

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Quizziz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMA Negeri 5 Maros

¹Fitrah Wahyuni, ²Muhammad Rizki Akbar, ³Nasir

Universitas Muhammadiyah Makassar

¹fitrahwahyuni854@gmail.com, ²akbareky454@gmail.com, ³nasir@unismuh.ac.id

Korespondensi : fitrahwahyuni854@gmail.com

Abstract: *This research is classroom action research which aims to determine the improvement in student learning outcomes in the class X informatics subject at SMA Negeri 5 Maros. The subjects of this research were class X of SMA Negeri 5 Maros for the 2023/2024 academic year with a total of 35 people. This research was carried out in two cycles and each cycle consisted of 6 meetings. The results of this research show that the application of Quizziz-based learning media can improve the effectiveness and learning outcomes of students in informatics subjects. Quantitative analysis shows that learning outcomes in the initial test were 38.88%, in cycle I there was an increase of 52.77% and then in cycle II it was 100%. This means that there is a significant increase in student learning outcomes.*

Keywords: *Application, learning outcomes, Quizziz.*

Abstrak: Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom action Research) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X SMA Negeri 5 Maros. Subyek penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 5 Maros tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 35 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari 6 kali pertemuan. Dari hasil penelitian ini menunjukkan penerapan media pembelajaran berbasis Quizziz dapat meningkatkan keefektifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika. Analisis kuantitatif menunjukkan hasil belajar pada test awal sebesar 38,88%, pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 52,77% dan kemudian pada siklus II menjadi 100%. Hal ini berarti ada peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata kunci : Penerapan, Hasil Belajar, Quizziz

PENDAHULUAN

Pada saat ini, pendidikan di Indonesia mempunyai banyak faktor, faktor terpenting dalam pendidikan yakni hidup bersosial dengan masyarakat. Karena dengan pendidikan, manusia dapat menjadi lebih baik untuk mengubah strata sosialnya. Pendidikan berfungsi juga untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak manusia serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan bangsa dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa (Hadis, 2022).

Masitoh (2021) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas cenderung kurang aktif karena hanya berpusat kepada guru. Guru dalam proses pembelajaran merupakan sentra utama sebagai pendidikan formal, sedangkan siswa merupakan inti dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Interaksi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar menghubungkan tujuan pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi. Definisi media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat digunakan untuk

merencanakan pengirim pesan dari suatu sumber ke lainnya sehingga mendapatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, siswa mampu melakukan proses belajar mengajar serta bentuk nyata yang digunakan guru untuk memaparkan pesan dan dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018). Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan, namun disini peneliti menyarankan untuk menggunakan Quizziz untuk mata pembelajaran informatika.

Menggunakan media pembelajaran Quizziz memiliki faktor kesesuaian terhadap materi dan teori serta faktor kemiripan terhadap gaya belajar. Guru tidak menerapkan media pembelajaran tambahan selain komputer dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan media pembelajaran Quizziz dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa untuk belajar dan memahami mata pelajaran informatika secara mandiri.

(Utami, A,K.Z, 2020) Kemudahan sumber informasi belajar, fleksibilitas waktu dan ruang serta kemudahan dalam pemantauan aktivitas dan kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi keunggulan lain yang didapatkan baik dari guru maupun peserta didik. Diharapkan dengan digunakannya media pembelajaran berbasis game online ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar juga meningkat.(Putri, AR., 2019).

Quizizz adalah aplikasi yang menyenangkan dan gratis yang memungkinkan guru memberikan quiz dengan mudah kepada siswanya yang memiliki beberapa fitur menarik seperti Kecepatan Siswa, Bawa Perangkat Anda Sendiri (dapat diakses menggunakan perangkat Anda sendiri), jutaan kuis umum, dan Pengajaran. Materi, Kuis - Editor dan Laporan. Aplikasi kuis ini sangat mudah diakses dan digunakan karena dilengkapi panduan yang dapat disesuaikan dengan bahasa Indonesia. Guru dapat dengan mudah mengumpulkan materi dan tes, menambahkan gambar dari Internet, atau mengunggahnya sendiri secara otomatis.

Quizizz juga dapat memberikan laporan siswa secara detail untuk setiap kuis yang diberikan oleh seorang guru, yang juga dapat diunduh sebagai kumpulan data dalam format Excel.

Proses pembelajaran menggunakan Quizizz lebih menyenangkan karena tampilan slide yang menarik, serta memberikan kuis yang sangat interaktif karena pertanyaan itu muncul di layar masing-masing siswa, dengan latar gambar dan musik yang ceria, siswa pun dapat mengatur kecepatan saat menjawab dan dapat melihat hasilnya diakhir kegiatan. Tampilan kuis seperti sebuah perlombaan, dengan menampilkan point berdasarkan peringkat, membuat siswa menjadi lebih aktif dan kompetitif.

Berdasarkan fenomena di atas, terlihat bahwa pemilihan media pembelajaran Quizizz merupakan bentuk layanan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran

public relation serta salah satu cara inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya melalui pembelajaran Quizizz siswa lebih semangat dalam mengerjakan kuis *online* karena berbasis *game based learning* yang dapat diakses dengan mudah melalui *mobile smartphone*. Urgensi atau pentingnya penelitian ini yaitu tantangan teknologi yang berdampak negatif jika tidak digunakan dengan tepat pemanfaatannya yang berdampak pada hasil belajar siswa. Selama ini pemanfaatan teknologi adalah sebatas *game* yang tidak memberikan nilai *edukasi* kepada peserta didik. Maka dari itu dibutuhkan pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi seperti penggunaan gadget yang memberikan manfaat terutama dibidang pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan tahap pelaksanaan meliputi: perencanaan, pelaksanaan, tindakan, evaluasi, dan refleksi secara berulang sesuai dengan siklus pembelajaran yang dilakukan. Adapun teknik pengumpulan data dengan: kegiatan observasi data yang dilaksanakan untuk memperoleh data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, memberikan pretest ke siswa untuk mengukur kemampuan awal siswa, mengamati hasil pretest, melakukan proses pembelajaran menggunakan media Quizizz, kemudian memberikan post test dengan media Quizizz, selanjutnya mengamati peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Maros yang bertempat di Jl. Poros Amma'rang – Carangki, Kec. Tanralili, Kab. Maros, Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan saat semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah X.5 sebanyak 36 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus ini I dilaksanakan tes hasil belajar berbentuk ulangan harian setelah penyajian selama tiga kali pertemuan. Adapun data hasil pemberian tes awal dapat dilihat dari tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1.
Statistik Skor Penguasaan Siswa pada Tes Awal

Statistik	Skor Statistik
Jumlah Siswa	36
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	85
Skor Terendah	20
Skor Rata-Rata	60,47

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa skor rata-rata belajar siswa pada mata pelajaran Informatika setelah pemberian tes awal (pre test) adalah 60,47 dari skor ideal adalah 100, skor tertinggi adalah 85, dan skor terendah adalah 20. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa tes hasil belajar peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75 (masih rendah).

Kemudian pada tabel 4.2 menunjukkan persentase penguasaan siswa:

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi dan Persentase Penguasaan Siswa pada Tes Awal

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-34	Sangat Rendah	4	11,11
2	35-54	Rendah	8	22,22
3	55-69	Sedang	8	22,22
4	70-84	Tinggi	15	41,66
5	85-100	Sangat Tinggi	1	2,77

Pengkategorisasian pada tabel 4.2 diketahui bahwa dari 36 siswa yang menjadi subjek penelitian, ada 4 siswa dengan tingkat persentase 11,11% dapat dikategorikan penguasaannya sangat rendah, 8 siswa dengan tingkat persentase 22,22% dapat dikategorikan penguasaannya rendah, 8 siswa dengan tingkat persentase 22,22% dapat dikategorikan penguasaannya sedang, 15 siswa dengan tingkat persentase 41,66% dapat dikategorikan penguasaannya tinggi, 1 siswa dengan tingkat persentase 2,77% dapat dikategorikan penguasaannya sangat tinggi.

Tabel 4.3
Distribusi frekuensi ketuntasan belajar siswa pada tes awal

Skor	Frekuensi	Persentase	kategori
0-74	22	61,11	Tidak Tuntas
75-100	14	38,88	Tuntas
Jumlah	36		

Dari Tabel 4.3 menunjukkan bahwa pada tes awal persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 38,88% adalah 14 dari 36 siswa dinyatakan dalam kategori tuntas, sedangkan 61,11% adalah 22 dari 36 siswa dinyatakan dalam kategori tidak tuntas. Berdasarkan hal tersebut, dari 36 siswa, terdapat 22 siswa yang belum tuntas hasil belajarnya dan diharapkan perbaikan hasil belajar pada pembelajaran siklus I.

Tabel 4.4
Statistik Skor Hasil Belajar Siswa pada Tes Siklus I

Statistik	Skor Statistik
Jumlah Siswa	36
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	85
Skor Terendah	55
Skor Rata-Rata	75,41

Pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika setelah tes siklus I adalah 75,41 dari skor ideal yakni 100. Skor tertinggi yang didapatkan siswa adalah 85, skor terendah adalah 55.

Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan hasil belajar siswa selama melakukan proses belajar mengajar pada siklus I.

Tabel 4.5
Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros pada Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-34	Sangat Rendah	0	0
2	35-54	Rendah	0	0
3	55-69	Sedang	5	13,88
4	70-84	Tinggi	28	77,77
5	85-100	Sangat Tinggi	3	8,33

Berdasarkan Tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari siswa telah diberikan tindakan siklus I, Terdapat 5 siswa dengan tingkat persentase 13,88% termasuk kategori sedang, terdapat 28 siswa dengan persentase 77,77% termasuk kategori tinggi, kemudian terdapat 3 siswa dengan persentasi 8,33% termasuk kategori sangat tinggi.

Ketuntasan belajar pada mata pelajaran Informatika berdasarkan pemahaman siswa berdasarkan materi pelajaran yang diterima kemudian dikelompokkan dalam kategori tuntas dan tidak tuntas, maka dari itu, diperoleh distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan belajar pada mata pelajaran Informatika dalam siklus I, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6
Distribusi Ketuntasan Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA Negeri 5 Maros pada Siklus I

Skor	Frekuensi	Persentase	kategori
0-74	17	47,22	Tidak Tuntas
75-100	19	52,77	Tuntas
Jumlah	36		

Pada Tabel 4.6 menunjukkan bahwa hasil ketuntasan belajar pada siklus I adalah 47,22% yaitu 17 dari 36 siswa dalam kategori tidak tuntas dan 52,77% yaitu 19 dari 36 siswa dalam kategori tuntas. Dalam hal ini, sebanyak 17 siswa perlu mengadakan perbaikan karena belum tercapainya ketuntasan pembelajaran. Berdasarkan standar ketuntasan belajar yaitu 85% dari jumlah siswa yang tuntas. Oleh karena itu, data hasil penelitian dari siklus I belum tuntas hanya 52,77%. Dengan hal ini, penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II berdasarkan tujuan yang hendak dicapai yaitu peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4.7
Statistik Skor Penguasaan Siswa pada Tes Siklus II

Statistik	Skor Statistik
Jumlah Siswa	36
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	80
Skor Rata-Rata	93,61

Pada tabel 4.7 menunjukkan skor rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika setelah tes siklus II adalah 93,61%, dari skor ideal yaitu 100, skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah yaitu 80.

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa kelas X SMA Negeri 5 Maros pada Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-34	Sangat Rendah	0	0
2	35-54	Rendah	0	0
3	55-69	Sedang	0	0
4	70-84	Tinggi	1	2,77
5	85-100	Sangat Tinggi	35	97,22

Berdasarkan Tabel 4.8 menunjukkan bahwa dari 36 siswa kelas X. Setelah diberi tindakan siklus II, 1 siswa dengan tingkat persentase 2,77% termasuk kategori tinggi dan 35 siswa dengan tingkat persentase 97,22% termasuk kategori sangat tinggi. Ketuntasan belajar pada mata pelajaran Informatika berdasarkan pemahaman siswa berdasarkan materi pelajaran yang diterima kemudian dikelompokkan dalam kategori tuntas dan tidak tuntas, maka dari itu, diperoleh distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan belajar pada mata pelajaran Informatika dalam siklus II, dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9
Distribusi Ketuntasan Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA Negeri 5 Maros pada Siklus II

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-74	0	0	Tidak Tuntas
75-100	36	100	Tuntas
Jumlah	36		

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas, terlihat bahwa hasil ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 100% adalah 36 siswa dalam kategori tuntas, berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, yakni ada peningkatan terhadap hasil belajar yang didasarkan pada kriteria hasil belajar terkait nilai ketuntasan kelas yaitu $\geq 85\%$ dari jumlah yang tuntas. Kemudian data dari hasil penelitian pada siklus II dianggap tuntas karena siswa yang tuntas telah mencapai hasil 100% sehingga penelitian ini berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai penerapan media pembelajaran berbasis Quizziz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 5 Maros, dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 52,77% , sedangkan pada siklus II menjadi 100%. Hal ini berarti ada peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Dedy Farhan Hartono, D. (2021). *Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Efektivitas Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas II SDIT Budi Utomo Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Indonesia Timur).
- Hadis. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching dan Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Muhammadiyah Kalosi Kab. Enrekang. *Jurnal Kependidikan Media*, 1 (1):39.
- Masitoh, Afie. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 4 (1):22.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Muspitasari, Risma, Andi. Muh. Irfan, dan Purnamawati. 2015. *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match pada Mata Pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Takalar*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian : Universitas Negeri Makassar*, Vol. 2.
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8(1):19-35.
- Rahayu, A., & Adam, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 132-140.
- Rahmayana, Riska, Kadirman, dan Purnamawati, 2015. *Peningkatan Hasil Belajar K3LH Melalui Penerapan Kuis Pembelajaran pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian : Universitas Negeri Makassar*, Vol 3.
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.