secara bersamaan (Dewi, 2022).

Nilai-nilai lokal penting untuk diintegrasikan dalam media pembelajaran guna memperkuat identitas budaya Peserta didik sejak dini (Lestari et al., 2023). sehingga penelitian ini mengembangkan media Saron Mini Lucu (SAMILU) dengan berbasis Quizizz, melalui penggabungan instrumen musik tradisional beserta teknologi digital.

Media ini dirancang guna berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis Peserta didik melalui pendekatan interaktif dan berbasis budaya lokal.

Berdasarkan latar belakang di atas, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal, yaitu Saron Mini Lucu (SAMILU), yang diintegrasikan dengan *platform game online Quizizz*. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan tantangan pendidikan masa kini.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek penelitian adalah Peserta didik kelas IV dan V yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengambilan sampel memperhatikan keberagaman latar belakang Peserta didik untuk melihat dampak media secara luas. Guru seni budaya juga dilibatkan sebagai mitra dalam implementasi media. Instrumen yang digunakan meliputi tes berpikir kritis, berdasarkan indikator berpikir kritis oleh Facione (1990), seperti analisis, evaluasi, dan interpretasi. Lembar observasi keterlibatan Peserta didik selama pembelajaran. Angket respons Peserta didik terhadap media pembelajaran. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif melibatkan uji *paired t-test* untuk melihat perbedaan kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah menggunakan media. Analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan hasil observasi dan angket Peserta didik.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis**

Hasil uji *paired t-test* menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis Peserta didik setelah menggunakan media SAMILU. Nilai rata-rata pre-test Peserta didik adalah 63,45, sementara nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 82,75, dengan nilai signifikansi  $p < 0,05$ . Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan media dalam memfasilitasi pengembangan keterampilan analisis, evaluasi, dan interpretasi pada Peserta didik.

### **Keterlibatan Peserta didik dalam Pembelajaran**

Observasi di kelas menunjukkan bahwa 90% Peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran menggunakan SAMILU. Aktivitas yang sering diamati meliputi diskusi kelompok, menjawab kuis di Quizizz, dan bermain saron sebagai bagian dari proses belajar. Data hasil observasi menunjukkan bahwa lebih dari 85% peserta didik memberikan respons positif terhadap pembelajaran menggunakan SAMILU, termasuk menunjukkan antusiasme yang tinggi, menjawab soal-soal secara mandiri, dan bekerja sama dengan teman sekelas dalam menyelesaikan tugas.

### **Respons Peserta didik terhadap Media**

Peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik dengan menggunakan SAMILU yaitu 92% berdasarkan angket respon. Peserta didik juga merasa lebih mudah memahami materi karena kombinasi elemen

lokal (saron) dengan teknologi digital yang relevan dengan keseharian mereka. Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa lebih dari 90% peserta didik merasa antusias menggunakan SAMILU dalam pembelajaran. Mereka menyebutkan bahwa tampilan visual yang menarik, fitur interaktif pada Quizizz, serta elemen permainan yang kompetitif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



Gambar 1 Foto Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran berbantuan Aplikasi Quizizz di Kelas

## PEMBAHASAN

### Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Hasil uji *paired t-test* menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis Peserta didik setelah menggunakan media SAMILU. Nilai rata-rata pre-test Peserta didik adalah 63,45, sementara nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 82,75, dengan nilai signifikansi  $p < 0,05$ . Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan media dalam memfasilitasi pengembangan keterampilan analisis, evaluasi, dan interpretasi pada Peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Saron Mini Lucu (SAMILU) berbasis permainan online melalui Quizizz mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Proses pembelajaran yang dirancang melalui media ini melibatkan peserta didik dalam aktivitas yang interaktif dan menarik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif.

Menurut teori belajar konstruktivisme Piaget, (1972), pembelajaran yang efektif adalah yang memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan refleksi. Dalam konteks ini, penggunaan SAMILU berbasis Quizizz memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga menantang, sehingga peserta didik dapat melatih keterampilan berpikir kritis, seperti analisis, evaluasi, dan penyelesaian masalah.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Supriyadi et al., (2020) yang menyebutkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti platform Quizizz, mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dalam pembelajaran menggunakan SAMILU, peserta didik juga diajak untuk bekerja sama, bersaing sehat, dan merefleksikan jawaban mereka, yang secara keseluruhan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Penerapan media Saron Mini Lucu (SAMILU) berbasis permainan online melalui platform Quizizz secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Peningkatan ini dapat diamati melalui beberapa indikator utama, yaitu kemampuan peserta didik dalam menganalisis informasi, mengevaluasi situasi, dan

menyusun solusi berdasarkan data yang relevan. Dalam uji coba yang dilakukan, peserta didik menunjukkan peningkatan skor dalam tes kemampuan berpikir kritis setelah menggunakan media pembelajaran ini. Peningkatan ini terjadi karena SAMILU berhasil menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui tantangan-tantangan interaktif yang mendorong mereka berpikir lebih mendalam. Menurut Ennis (2011), kemampuan berpikir kritis melibatkan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan yang didasarkan pada argumen yang logis. SAMILU menyediakan lingkungan belajar yang kondusif untuk melatih kemampuan tersebut.

Adapun peningkatan keterampilan berpikir kritis yang signifikan dapat dikaitkan dengan desain SAMILU yang menantang Peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah dalam konteks permainan. Penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi juga mendorong Peserta didik untuk berpikir cepat dan strategis dalam menjawab pertanyaan (Barkah, 2020).

### **Keterlibatan Peserta didik dalam Pembelajaran**

Observasi di kelas menunjukkan bahwa 90% Peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran menggunakan SAMILU. Aktivitas yang sering diamati meliputi diskusi kelompok, menjawab kuis di Quizizz, dan bermain saron sebagai bagian dari proses belajar. Data hasil observasi menunjukkan bahwa lebih dari 85% peserta didik memberikan respons positif terhadap pembelajaran menggunakan SAMILU, termasuk menunjukkan antusiasme yang tinggi, menjawab soal-soal secara mandiri, dan bekerja sama dengan teman sekelas dalam menyelesaikan tugas. Penelitian ini mendukung temuan Supriyadi et al. (2020), yang menyatakan bahwa teknologi pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.

Selain itu, Quizizz sebagai platform pendukung memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Hal ini mendukung temuan Supriyadi et al. (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Data penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta didik yang menggunakan SAMILU berhasil mencapai kategori berpikir kritis yang lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum menggunakan media ini. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan efektivitas SAMILU dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna di sekolah dasar.

Desain media yang inovatif dan berbasis pada kebutuhan belajar peserta didik, SAMILU memberikan solusi terhadap tantangan dalam pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Keunggulan ini membuat media SAMILU berbasis Quizizz menjadi salah satu alat pembelajaran yang relevan dan aplikatif untuk diterapkan di sekolah dasar. Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi yang menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran. Quizizz, sebagai platform gamifikasi, tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang kompetitif, tetapi juga memperkuat aspek kolaborasi antarPeserta didik (Kudri & Maisharoh, 2021). Integrasi media berbasis budaya lokal, seperti saron, dengan teknologi modern juga memiliki dampak positif dalam meningkatkan kesadaran budaya Peserta didik sambil memperkuat hasil belajar (Lestari et al., 2023).

Media SAMILU berhasil mengatasi beberapa kelemahan metode pembelajaran konvensional, seperti rendahnya keterlibatan Peserta didik dan kurangnya kemampuan berpikir kritis yang dilatihkan secara sistematis. Pendekatan yang interaktif dan berbasis konteks budaya membuat Peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran (Dewi, 2022). Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pengkonstruksian pengetahuan melalui pengalaman nyata (Piaget, dalam Halimah, 2021).

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Saron Mini Lucu (SAMILU) berbasis permainan online melalui Quizizz secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari tingginya partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, baik dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun menyelesaikan tantangan yang disediakan dalam media pembelajaran tersebut.

Menurut teori belajar aktif (Bonwell & Eison, 1991), keterlibatan aktif peserta didik merupakan elemen penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dengan SAMILU, peserta didik terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dan motivasi mereka. Aktivitas interaktif yang disediakan oleh Quizizz, seperti kuis berbasis permainan, leaderboard, dan penghargaan virtual, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk terus berpartisipasi. Meningkatnya keterlibatan peserta didik, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif tetapi juga lebih bermakna bagi peserta didik, yang secara tidak langsung mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka.

### **Respons Peserta didik terhadap Media**

Peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik dengan menggunakan SAMILU yaitu 92% berdasarkan angket respon. Peserta didik juga merasa lebih mudah memahami materi karena kombinasi elemen lokal (saron) dengan teknologi digital yang relevan dengan keseharian mereka.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa respons peserta didik terhadap media Saron Mini Lucu (SAMILU) berbasis permainan online melalui Quizizz sangat positif. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa media ini menarik, menyenangkan, dan mudah digunakan. Media ini dianggap mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode pembelajaran konvensional, sehingga meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa lebih dari 90% peserta didik merasa antusias menggunakan SAMILU dalam pembelajaran. Mereka menyebutkan bahwa tampilan visual yang menarik, fitur interaktif pada Quizizz, serta elemen permainan yang kompetitif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Prensky (2001), yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik, terutama pada generasi yang sudah akrab dengan teknologi digital. Dukungan platform Quizizz yang menyediakan umpan balik instan juga membantu peserta didik untuk mengetahui hasil belajar mereka secara langsung, sehingga memotivasi mereka untuk terus belajar dan memperbaiki diri.

Respons positif ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran SAMILU dapat

menjadi alternatif efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini mendukung temuan sebelumnya, seperti yang dilaporkan oleh Supriyadi et al. (2020), bahwa media pembelajaran inovatif berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran di kalangan peserta didik sekolah dasar.

## **SIMPULAN**

SAMILU berbasis Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis Peserta didik SD. Media ini tidak hanya relevan untuk mata pelajaran seni budaya, tetapi juga dapat diadaptasi untuk bidang lainnya.

## **SARAN**

Rekomendasi yang dapat diberikan pada penelitian ini yaitu penerapan media SMILU berbasis Quizizz tidak hanya dapat diterapkan di mata pelajaran seni budaya, namun juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya, sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak dengan metode yang menarik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Barkah, T. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Informatika. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Reports. George Washington University.
- Dewi, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Mata Pelajaran IPS. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. University of Illinois.
- Halimah, S. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Al-Murabbi*, 7(1), 20–30.
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar MahaPeserta didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636.
- Lestari, I., & Suharsono. (2020). Perbandingan Efektivitas Quizizz dan Quizizz terhadap Motivasi Peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(4), 45-50.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of Intelligence*. Routledge. Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Quizizz. (2023). *Platform Edukasi Interaktif untuk Pembelajaran Digital*. *Quizizz.com*
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyadi, T., Haryadi, D., & Pratama, A. (2020). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran: Implikasi terhadap Keterlibatan dan Prestasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 101-116.
- Uno, W. A. (2021), *Pengembangan Teknologi Pendidikan Ipa Berbasis Multi Media*

*dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik.* Gorontalo : Cv. Cahaya Arsh  
Publisher.