

Penggunaan Media Quizizz Dalam Proses Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Palembang

Meriyanti Sari¹, Tyas Masito Mutiara², Kurnisar³

¹⁻²Pendidikan Profesi Guru (PPG) FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang

¹meriyantisari316@gmail.com, ²tyasmutiara50@guru.sma.belajar.id, ³kurnisar@fkip.unsri.ac.id

Abstract : *The problems found in the field based on observations that have been carried out include: students obtain low learning outcomes and students are less active in working on learning evaluations. This study aims to describe the use of the Quizizz application as an interactive quiz medium in the learning evaluation process to improve student learning outcomes in Civics subjects. This research is a Classroom Action Research which consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data analysis was performed using descriptive analysis (mean and percentage). While the learning completeness criteria are based on individual and classical mastery. The completeness of the learning outcomes obtained in the study were: in the pre-cycle of 46%, in the first cycle of 68%, and in the second cycle of 89%, there was an increase in each cycle. Based on this analysis, it can be said that the use of the Quizizz application can improve the learning outcomes of class XI senior high school students.*

Keywords: *Quizizz, learning evaluation, Learning Outcomes*

Abstrak : Permasalahan yang dijumpai di lapangan berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan antara lain: peserta didik memperoleh hasil belajar rendah dan peserta didik kurang aktif dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media kuis interaktif dalam proses evaluasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif (rata-rata dan persentase). Sedangkan kriteria ketuntasan belajar didasarkan pada ketuntasan secara perorangan dan secara klasikal. Adapun ketuntasan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian yaitu: pada pra siklus sebesar 46%, pada siklus I sebesar 68%, dan pada siklus II sebesar 89%, pada setiap siklusnya terjadi peningkatan. Berdasarkan analisis tersebut maka dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Sekolah Menengah Atas.

Kata Kunci: Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran. Pengertian media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah

memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar. Untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan dkk, 2019). Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pelajaran.

Saat era globalisasi teknologi pada masanya makin berkembang, guru dapat memberikan pembaruan dalam kegiatan pembelajaran agar KBM jadi lebih menarik dengan memanfaatkan macam-macam program untuk media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil wawancara (Annisa & Erwin, 2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pendidik masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat serta menggunakan video pembelajaran yang sudah ada di *YouTube*, sehingga pembelajaran yang disampaikan melalui video kurang lengkap dan siswa kurang memahami materi pembelajaran. Daya tangkap yang rendah membuat hasil belajar peserta didik dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selanjutnya, (Nafisaturrafiah et al., 2021) mengatakan bahwa berdasarkan observasi yang telah dilakukannya terdapat sisw/i yang kurang mencapai KKM. Masalah tersebut disebabkan oleh nilai siswa/i yang kurang mencapai KKM yaitu kurangnya minat belajar peserta didik dikarenakan pembelajaran hanya memakai ceramah lalu guru kurang dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Kemudian, (Safitri, 2022) mengatakan bahwa Rendahnya hasil belajar siswa pada saat pembelajaran dipengaruhi karena banyak faktor. Faktortersebut berupa kurangnya motivasi belajar, rendahnya pemahaman siswa dalam mengerjakan soal serta kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran.

Menurut Tafonao dalam (Al Mawaddah et al., 2021) media ialah alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi, kemudian peran media pada proses belajar ialah 1) untuk menyampaikan pesan pengirim; 2) membantu siswa saat pemahaman materi yang ingin disampaikan oleh pendidik; 3) untuk perantara pendidik dan siswa saat menjalin komunikasi yang baik pada saat KBM dilaksanakan; 4) metode dalam mengatasi rasa bosan siswa pada proses pembelajaran. Purba dalam (Sari, 2020) mengatakan bahwa permainan *quizz* ialah aplikasi pembelajaran berbasis permainan dengan aktivitas multi permainan serta membuat soal interaktif yang menyenangkan. Selanjutnya, menurut Khusniyah & Hakim

dalam (Siti Rahmatul Fitriyah, 2021) Quizizz ialah aplikasi multiplayer yang bisa diakses dengan website atau aplikasi oleh guru maupun siswa. Quizizz dapat memungkinkan peserta didik untuk bersaing hingga dapat membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran serta memotivasi dalam mengerjakan kuis sehingga mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi (Susanti, 2020). Dengan demikian media quizizz ialah aplikasi yang dapat digunakan pendidik berbasis permainan kuis serta mudah digunakan sehingga siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Asna Tiana, 2021) menjelaskan Kelebihan media Quizizz ialah memudahkan siswa dalam mendalami pokok materi pembelajaran, pemilihan media sangat menarik untuk peserta didik karena memberikan kesempatan siswa bermain sambil belajar dengan menggunakan fasilitas yang tersedia dalam Quizizz, juga memotivasi serta hasil belajar siswa/i, dan dapat dimanfaatkan guru dalam meninjau kinerjanya dengan hasil belajar. Penerapan media Quizizz siswa dapat mengerjakan Latihan soal atau evaluasi pembelajaran melalui alat komunikasi mereka. Selain itu, menurut (Utomo, 2020) Quizizz memungkinkan siswa dalam bersaing serta memberikan motivasi belajar mereka sehingga hasil belajar dapat meningkat. Siswa/i mendapatkan latihan pada saat bersamaan serta melihat peringkat nilai yang didapatkan pada papan peringkat. Pendidik bisa melihat prosesnya dan mengunduh hasilnya saat latihan selesai sebagai evaluasi kinerja siswa.

Evaluasi dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar secara terus menerus dan juga memotivasi guru untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong sekolah untuk lebih meningkatkan fasilitas dan kualitas belajar peserta didik. Sehubungan dengan hal tersebut, optimalisasi evaluasi memiliki dua makna, pertama adalah sistem evaluasi yang memberikan informasi yang optimal. Kedua adalah manfaat yang dicapai dari evaluasi. Manfaat utama dari evaluasi adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dan selanjutnya akan terjadi peningkatan kualitas Pendidikan. Kegiatan belajar yang berkualitas ialah kegiatan belajar yang dapat menggapai tujuan dari pembelajaran tersebut dan menciptakan perubahan tingkah laku bagi peserta didik. Salah satu wujud nyata dari sebuah pembelajaran adalah hasil belajar (Nafisaturrafiah et al., 2021). Dalam (Al Mawaddah et al., 2021) mengatakan Hasil belajar ialah proses berhasilnya siswa/i saat mempelajari materi pelajaran di sekolah yang tertulis dalam bentuk angka didapat dari ujian dalam mengetahui beberapa materi pembelajaran. Selanjutnya, (Annisa & Erwin, 2021) berpendapat bahwa hasil belajar ialah acuan pada saat mengukur kemampuan siswa/i, dan mampu mengembangkan proses KBM selanjutnya agar lebih sinkron antara materi dan penilaian. Dengan demikian hasil belajar yaitu acuan dalam mengukur keberhasilan siswa/i

pada mempelajari materi pelajaran, serta sebagai evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh para pendidik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dilakukan (Arikunto et al., 2019). Prosedur penelitian ini yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 3 siklus. Subjek penelitian adalah kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Palembang berjumlah 28 peserta didik yang terdiri dari 12 laki-laki dan 16 perempuan, dengan objek penggunaan Quizizz. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dengan menganalisis data pada hasil belajar peserta didik. Pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa 10 pertanyaan isian singkat. Tes ini diberikan di akhir setiap siklus dan digunakan sebagai bahan untuk mengetahui hasil belajar yang telah peserta didik capai.

Data yang terkumpul kemudian dilakukan analisis menggunakan penilaian hasil belajar dan penilaian ketuntasan belajar. Penilaian hasil belajar digunakan untuk mengetahui nilai peserta didik dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$x = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

x = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai peserta didik

$\sum n$ = Jumlah seluruh peserta didik

Penilaian ketuntasan belajar digunakan untuk mengetahui persentase klasikal hasil belajar peserta didik secara keseluruhan dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$p = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum n} \times 100$$

Keterangan :

p = Persentase

\sum peserta didik yang tuntas = Jumlah peserta didik yang tuntas

$\sum n$ = Jumlah seluruh peserta didik

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik untuk mencapai ketuntasan belajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas XI SMA Negeri 3 Palembang pada mata pelajaran PPKn dengan pokok materi memperkukuh persatuan dan kesatuan bangsa. Sebelum melakukan tindakan menggunakan aplikasi quizizz pada peserta didik diberikan tes pada prasiklus untuk melihat nilai hasil belajar peserta didik. Pelaksanaan penelitian pada siklus I dan II dalam pembelajaran melakukan aktivitas kerjasamadan diskusi antar kelompok dengan langkah pembelajaran sebagai berikut : 1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan secara individu dan kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil, dan 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pelaksanaan dan pengamatan pembelajaran bersama peserta didik kelas XI IPS 3 pada siklus I yang telah dilakukan, masih terdapat kelemahan maupun kendala yaitu: 1) peserta didik belum terbiasa diskusi kelompok sehingga kondisi kelas kurang kondusif, 2) peserta didik masih banyak bertanya tentang penggunaan quizizz yang digunakan. Langkah perbaikan terhadap permasalahan yang diperoleh pada siklus I, agar pada siklus II pembelajaran berjalan dengan baik dan berhasil yaitu: membuat aturan dan kesepakatan bersama peserta didik sebelum belajar agar kelas menjadi tertib, peserta didik diberikan penjelasan awal tentang cara penggunaan aplikasi Quizizz. Kemudian pada siklus selanjutnya berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus II, terlihat hasil bahwa evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz telah berjalan dengan lancar dan efektif. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar peserta didik selama evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.

Perolehan hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi Quizizz yang telah dilakukan pada kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut:

Table 1. Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

No	Ketuntasan Belajar	Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
			f	%	f	%	f	%
1.	Belum Tuntas	< 75	15	54	9	32	3	11
2.	Tuntas	≥ 75	13	46	19	68	25	89
			28	100	28	100	28	100

Data dari hasil ketuntasan hasil belajar peserta didik pada tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya, mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Peserta didik yang tuntas harus mencapai nilai KKM yaitu 75. Pada pra siklus peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan berjumlah 13 peserta didik dengan persentase sebesar 46% dan yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 15 peserta didik dengan persentase 54%. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada pra siklus belum mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan yang diharapkan, sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya yaitu siklus I dengan menerapkan LKPD kontekstual dalam proses pembelajarannya.

Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan berjumlah 19 peserta didik dengan persentase 68% dan yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 9 peserta didik dengan persentase sebesar 32%. Hasil belajar yang diperoleh pada peserta didik pada siklus I masih belum mencapai kesesuaian nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik, maka perlu dilanjutkan pada tindakan siklus II. Selanjutnya tindakan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan berjumlah 25 peserta didik dengan persentase sebesar 89% dan yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 3 peserta didik dengan persentase 11%. Ketuntasan pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena mencapai indikator keberhasilan yaitu peserta yang telah tuntas lebih dari persentase sebesar 80% dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Adapun besaran nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik dari hasil belajarnya pada pelaksanaan pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Table 2. Nilai Rata-Rata Peserta Didik

No	Tahapan	Nilai Rata-Rata
1.	Pra Siklus	67,14
2.	Siklus I	83,57
3.	Siklus II	92,5

Dari data nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II pada tabel 2 di atas dapat dijelaskan bahwa pada tahap pra siklus nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebesar 67,14. Pada siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata pada peserta didik menjadi 83,57, dan pada siklus II nilai rata-rata pada peserta didik meningkat mencapai 92,5. Peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan ketuntasan belajar dan nilai rata-rata pada tiap siklusnya yang terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan penelitian ini aplikasi Quizizz disusun dengan mekanisme pengerjaan, mengintegrasikan beraneka ragam tipe soal mulai dari pilihan ganda, mencocokkan, essay dll. Pendapat dari Tahir & Marniati (2022) mengatakan bahwa pembelajaran secara kontekstual merupakan proses pembelajaran bermakna dimana peserta didik dapat memiliki pengetahuan secara fungsional yang bisa diterapkan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-harinya. Maka penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi terarah, peserta didik bisa belajar dengan melakukannya secara langsung melalui *smartphone* masing-masing. Penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran membuat peserta didik terdorong untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran dengan baik dan benar. Mampu membangun pemahaman peserta didik melalui soal yang telah diintegrasikan diiringi dengan gambar atau video didalamnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan hasil evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media Quizizz pada peserta didik di kelas XI SMA Negeri 3 Palembang berhasil, hal ini ditunjukkan pada nilai hasil belajar berdasarkan persentase ketuntasan pada prasiklus sebesar 46%, pada siklus I sebesar 68%, dan pada siklus II sebesar 89%. Serta besaran nilai rata-rata yang di peroleh peserta didik pada setiap siklus yaitu prasiklus memperoleh nilai rata-rata 67,14, pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 83,57, dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 92,5. Ketuntasan hasil belajar dpada setiap siklusnya meningkat. Penggunaan media Quizizz ternyata dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu, media Quizizz bisa digunakan pendidik sebagai alternatif dalam melakukan evaluasi dari setiap rangkaian proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru.

REFERENSI

- Aswarliansyah, A. (2020). Pengembangan lembar kerja siswa berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1134-1141. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.509>
- Fahrurrozi, M., Mohzana, & Mispandi. (2021). Pengembangan bahan ajar prakarya dan kewirausahaan berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 6(1), 7–14. <http://dx.doi.org/10.26737/jpipi.v6i1.2271>
- Misnawati, M., Asi, N., Anwarsani, A., Rahmawati, S., Rini, I. P., Syahadah, D., Nadiroh, S., et al. (2023). Inovasi metode STAR: Best practice. Badan Penerbit Stiepari Press.
- Muthoharoh, M., Kirna, I. M., & Ayu Indrawati, G. (2017). Penerapan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 13-22. <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12805>
- Nareswari, N. L. P. S. R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). Belajar matematika dengan LKPD berbasis kontekstual. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 204-213. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35691>
- Novriana, I., Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 1 di SDN 3 Rambutan. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 685-690. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.6742>
- Suryani, I., Mardiaty, Y., & Herlanti, Y. (1823). Pengaruh penggunaan lembar kerja siswa (LKS) berbasis kontekstual terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem gerak manusia. *Edusains*, 8(2), 150–156. <https://doi.org/10.15408/es.v8i2.1823>
- Susilawati, W. O. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis contextual teaching and learning (CTL) di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4922-4938. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2909>
- Tahir, T., & Marniati, M. (2022). Penerapan LKPD berbasis kontekstual terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa SD. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 4(2), 83-92. <https://doi.org/10.21580/square.2022.4.2.13499>