

PENERAPAN MEDIA QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X BUSANA 2

Muliya Muliya

SMK Negeri 3 Palangka Raya, Kota Palangkaraya

Email: muliyaindo@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot siswa kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Palangka Raya tahun 2021/ 2022, menggunakan aplikasi quizizz. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 3 Palangka Raya berjumlah 29 orang. Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot dengan media Quizizz. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (classroom action research), menggunakan model Kurt Lewin, terdiri dari empat komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilatarbelakangi hasil belajar siswa kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Palangka Raya yang rendah, dengan nilai rata-rata 64,82 sedangkan KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 70. Hasil belajar ini tentu sangat jauh dari harapan guru. Hasil belajar ini hanya menunjukkan nilai ketuntasan, 13 siswa yang tuntas dan 16 siswa tidak tuntas. Dengan memanfaatkan media Quizizz siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Pengambilan data dilakukan dengan lembar kerja pada media Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan media quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Palangka Raya dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Abstrak, media quizizz, dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The goal to be achieved in this research is to improve student learning outcomes in the Indonesian language subject, anecdotal text material for class X Clothing 2 students of SMK Negeri 3 Palangka Raya in 2021/2022, using the quizizz application. The subjects of this study were 29 class X students of SMK Negeri 3 Palangka Raya. The object of this research is the improvement of student learning outcomes in Indonesian language lessons on anecdotal text materials using Quizizz media. This study used a class action research type, using the Kurt Lewin model, consisting of four activity components which are seen as one cycle, namely: planning, acting, observing, and reflecting.). This research was motivated by the low learning outcomes of class X Clothing 2 SMK Negeri 3 Palangka Raya, with an average score of 64.82 while the KKM set for the Indonesian language subject was 70. The learning outcomes were of course very far from the teacher's expectations. The results of this study only show the value of completeness, 13 students who complete and 16 students do not complete. By utilizing Quizizz media students get a fun and interactive learning experience, so that student learning outcomes increase. Data collection was carried out using worksheets on Quizizz media. The results showed that quizizz media was effective in improving the learning outcomes of class X Clothing 2 SMK Negeri 3 Palangka Raya in Indonesian language lessons.

Keywords: Abstract, quizizz media, and student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Menurut UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian nilai, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam dunia pendidikan, mutu dipandang dan diartikan sebagai program atau hasil dari sebuah manajemen pendidikan yang bertujuan untuk memenuhi harapan pelanggan pendidikan yang sesuai dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan masyarakat atau dunia kerja (Manajemen Mutu Perguruan Tinggi, Marzuki Mahmud, 2012:5). Selain itu mutu pendidikan adalah derajat keunggulan dalam pengelolaan pendidikan secara efektif dan efisien untuk melahirkan keunggulan akademis dan ekstra kurikuler pada peserta didik yang dinyatakan lulus untuk satu jenjang pendidikan atau penyelesaian pembelajaran tertentu. (Total Quality Management Teori & Praktik Manajemen untuk Mendongkrak Mutu Pendidikan, Aminatul Zahro, 2014: 28). Berdasarkan pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa mutu pendidikan adalah program dari sebuah pendidikan yang unggul dalam pengelolaan pendidikan secara efektif dan efisien dalam melahirkan lulusan yang unggul dalam akademis.

Dalam konteks pendidikan, input pendidikan adalah sesuatu yang diperlukan atau dibutuhkan oleh lembaga/institusi pendidikan untuk keberlangsungan proses pendidikan. Yang termasuk dalam input pendidikan ini adalah sumber daya pendidikan (peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan serta sarana dan prasarana), perangkat lunak (administrasi pendidikan dan program pendidikan), dan juga harapan-harapan yang tertuang dalam visi dan misi lembaga pendidikan. (Kementerian Pendidikan Nasional).

Output tidak akan pernah lepas dari penilaian dan evaluasi, penilaian atau evaluasi dalam pembelajaran sangat penting untuk dilakukan secara kontinyu. Indikator keberhasilan bukan merupakan sesuatu yang harus dicapai oleh anak, sehingga guru mencatat perkembangan anak sesuai apa yang ditemukan atau dilihat. Hal ini sesuai dengan pendapat Mansur, yang menyebutkan bahwa penilaian autentik bukan mengahakimi anak, tetapi untuk mengetahui perkembangan pengalaman anak. Efektifitas pendidikan dapat dilihat dan diukur dari seberapa tinggi kualitas input, proses, dan outputnya.

Institusi pendidikan dikatakan mempunyai tingkat kualitas input yang tinggi jika mempunyai kebijakan, tujuan dan sasaran mutu yang jelas, sumber daya tersedia dan siap, staf yang kompeten dan berdedikasi tinggi, mempunyai harapan prestasi yang tinggi, dan fokus pada pelanggan. Sedangkan lembaga pendidikan dikatakan mempunyai proses berkualitas apabila proses pembelajaran menekankan pada proses pemberdayaan peserta didik, kepemimpinan pendidikan yang kuat, lingkungan sekolah yang aman dan tertib, pengelolaan tenaga kependidikan yang efektif, mempunyai budaya mutu, ada teamwork yang kompak, mandiri, partisipasi civitas akademika dan masyarakat, responsif, transparan dan akuntabel. Selanjutnya, output pendidikan dikatakan berkualitas jika mempunyai prestasi akademik (*academic achievement*) dan prestasi non akademik (*non academic achievement*) yang tinggi. (Kusnan, "Analisis Outcome Pendidikan," 92)

Pengertian KKM dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 tahun 2007 tertanggal 11 Juni 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan adalah singkatan dari Kriteria Ketuntasan Minimal. KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM pada akhir satuan pendidikan merupakan ambang batas kompetensi (SNP, 2008:96). Penetapan nilai ketuntasan minimal dilakukan melalui analisis ketuntasan belajar minimal pada setiap indikator dengan memerhatikan kompleksitas, daya dukung, dan intake peserta didik untuk mencapai ketuntasan kompetensi dasar dan standar kompetensi.

Kehidupan manusia begitu beragam dengan segala keberadaan dan latar belakang kehidupannya. Segala perihal yang dilakukan seseorang tentu menuntut hasil yang memuaskan sebagai suatu tujuan, namun tujuan tersebut tidak dengan begitu saja terwujud. Ketercapaian atas tujuan tersebut memerlukan berbagai hal yang dapat menolong, namun ada pula yang menjadi tantangan terwujudnya hal tersebut. Perkembangan pendidikan di Indonesia pun tidak jauh berbeda dengan kehidupan manusia. Masih ada saja hal-hal yang menjadi penentang dalam perwujudan pendidikan yang berkualitas dan bermutu tinggi.

Pada tahun 2019 dunia dilanda oleh wabah virus yang bernama Covid-19 (*Coronavirus Disease 2019*). Wabah covid-19 telah memberikan efek negatif yang luar biasa hampir di seluruh sektor, termasuk sektor pendidikan. Kegiatan pendidikan dalam proses belajar mengajar yang sebelumnya dilakukan dengan tatap muka, secara terpaksa harus berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sebuah kebiasaan baru yang harus dihadapi, baik oleh guru maupun siswa. SMK Negeri 3 Palangka Raya, sebagai salah satu sekolah dengan jumlah peminat yang tinggi, dan sebagai sekolah dengan kualitas yang baik, juga menjadi sekolah yang terkena dampak situasi pandemi covid-19 ini dan terpaksa harus melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara daring.

Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang luas. Dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilaksanakan secara luas dengan peserta didik yang tidak terbatas (Bilfaqih & Qomarudin, 2015: 1). Sedangkan, menurut Romli (2012: 34) pengertian media daring secara umum adalah segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video dan suara, sebagai sarana komunikasi secara daring, sedangkan pengertian khusus media daring dimaknai sebagai sebuah media dalam konteks komunikasi massa. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (Sofyana & Abdul, 2019: 82). Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.

Kehadiran sistem belajar secara daring tentunya tidak serta merta mudah untuk dilaksanakan. Banyak aspek yang harus dikuasai oleh guru dan siswa. Kebiasaan guru dan siswa melaksanakan pembelajaran tatap muka, tanpa harus menggunakan perangkat khusus sebagai media komunikasi. Bagi sebagian guru yang tidak menguasai teknologi, keadaan ini menjadi kesulitan tersendiri. Pembelajaran daring masih sangat asing bagi guru yang mengajar dengan metode lama dan kurang mengikuti perkembangan zaman.

Dalam keadaan seperti ini, tidak sedikit guru yang masih memberikan umpan materi kepada siswa hanya dalam bentuk sajian teks, tanpa dilengkapi penjelasan susulan atau pun video pendukung lainnya. Siswa tidak merasakan kehadiran guru dalam proses belajar, dan penyajian materi yang tidak berinovasi memunculkan kebosanan pada siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, siswa SMK Negeri 3 Palangka Raya memiliki motivasi belajar yang rendah, khususnya siswa kelas X Busana 2. Hal ini dikarenakan metode yang diberikan guru bersifat monoton, hanya mengandalkan sajian teks. Dari hasil pengamatan sebelum dilaksanakan tindakan, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 64,82 sedangkan KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 70. Hasil belajar ini tentu sangat jauh dari harapan guru. Hasil belajar ini hanya menunjukkan nilai ketuntasan, 11 siswa yang tuntas dan 18 siswa tidak tuntas.

Melihat situasi ini perlu diadakan perubahan dalam penggunaan media pelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang dapat menyampaikan esensi belajar, menyampaikan maksud dari materi ajar dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kehadiran guru dalam proses belajar mengajar juga sangat diharapkan, walau pun tidak dalam makna sesungguhnya saat pembelajaran tatap muka, melainkan kehadiran melalui media daring, baik tatap muka secara virtual maupun sebagai operator sebuah media belajar.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ajar yang hanya disajikan dalam bentuk teks, menjadi tanggung jawab yang harus diperbaiki oleh guru. Meskipun hal ini bukanlah hal yang mudah, karena diperlukan proses pengeditan dan pengunggahan serta harus mengundang siswa ke dalam sebuah portal terlebih dahulu. Melihat jumlah guru yang mengajar di SMK Negeri 3 Palangkaraya, terdapat 59 guru PNS dan 8 guru tidak tetap. Terdaftar 43 guru berusia di atas 40 tahun, dan 24 guru berusia di bawah 40 tahun. Secara persentase jumlah guru milenial sekitar 36% dan guru kategori tidak milenial berjumlah 64%. Melihat banyaknya jumlah persentase guru yang dapat terbilang sebagai guru yang tidak milenial, tentu tidak semua guru terbiasa dengan proses pengeditan dan mengoperasikan aplikasi atau pun portal web.

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 74 tahun 2008 diuraikan bahwa pasal 1 nomor 1 bahwa guru adalah pendidik profesional yang dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Pada pasal 2 diuraikan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Berlandaskan pada uraian pasal tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus memiliki kualifikasi dan kompetensi yang baik dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Seorang guru harus selalu siap dengan segala perubahan zaman. Perkembangan budaya, pengetahuan dan teknologi informasi juga mempengaruhi cara mengajar seorang guru. Agar terlaksananya pembelajaran yang baik demi meningkatkan mutu pendidikan guru harus memiliki inovasi dan kreatifitas dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Menanggapi berbagai permasalahan dalam proses mengajar, peneliti yang juga seorang guru perlu bertindak untuk mencari gagasan alternatif pemecahan masalah kesulitan belajar siswa. Gagasan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di masa pembelajaran jarak jauh, dengan penyampaian materi yang berinovasi serta menghilangkan cara penugasan yang kaku dan membosankan, juga untuk memudahkan guru melibatkan dirinya dalam pembelajaran daring. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran daring di masa pandemi ini adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz*.

Quizizz adalah aplikasi gratis yang menyenangkan untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa, dengan beberapa fitur menarik di antaranya kecepatan siswa, *bring your own device* (dapat diakses dengan perangkat sendiri), jutaan kuis publik, bahan ajar, editor kuis, dan laporan. Aplikasi *quizizz* ini sangat mudah diakses dan dioperasikan, dengan panduannya yang bisa disesuaikan dengan bahasa Indonesia. Guru dapat mengumpulkan materi ajar dan kuis dengan mudah dan dapat menambahkan gambar dari internet atau pun diunggah sendiri secara otomatis. *Quizizz* dapat pula memberikan laporan siswa secara terperinci, untuk setiap kuis yang diberikan guru, serta dapat diunduh sebagai kumpulan data dalam bentuk excel.

Proses pembelajaran dengan media *quizizz* menjadi lebih menyenangkan karena sajian media ajar dengan tampilan *slide* dan warna yang menarik, serta pemberian kuis yang sangat interaktif karena pertanyaan akan 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 capaian point berdasarkan peringkat, membuat siswa menjadi lebih aktif dan kompetitif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini telah pesat sehingga dapat memudahkan manusia dalam melakukan berbagai hal salah satunya dalam proses pembelajaran di sekolah. Teknologi yang telah tersedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik dan interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di saat masa pandemi covid-19 agar situasi pembelajaran tetap aktif. Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi untuk situasi saat ini, dimana juga sudah banyak platform yang mendukung untuk mempermudah proses pembelajaran secara daring yang biasa disebut dengan elearning. E-learning merupakan sistem berteknologi yang mendukung proses pembelajaran dan sebagai wadah untuk berinteraksi antar pendidik dan siswa untuk meraih tujuan pembelajaran (Fadhilaturrehmi et al., 2021, b. 3661).

E-learning merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Penggunaan e-learning dapat memudahkan siswa dan tenaga pendidik karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. E-learning juga mampu memudahkan proses pembelajaran apabila penggunaannya sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi (Fadhilaturrehmi et al., 2021). Salah satu platform e-learning yang dapat memudahkan proses pembelajaran adalah aplikasi quizziz. Quizziz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat diakses secara luas oleh peserta didik tanpa harus bertatap muka langsung.

Aplikasi quizziz dilengkapi dengan karakter tema, avatar, dan music yang bisa dijadikan sebagai hiburan untuk siswa saat proses pembelajaran dan mengerjakan soal latihan. Quizziz juga dapat memicu persaingan antar siswa karena aplikasi quizziz memberi peringkat secara otomatis saat siswa menyelesaikan kuis dan soal latihan. Hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan fokus siswa dalam mengerjakan kuis dan soal latihan, (Pramana Putra, 2021, b. 109)

Penelitian serupa telah dilakukan oleh Vera Nur Aini dalam artikelnya yang diterbitkan pada Jurnal Pendidikan Indonesia (Teori, Penelitian dan Inovasi) diterima pada 16 Desember 2021. Berdasarkan uraian di atas, peneliti melaksanakan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media quizziz dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2 SMKN 3 Palangka Raya. Kegiatan penelitian ini bertujuan dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan dalam pemilihan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, demi mendukung peningkatan mutu pendidikan dan kualitas lulusan di SMK Negeri 3 Palangka Raya.

METODE

Penelitian dilakukan mulai tanggal 26 Agustus 2021 sampai 6 Oktober 2021, di SMK Negeri 3 Palangka Raya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Busana 2, berjumlah 29 orang. Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot dengan media Quizziz. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 1) kegiatan observasi yang dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, 2) pemberian pretest kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal siswa, 3) mengamati hasil pre test siswa, 4) mengadakan pembelajaran dengan menggunakan media quizziz, 5) memberikan pos test dengan media quizziz, dan mengamati peningkatan hasil belajar siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar jawaban siswa dalam mengerjakan pre tes dan postes dengan skala rating dan tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebagai tindak lanjut dari proses belajar yang telah dilaksanakan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah persentase peningkatan hasil belajar

siswa. Nilai yang diperoleh siswa merupakan persentase dari pemerolehan point benar pada kuis dalam lembar kerja quizizz, dengan pemerolehan nilai maksimal 100%.

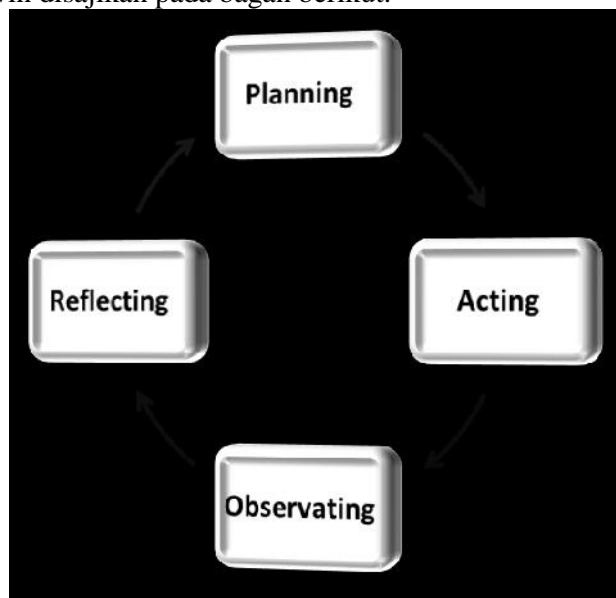
$$\text{Rumus: } NP = (SN/NA) \times 100$$

NP merupakan nilai persentase peningkatan hasil belajar siswa. SN adalah selisih nilai akhir (pos test) dan nilai awal hasil belajar siswa (pre test), dan NA merupakan Nilai awal hasil belajar siswa (pre test). Kriteria keberhasilan didasarkan pada peningkatan pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media kuis dalam pembelajaran dan pemberian soal melalui media quizizz dan dipasilitasi guru. Pembelajaran dalam penelitian ini akan berhasil jika persentase yang mengalami peningkatan hasil belajar.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kurt Lewin (Hamzah B. Uno, dkk, 2011)

Alasan peneliti memilih Penelitian Tindakan kelas (PTK) sebab penulis ingin meningkatkan kualitas pembelajaran secara khusus dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini didesain untuk membantu guru mengetahui apa yang terjadi di dalam kelasnya. Informasi yang didapatkan oleh guru ini kemudian dijadikan pertimbangan dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan model pembelajaran yang akan diterapkan. PTK ini bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru, dan peningkatan pemahaman siswa materi Anekdote pelajaran Bahasa Indonesia.

Siklus Model Kurt Lewin disajikan pada bagan berikut.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Siklus-PTK-Model-Kurt-Lewin_fig1_340379827

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah melakukan observasi di kelas, selama kegiatan pembelajaran berlangsung, untuk mengetahui isu atau masalah yang terjadi di kelas. Tahap setelah ditemukannya isu tersebut, peneliti menyusun RPP sebagai langkah menyusun rencana, memberikan sosialisasi penggunaan media quizizz sebagai tindakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, memberikan pretes, mengamati hasil belajar, memberikan pembelajaran dengan memanfaatkan media quizizz, dilanjutkan dengan pemberian postes berbasis *game* menggunakan media quizizz lalu membandingkan hasil belajar siswa, pada saat pretes dan postes.

Hasil pada kegiatan pre test diunduh dalam bentuk excell, dan ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Daftar Nilai Pre Tes Siswa, Tanggal 14 September 2021

No.	Nama	Nilai Pre Test
1	Afrida Zhafirah	85
2	Ashabul Zannah	55
3	Asniah	80
4	Audy Wulan Sari	50
5	Devina Amelin	80
6	Dina Putri Indah	80
7	Estie Rahmadanie	65
8	Farhana Madania	40
9	Febri Maria Putri	60
10	Irene Alia Setiawati	75
11	Lia Ramadani	65
12	Lia Sayuni	45
13	Mela Yolanda	70
14	Meri Yanti	80
15	Natasya Sabila Hazizah	55
16	Nida Ulhasanah	75
17	Noor Aini Ramadhani	65
18	Noorjanah	60
19	Nor Annisa	45
20	Nur Habibah	75
21	Nurhaliza	35
22	Putri Purnama	65
23	Ririn Kristiani	65
24	Sahra Wildianti	95
25	Sisi Sundari	75
26	Siti Aminah	60
27	Sri Lestari Widiawati	75
28	Thalita Fauziah Salsabila	70
29	Vionazia	35

Tabel 2. Daftar Nilai Postes

No.	Nama	Nilai Post Test
1	Afrida Zhafirah	100
2	Ashabul Zannah	95
3	Asniah	100
4	Audy Wulan Sari	95
5	Devina Amelin	90
6	Dina Putri Indah	80
7	Estie Rahmadanie	100
8	Farhana Madania	75
9	Febri Maria Putri	100
10	Irene Alia Setiawati	95
11	Lia Ramadani	100
12	Lia Sayuni	90
13	Mela Yolanda	95
14	Meri Yanti	100
15	Natasya Sabila Hazizah	85
16	Nida Ulhasanah	100
17	Noor Aini Ramadhani	95
18	Noorjanah	85
19	Nor Annisa	100
20	Nur Habibah	95
21	Nurhaliza	80
22	Putri Purnama	100
23	Ririn Kristiani	80
24	Sahra Wildianti	95
25	Sisi Sundari	100
26	Siti Aminah	100
27	Sri Lestari Widiawati	95
28	Thalita Fauziah Salsabila	100
29	Vionazia	100

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh nilai melalui pemberian pretest dan posttest yang diberikan dengan menggunakan instrument soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Untuk mengukur kemampuan awal peserta diberikan soal berupa Pretest, dan Posttest untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan mengenai Game Edukasi Quizziz selama 1 Kompetensi Dasar terselesaikan.

Berdasarkan pada hasil penelitian pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Anekdote dengan Media Quizizz, disajikan hasil sebagai berikut.

Tabel 3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Nilai Pre test	Nilai Post Test	Peningkatan	Keterangan
1	Afrida Zhafirah	85	100	18%	Meningkat
2	Ashabul Zannah	55	95	73%	Meningkat
3	Asniah	80	100	25%	Meningkat
4	Audy Wulan Sari	50	95	90%	Meningkat
5	Devina Amelin	80	90	13%	Meningkat
6	Dina Putri Indah	85	80	6%	Meningkat
7	Estie Rahmadanie	65	100	54%	Meningkat
8	Farhana Madania	40	75	88%	Meningkat
9	Febri Maria Putri	60	100	67%	Meningkat
10	Irene Alia Setiawati	75	95	27%	Meningkat
11	Lia Ramadani	65	100	54%	Meningkat
12	Lia Sayuni	45	90	100%	Meningkat
13	Mela Yolanda	70	95	36%	Meningkat
14	Meri Yanti	80	100	25%	Meningkat
15	Natasya Sabila Haziza	55	85	55%	Meningkat
16	Nida Ulhasanah	75	100	33%	Meningkat
17	Nor Aini Ramadhani	65	95	46%	Meningkat
18	Noor janah	60	85	42%	Meningkat
19	Nor Annisa	45	100	122%	Meningkat
20	Nur Habibah	75	95	27%	Meningkat
21	Nur Haliza	35	80	129%	Meningkat
22	Putri Purnama	65	100	54%	Meningkat
23	Ririn Kristiani	65	80	23%	Meningkat
24	Sahra Wildianti	95	95	0%	Tetap
25	Sisi Sundari	75	100	33%	Meningkat
26	Siti Aminah	60	100	67%	Meningkat

27	Sri Lestari Widiawati	75	95	27%	Meningkat
28	Thalita Fauziah Salsabila	70	100	43%	Meningkat
29	Vionazia	35	100	186%	Meningkat
Rata-Rata		64,83	94,14	45%	Meningkat

Berdasarkan kategori diatas, dapat diketahui bahwa sebelum peserta didik belajar menggunakan Quizziz, nilai mereka berada pada kategori rendah. Sedangkan ketika mereka sudah dikenalkan mengenai Quizziz, nilai mereka naik dan berada pada kategori tinggi.

Pada awal penelitian yang dilakukan yakni dengan memberikan instrument tes hasil belajar pada kelas uji coba, yakni kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Palangka Raya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen yang telah dibuat. Dimana instrumen tes hasil belajar terdiri atas 20 soal dalam bentuk pilihan ganda. Setelah dianalisis diperoleh bahwa instrumen tersebut valid karena dari 20 soal yang di uji cobakan diperoleh 20 soal valid. Selain itu, instrument tes hasil belajar tersebut juga memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Instrumen tes hasil belajar yang dinyatakan valid kemudian diberikan kepada peserta didik untuk di uji coba sebagai pretest di pertemuan pertama, kemudian setelah itu, peserta didik diajar dan dikenalkan dengan media Quizziz, setelah itu peserta didik diberi posttest di akhir pertemuan.

Hasil analisis deskriptif ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh peserta didik lebih tinggi saat posttest daripada saat pretest. Pada hasil analisis uji N-Gain, data yang diperoleh menunjukkan bahwa data tersebut mengungkap terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai 185% yang berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Vera Nur Aini Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan antara pretest dan posttest hasil belajar peserta didik, dimana penggunaan media Quizziz sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa dalam tulisannya yang berjudul Pengaruh Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII di MTSN 1 Kota Surabaya. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa Quizziz merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sangat tepat dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Penggunaan media Quizziz dalam pembelajaran telah mampu meningkatkan motivasi peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis data pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa salah satu langkah yang dapat diambil dalam rangka meningkatkan nilai hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan Quizziz sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dalam aplikasi tersebut terdapat suatu game yang menarik, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi serta akan lebih nyaman saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Bagi guru yang ingin melakukan pembelajaran yang menarik dapat menggunakan media quizziz yang dapat menarik minat belajar siswa.

Kegiatan penelitian ini hanya melakukan kegiatan selama kurang lebih satu bulan, diharapkan kegiatan serupa dalam pembelajaran yang aktif dan menarik ini dapat terus dilakukan dengan inovasi-inovasi media dan teknik yang lain lagi, sehingga menghasilkan kualitas belajar yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia. Isratul.2020. *Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu*. Kependidikan, 2(25). Arsyad, A.
- Asep Syamsul M. Romli.2012. *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Abdul dan Sofyana.2019. Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8 (1), 81-86
- Christy, N. A. (2020). *Revitalisasi pembelajaran bahasa dan sastra indonesia selama masa pandemi covid-19*. Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 1(1), 1-15.
- Handayani, Afifah Dwi.2021. Pengaruh Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII di MTSN 1 Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Teori, Penelitian dan Inovasi)*.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N.2015. *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamzah B. Uno, dkk. 2011 *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Khair, U., & Misnawati, M. (2022). *Indonesian language teaching in elementary school: Cooperative learning model explicit type instructions chronological technique of events on narrative writing skills from interview texts*. Linguistics and Culture Review, 6, 172-184.
- Kartikasari, C. A. (2021). *Analisis Sosiologi Sastra Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Novel Hafalan Shalat Delisa Karya Tere Liye dan Relevansinya Dalam Pembelajaran Sastra di SMA*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 2(2), 7-17.
- Mahmud, Marzuki.2012.*Manajemen Mutu Perguruan Tinggi*.Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. Citra, C. A., & Rosy, B. (2020).
- Mufarikha, M., & Darihastining, S. (2022, November). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA* (Vol. 1, No. 2, pp. 30-53).
- Muriyana, T. (2022). *Kajian Sastra Bandingan: Perbandingan Aspek Citraan (Imagery) Dan Makna Dalam Puisi 'Peringatan' karya Wiji Thukul Dengan Puisi 'Caged Bird' karya Maya Angelou*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 3(1), 122-250.
- Musyawir, M. (2022, November). Pembelajaran Inovatif untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar (SD) di Namlea Kabupaten Buru (Studi Meta-Sintesis). In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA* (Vol. 1, No. 2, pp. 15-29).

- Nababan, V. D., Diman, P., & Cuesdeyeni, P. (2021). *Gaya Bahasa Perbandingan dalam Novel Garis Waktu Karya Fiersa Besari*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 2(1), 67-78.
- Nurachmana, A., Purwaka, A., Supardi, S., & Yuliani, Y. (2020). *Analisis Nilai Edukatif dalam Novel Orang-orang Biasa Karya Andrea Hirata: Tinjauan Sosiologi Sastra*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 1(1), 57-66.
- Oktarina, W., Syamsir, M. S., Hadijah, A., Wahyuni, S., & Arianti, P. (2022). *Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru di SLB Permata Bunda Kecamatan VII Koto Sungai Sariak*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 2(2), 240-250.
- Misnawati, M., Poerwadi, P., Veniaty, S., Nurachmana, A., & Cuesdeyeni, P. (2022). *The Indonesian Language Learning Based on Personal Design in Improving the Language Skills for Elementary School Students*. MULTICULTURAL EDUCATION, 8(02), 31-39.
- Rahmatullah, A. S., & Ghufron, S. (2021). *The Effectiveness Offacebook'as Indonesian Language Learning Media For Elementary School Student: Distance Learning Solutions In The Era Of The Covid-19 Pandemic*. MULTICULTURAL EDUCATION, 7(04), 27-37.
- Rinto Alexandro, M. M., Misnawati, M. P., & Wahidin, M. P. (2021). *Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional)*. Gue.
- Salsabila, S., Syamsir, M. S., Putri, A. N., & Rahmayanti, A. (2022). ANALISIS DAMPAK PERKULIAHAN DARING (ONLINE) PADA SAAT PANDEMI TERHADAP HUBUNGAN SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI PADANG. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 3(1), 122-250.
- Sukmah, N. 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.
- Tim SMK Negeri 3 Palangka Raya. 2021.*Buku Saku SMK Negeri 3 Palangka Raya*. SMK Negeri 3 Palangka Raya
- Tim SMK Negeri 3 Palangka Raya. 2021.*Profil SMK Negeri 3 Palangka Raya*. SMK Negeri 3 Palangka Raya
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional
- Panduan Menggunakan Quizizz untuk Guru Indonesia Edisi Februari 2021
- Perdana, I., & Misnawati, M. P. (2019). *Cinta dan Bangga Berbahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. SPASI MEDIA.
- Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap MOT. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 74 tahun 2008 tentang guru diunduh dari https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/4892/_pp-no-74-tahun-2008. diunduh pada tanggal 15 Agustus 2021 pukul 09.51
- Pramana Putra, D. 2021. Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108-115.

- Rinto Alexandro, M. M., Misnawati, M. P., & Wahidin, M. P. (2021). *Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional)*. Gue.
- Sari, C. G. N. K., & Arifin, Z. (2021). *Pendidikan Karakter Dalam Novel Kala Karya Stefani Bella dan Syahid Muhammad: Pendekatan Sosiologi Sastra dan Relevansinya Sebagai Bahan Ajar di SMA*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 2(2), 94-107.
- Setiani, F., & Arifin, Z. (2021). *Nilai Edukatif Tokoh Burlian Dalam Novel Si Anak Spesial Karya Tere Liye: Tinjauan Sosiologi Sastra Sebagai Bahan Ajar Cerita Inspiratif*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 2(1), 1-12.
- Shenita, A., Oktavia, W., Rahman, N. A., Irmareta, I. L., Subrata, H., Rahmawati, I., & Choirunnisa, N. L. (2022). PEMBELAJARAN SENI MUSIK BOTOL KACA BERBASIS PROYEK DENGAN PENDEKATAN STEAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 3(1), 122-250.
- Sitepu, K. H. B., Poerwadi, P., & Linarto, L. (2021). *Realisasi Ilokusi Tindak Tutur Direktif Dalam Dialog Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Biologi di SMAK Santo Aloysius Palangka Raya*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 2(1), 79-90.
- Solikah, H. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020
- Sukmah, N. 2021. Pengaruh media “quizziz” dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(September 2021), 154– 166.
- Susi, S., Nurachmana, A., Purwaka, A., Cuesdeyeni, P., & Asi, Y. E. (2021). *Konflik Sosial Dalam Novel Nyala Semesta Karya Farah Qoonita*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 2(2), 32-43.
- Ulfa, N. R. A. 2020. Transformasi Novel *Dua Garis Biru* Karya Lucia Priandarini dan Gina S. Noer ke dalam Film *Dua Garis Biru* Karya Gina S. Noer (Kajian Ekranisasi). *Skripsi*. Makassar: Universitas muhammadiyah Makassar.
- Warianie, L. (2020). *Peranan Penting Guru, Orang Tua dan Siswa Dalam Menghadapi Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 1(1), 16-29.
- Warnita, S., Linarto, L., & Cuesdeyeni, P. (2021). *Analisis Kepribadian Tokoh Utama Dalam Novel Perahu Kertas Karya Dewi Lestari*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 2(1), 45-55.
- Wiyanto, M. S., Misnawati, M., & Dwiyaniti, D. R. (2022). *Penerapan Strategi Penolakan dalam Komunikasi Pembelajaran Bahasa Inggris antara Guru dan Siswa di SMK PGRI 1 Jombang*. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 4(2), 3076-3084.
- Yustinah.2018.*Produktif Berbahasa Indonesia untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Zahro, Aminatul.2014.*Total Quality Management Teori & Praktik Manajemen untuk Mendongkrak Mutu Pendidikan*, Aminatul Zahro, Jokjakarta:Arruzmedia.