

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZ
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI.8 DI
SMA NEGERI 3 PALEMBANG**

Riski Kurniasih¹ , Kurnisar^{*2}, Tyas Masito Mutiara³
^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, FKIP Universitas Sriwijaya
¹riskikrnshh@gmail.com, ²kurnisar@fkip.unsri.ac.id,
³tyasmutiara50@guru.sma.belajar.id,

ABSTRACT

This research was conducted as an effort by teachers to improve the learning process which researchers found in PPL schools, namely that student learning outcomes were still low and there was a lack of enthusiasm for learning because learning was still conventional. So as a follow-up to improvement, the teacher will carry out the learning process using the Quiziz application with the aim of improving student learning outcomes using the Quiziz application in class XI.8 SMA Negeri 3 Palembang. The research method used was Classroom Action Research (PTK) with a sample size of 45 students. The data collection method uses tests to determine and obtain learning outcomes. In the pre-cycle, the average value of class learning outcomes was 43.12, then cycle I was implemented with an average value of class learning outcomes of 76.91 and cycle 2 with an average the value of learning outcomes. 81.46 which experienced an increase and the target was achieved. It can be concluded that implementing the Quiziz application can improve the learning outcomes of class XI.8 students at SMA Negeri 3 Palembang.

Keyword: Quiziz Application, Learning Outcomes, PPKn

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya guru untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran yang peneliti temui di sekolah PPL yaitu mengenai hasil belajar peserta didik peroleh masih rendah dan kurang bersemangat untuk belajar karena pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Maka sebagai tindak lanjut perbaikan maka guru akan melakukan proses pembelajaran menggunakan aplikasi quiziz dengan tujuan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi Quiziz di kelas XI.8 SMA Negeri 3 Palembang. Metode penelitian ini yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan jumlah sampel 45 orang peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan tes untuk mengetahui dan memperoleh hasil belajar pada pra siklus memperoleh nilai rata-rata hasil belajar kelas 43,12 kemudian melakukan siklus I dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas 76,91 dan siklus 2 dengan nilai hasil belajar rata-rata 81,46 yang mengalami peningkatan dan target tercapai. Dapat disimpulkan bahwa penerapan

aplikasi Quiziz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI.8 SMA Negeri 3 Palembang.

Kata Kunci: Aplikasi Quiziz, Hasil Belajar, PPKn

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam kehidupan umat manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan dan membentuk kualitas suatu bangsa. Diselenggarakannya pembelajaran yang dirancang secara sistematis sesuai dengan kaidah pembelajaran yang efektif merupakan faktor yang menentukan kualitas pendidikan. Maka dari itu, untuk menuju pendidikan yang dapat menjamin serta meningkatkan kualitas pendidikan ketika menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemajuan zaman, pemerintah harus serius dalam aspek peningkatan mutu pendidikan. Seperti dikatakan (Mahmudah dkk, 2020).

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan ilmu pengetahuan yang dilakukan melalui proses pembiasaan dan dikelola sedemikian rupa oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Pendidikan yang bisa mendukung pembangunan dimasa yang datang

merupakan pendidikan yang mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik sehingga dapat menciptakan peserta didik yang mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi di masa yang datang memahami konsep, penugasan materi dan prestasi

Guru merupakan seseorang yang berperan penting dalam memberikan pengetahuan kepada siswa, sehingga siswa memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam menghadapi permasalahan sehari-hari dan juga sebagai seorang guru diperlukan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan sehingga siswa dapat memahami dengan maksimal. Serta diperlukan pula media pembelajaran.

Menurut Suhartono (2019) media dirancang dan diciptakan untuk memudahkan proses mengajar, baik bagi guru maupun siswa. Ketika media belajar menarik maka siswa akan lebih semangat dalam belajar. Kemudian proses pembelajaran berjalan dengan lancar dengan adanya pemilihan media yang tepat. Tetapi sebaliknya, jika pemilihan media pembelajaran yang

kurang tepat dapat berpengaruh pada jalannya proses pembelajaran serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pada saat pelaksanaan praktik pembelajaran peneliti merasakan ada beberapa masalah yang ditemukan pada hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn kelas XI.8 SMA Negeri 3 Palembang. Hasil pembelajaran yang didapatkan pada saat proses pembelajaran memperlihatkan bahwa penguasaan materi dari peserta didik rendah. Dari keseluruhan 45 peserta didik hanya 23 peserta didik yang mendapatkan hasil di atas rata-rata dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Kemudian, melihat dari hasil penilaian terhadap hasil kerja peserta didik, penguasaan materi masih masih rendah karena terlihat dari peserta didik masih sulit memahami materi dengan baik.

Menurut (Febriana, 2018) menjelaskan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlihat secara aktif, baik fisik, mental maupun

sosial dalam proses pembelajaran serta menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar peserta didik sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan

Sebagai guru tentunya harus berupaya melakukan proses pembelajaran yang tepat dengan menggunakan langkah-langkah yang efektif dan menerapkan media pembelajaran yang menarik serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan terkait materi yang belum dipahami. Peserta didik biasanya cenderung diam antara sudah mengerti atau masih bingung jadi sebagai guru harus lebih memperhatikan peserta didik untuk bertanya apabila masih ada yang kurang dipahaminya. Selain itu pelajaran PPKn biasanya identik dengan pelajaran yang membosankan. Maka dari itu saat saya mengajar harus lebih kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran PPKn tidak lagi membosankan bagi peserta didik tetapi berubah menjadi mata pelajaran yang paling ditunggu-tunggu oleh peserta didik.

Kemudian penggunaan aplikasi pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran yang mana peserta didik di perbolehkan membawa handphone ketika di sekolah kita bisa memanfaatkan teknologi untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran hanya berpusat pada guru maka itulah yang membuat peserta didik mudah bosan dan mengantuk.

Kemudian untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sering kali pendidik melakukan penilaian terhadap tugas yang dikerjakan dan apabila peserta didik tidak mengumpulkan tugas yang telah diberikan itu akan membuat pendidik kesulitan dalam menilai hasil belajar peserta didik. Maka dari itu penerapan aplikasi untuk membuat lembar kerja peserta didik sangatlah penting untuk memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Aplikasi yang dapat digunakan salah satunya yaitu *Quiziz* yang dapat menampilkan pembelajaran inovatif membuat peserta didik bisa mengerjakan tugas secara online dengan beragam fitur dan tampilan yang menarik.

Menurut (Suhartik Tony, 2020) Aplikasi *Quiziz* merupakan media pembelajaran berupa media online untuk membuat sebuah paparan materi

dalam bentuk kuis interaktif yang berisikan dengan animasi, musik yang begitu menarik serta mudah untuk digunakan. Aplikasi *Quiziz* merupakan sebuah media interaktif dalam pembelajaran yang didalamnya memuat permainan kuis interaktif yang memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar serta dapat ditambahkan gambar ke dalam pertanyaan. Jika pembuatan kuis sudah selesai maka kita dapat membagikan kode ke peserta didik agar mereka bisa login ke kuis tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Fauqa, R. M. Dkk 2023) bahwa penerapan aplikasi *quiziz* berbentuk kuis dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada pra siklus diperoleh hasil belajar 20%, kemudian siklus I diperoleh ketuntasan 32% serta pada siklus II diperoleh ketuntasan 100% atau peserta didik semuanya mencapai batas ketuntasan yang diberikan. Jadi dapat diketahui dari hasil tersebut tentunya penggunaan aplikasi *quiziz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun penelitian serupa yang dilakukan (Puspoko Jati D. H. & Mediati Nani, 2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan media *quiziz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dari hasil kegiatan siklus yang

dilakukan terjadi peningkatan hasil belajar, mulai dari pra siklus yakni 47%, kemudian 56% pada siklus I dan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 100%.

Dari uraian tersebut, sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Aplikasi Quiziz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI.8 SMA Negeri 3 Palembang”..

B. Metode Penelitian

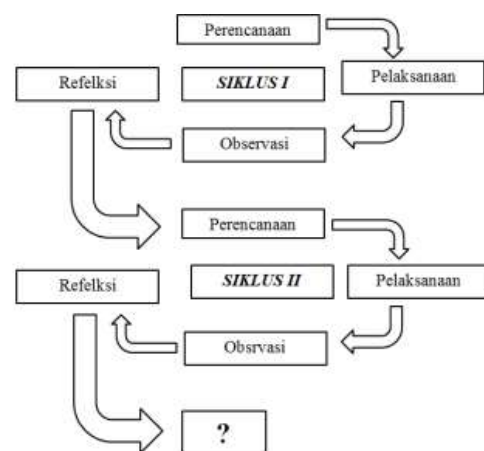
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan di kelas XI.8 SMA Negeri 3 Palembang. Jumlah peserta didik dalam penelitian ini berjumlah 45 peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dimulai dengan tahap diagnostik yang berupa diskusi antar peneliti yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik melalui mata pelajaran PPKn di kelas XI.8 SMA Negeri 3 Palembang.

Kemudian hasil yang diperoleh dari asesmen diagnostik yang dilakukan akan digunakan dalam membuat langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berupa perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan, evaluasi dan refleksi.

Berikut merupakan gambar langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan peneliti lakukan:

Gambar 1: Alur rencana Penelitian Tindakan Kelas (PTK)



Berdasarkan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di atas bahwa data yang sudah terkumpul dalam penelitian ini langkah selanjutnya melakukan analisis secara deskriptif terutama pada tahap refleksi, yang mana fungsinya untuk mengetahui aktivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Kemudian data pada aktivitas pembelajaran didapatkan dari pengamatan terhadap aktivitas guru penggunaannya sebagai dasar perbaikan pembelajaran PPKn pada siklus selanjutnya, sedangkan untuk

data hasil belajar peserta didik digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan terhadap keberhasilan penelitian.

Penelitian ini bisa dikatakan berhasil apabila hasil rata rata persentase $\geq 80\%$ peserta didik yang memperoleh nilai melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 75.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pada siklus pembelajaran yang dilakukan pada kelas XI.8 SMA Negeri 3 Palembang diperoleh pada saat dilakukannya pra siklus nilai rata-rata kelas sebesar 73,13. Siklus I dengan nilai rata-rata diperoleh 76,91 dan di siklus II nilai rata-rata kelas diperoleh 81,46, hal tersebut menunjukkan peningkatan. Berikut data peningkatan hasil belajar PPKn kelas XI.8 SMA Negeri 3 Palembang.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	73,13	76,91	81,46
Peserta didik yang tuntas	23	31	40
Persentase (%)	51,11	68,88	88,88
Peserta didik yang belum tuntas	22	14	5
Persentase	48,88	31,11	11,11

Dari rekapitulasi tabel 1 di atas menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik tindakan yang telah dilakukan pada siklus II dikatakan berhasil, hal tersebut menunjukkan peningkatan di beberapa aspek dibandingkan siklus sebelumnya serta terlihat bahwa capaian hasil belajar peserta didik pada siklus II telah sesuai dengan indikator yang dirumuskan maka penelitian ini diakhiri.

Keberhasilan hasil penelitian ini diperoleh dari analisis data, kemudian setelah itu hasil penelitian ini di proses melalui kerja sama antara peneliti dengan guru PPKn. Dikatakan berhasil itu dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan disetiap siklus dengan melebihi dari Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada peserta didik kelas XI.8 SMA Negeri 3 Palembang yang meliputi dua siklus penelitian. Tiap-tiap siklus terdiri dari empat tahap untuk penelitian yaitu: perencanaan, pelaksanaan, penamatan, dan refleksi. Kemudian pendeskripsian hasil penelitian ini berasal dari pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Penelitian ini dimulai dengan melakukan pengamatan untuk bisa mengetahui segala kondisi yang ada di

kelas tersebut, kemudian setelah itu melakukan tindakan siklus I. Dari hasil pengamatan peneliti lakukan dengan jumlah peserta didik 45 diperoleh data hasil belajar PPKn yakni 23 peserta didik atau 51,11% yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 73,13. Hasil tersebut diperoleh dari guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Kemudian peserta didik tugasnya hanya membaca materi dari buku cetak, itulah yang disebut metode pembelajaran yang monoton hanya berpusat pada guru dan pada akhirnya membuat peserta didik mudah bosan. Keadaan kelas pada saat proses pembelajaran menjadi kurang terkondisikan melihat peserta didik yang bosan akhirnya ada yang sibuk sendiri tidak terlalu antusias dalam proses belajar.

Suasana kelas seperti itu menunjukkan bahwa ketika guru meminta peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya terkait materi, guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik tetapi hanya hanya beberapa orang saja yang bisa menjawab pertanyaan dari guru. Padahal guru sudah memberikan kesempatan kepada seluruh anggota di dalam kelas. Kemudian peneliti bersama guru PPKn kelas XI.8 SMA

Negeri 3 Palembang membuat rencana serta menetapkan untuk menggunakan media aplikasi *Quiziz* di saat proses pembelajaran PPKn. Seperti yang dikatakan oleh oleh (Nur, V. A. 2021) penggunaan dan pembaruan media pembelajaran untuk proses belajar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasinya. Jadi guru harus berinovatif di abad 21 yang sudah semestinya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang memuaskan, bisa salah satunya dengan menerapkan media aplikasi *Quiziz*.

Kemudian ketika dilaksanakan siklus I, hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn terjadi peningkatan walaupun belum bisa memenuhi target yaitu sebanyak 31 atau 68,88 peserta didik yang telah mencapai KKM dari rata-rata 76,91. Dapat disimpulkan bahwa siklus I masih belum optimal dalam memenuhi indikator hasil belajar PPKn, selanjutnya dilakukanlah refleksi untuk mendapatkan hasil yang yang maksimal yaitu dengan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran pada penggunaan aplikasi *Quiziz* bisa mengkondisikan peserta didik dengan melakukan pendekatan secara psikologis pada peserta didik agar bisa

lebih aktif dalam proses pembelajaran berikutnya.

Setelah dilakukan perbaikan pada rancangan, maka selanjutnya dilakukanlah siklus II. Berdasarkan pelaksanaannya diperoleh hasil belajar PPKn yang menunjukkan peningkatan yaitu ada 40 atau 88,88% peserta didik yang mampu melewati KKM dengan nilai rata-ratanya sebesar 81,46. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (Zuhrotul A.A and Rahayu Palupi) penerapan aplikasi Quiziz pada siswa kelas X MIPA untuk meningkatkan hasil belajar PPKn terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang dari siklus I mendapatkan rata-rata nilai sebesar 50,29 menjadi 85,58 pada siklus II.

Dengan demikian hipotesis dari peningkatan hasil belajar PPKn menggunakan aplikasi Quiziz membawa dampak positif pada peserta didik kelas XI.8 SMA Negeri 3 Palembang berhasil dapat peningkatan dalam hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini maka peneliti dapat menarik kesimpulan, bahwasannya penggunaan aplikasi Quiziz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

di dalam kelas XI.8 SMA Negeri 3 Palembang. Peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik ini mengindikasikan bahwa aplikasi Quiziz ini mampu mengatasi tantangan hasil belajar yang rendah pada sebelumnya. Melalui permainan game yang diintegrasikan dalam pembelajaran, Quiziz berhasil menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menantang, memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran..

DAFTAR PUSTAKA

- Aini., Zuhrotul A., Rahayu., Palupi (2021) Penerapan Aplikasi Quiziz Pada Siswa Kelas X MIPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn, vol. 4 (2021), 376-383. <https://proceeding.unpkediri.ac.id>
- Fauqa, R.M. dkk. (2023). Penerapan Aplikasi Game Quiziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Journal On Education. 05 (03). 7093. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/1496/1192>
- Febriana, M., Al Asy`ari, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK),4 (1), 10-16 <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPFK/article/view/1879>

- Nur, V. A. (2021) Pengaruh Quiziz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII di MTSN 1 Kota Surabaya. <https://jurnal.penerbitwina.com/index.php/JPI/article/download/42/67>
- Puspoko Jati, D. H., Ismanto, B., & Sulasmpno, B. S. (2019) The Development of Local Wisdom Based Character Education Training Module, *Journal of Education Research and Evaluation*, 3 (1), 1-9. <https://doi.org/10.23887/jere.v3i1.17763>
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya mengukur keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 6 (1), 53-70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- Suhartono, 2019, *Handphone Sebagai Media Pembelajaran*. Magetan, Indocamp
- Suhartik Tony.2020. *Implikasi Media Quiziz Berbasis Android Terhadap Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di tingkat Nasional*: Ahlimedia Book