

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI APLIKASI QUIZZZ

Gusnita Efrina
Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat
gusnitaefrina@gmail.com

ABSTRACT

The low social studies learning outcomes of students in the learning process are due to the lack of use of instructional media that are appropriate to students' needs. The purpose of this study is to improve social studies learning outcomes for students using the quizizz application. This research belongs to the type of classroom action research conducted in two research cycles, where in each research cycle there are four stages consisting of planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects involved in this study were fifth grade elementary school students, totaling 27 students. Data collection in the study was carried out using the test, observation, and interview methods with the research instrument in the form of social studies learning outcomes tests. The data obtained in the study were then analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The indicator of success is determined by 90% of students whose learning outcomes pass KKM ≥ 75 . The results of the study showed that the percentage of KKM completion in the pre-cycle was 52% to 63% in cycle I and 100% in cycle II. So it can be concluded that there is an increase in learning outcomes after using the quizizz application.

Keywords: learning outcomes, quizizz application, Social Studies

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar IPS siswa dalam proses pembelajaran disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa menggunakan aplikasi quizizz. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus penelitian, dimana pada masing-masing siklus penelitian terdapat empat tahapan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni siswa kelas V SD yang berjumlah 27 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode tes, observasi, dan wawancara dengan instrument penelitian berupa tes hasil belajar IPS. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun indikator keberhasilan ditentukan sebesar 90% peserta didik hasil belajarnya tuntas KKM ≥ 75 . Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa persentase ketercapaian yang tuntas KKM pada pra siklus adalah 52% menjadi 63% siklus I dan 100% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah penggunaan aplikasi quizizz.

Kata Kunci: Hasil belajar, Aplikasi quizizz, IPS

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan siswa dengan memanfaatkan sarana yang tersedia untuk memperoleh hasil belajar secara optimal. Jadi, proses pembelajaran dapat terwujud dengan baik apabila ada interaksi antara guru dan siswa, sesama siswa atau dengan sumber belajar lainnya. Proses interaksi ini merupakan proses interaksi belajar mengajar. Guru, siswa dan materi pelajaran adalah tiga unsur utama yang terlibat langsung dalam proses ini agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan kata lain belajar dikatakan efektif apabila terjadi interaksi yang cukup maksimal dan hasil belajar optimal (Mahmudah, 2018).

Untuk mewujudkan kegiatan belajar yang efektif, diperlukan kemampuan mengelola kelas yang dimiliki oleh seorang guru karena pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar, yang ditandai dengan perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif maupun psikomotorik (Sunhaji, 2014). Kondisi hasil pendidikan sangat dipengaruhi oleh berbagai komponen. Kedudukan dan peran guru sering dianggap sebagai komponen yang paling

bertanggungjawab di dalam sistem pendidikan. Sehingga guru harus pandai dalam mengguankan semua unsur komponen pembelajar sehingga hasil pembelajar dapat dicapai secara maksimal.

Mata pelajaran IPS disekolah dasar merupakan perwujudan dari satu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama (Sumantri, 2001). Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak didik agar menjadi masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi social (Nurdianti et al., 2016). Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis (Suharjo, 2006). Berarti ada 3 kompetensi yang harus didapatkan siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS yakni pengetahuan yang semakin bertambah, sikap yang semakin baik serta keterampilan dalam

menyelesaikan masalah yang muncul pada diri dan lingkungan. Namun hal itu akan sangat sulit untuk diwujudkan apabila guru tidak menyiapkan dengan baik perencanaan pembelajaran IPS dikelas.

Memberikan pelajaran IPS dengan baik dan sesuai tujuan kepada siswa SD kelas V bukanlah hal yang mudah, apalagi mata pelajaran IPS memiliki karakteristik dan cakupan materi yang sangat luas sehingga guru memerlukan strategi yang khusus untuk menyampaikan materinya. Guru sebagai fasilitator dalam pendidikan harus mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru adalah orang yang akan mengembangkan pembelajaran demokratis bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik dan mengekspresikan ide-ide kreatif. Dengan demikian, proses pembelajaran ditentukan sampai sejauh mana guru dapat menggunakan metode dan media pembelajaran dengan baik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat

siswa dalam belajar (Arsyad, 2011). Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Berdasarkan hasil observasi di kelas dan wawancara dengan guru kelas V SDN 02 Bahagia Padang Gelugur dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat *teacher center* karena metode yang digunakan belum bervariasi, sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif berfikir, mengeluarkan pendapat, berinteraksi dengan teman sekelasnya, dan siswa merasa bosan. Observer juga mengamati sebagian besar siswa kurang menyenangi pelajaran IPS karena menurut siswa banyak materi pelajaran yang membosankan dan penuh dengan hafalan-hafalan. Guru dalam proses pembelajaran juga belum menggunakan media yang dapat membantu dalam menjelaskan pemahaman siswa mengenai materi pelajaran. Sementara alternative yang

bisa ditempuh oleh seorang guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran (SARMAWATI, 2021).

Dalam proses pembelajaran media yang sangat layak digunakan adalah media aplikasi pembelajaran. Aplikasi yang menyediakan sumber belajar berupa pertanyaan yang berguna untuk lebih memahami materi secara individu dengan menjawab pertanyaan pada soal di aplikasi. Format soal atau pertanyaan dalam kuis interaktif dapat dibuat sesuai kebutuhan pembelajaran guru sehingga efektif, efisien, dan mampu mengajarkan kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Salah satu aplikasi kuis pembelajaran yang dapat digunakan yakni aplikasi *quizizz* yang merupakan sarana pembelajaran dengan mengaplikasikan belajar sambil bermain game yang membawa aktivitas di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Aplikasi *Quizizz* juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mulyati & Evendi, 2020).

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz*

juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). Melalui aplikasi *quizizz* peserta didik dapat bersaing satu sama lain, yang mendorong pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar (Ekayana, 2021). Ketika kuis selesai, guru dapat mengawasi proses dan mengunduh hasilnya untuk menilai kinerja siswa. *Quizizz* juga dapat menyebabkan persaingan antar peserta didik karena secara otomatis memberikan peringkat. Sehingga, dapat dijadikan motivasi berpartisipasi aktif dan konsentrasi dapat meningkat dalam menyelesaikan ujian dan latihan soal (Heckie et al., 2022). Hal ini lah yang melatarbelakangi penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui aplikasi *quizizz*

B. Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus penelitian. Pada tiap-tiap siklus penelitian terdapat empat tahapan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan pada penelitian dilakukan dengan menyiapkan materi di aplikasi *quizizz*, pemilihan tujuan

pembelajaran yang akan dicapai, mempersiapkan media yaitu aplikasi Quizizz, mempersiapkan soal-soal pada aplikasi quizizz dan lembar pengamatan proses pembelajaran. Setelah semua komponen pembelajaran selesai disiapkan penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan penilaian dengan Quizizz. Pada pelaksanaan pembelajaran disampaikan tujuan intruksional dalam pembelajaran dan kompetensi dasar dalam pembelajaran. Guru menjelaskan dan memberikan arahan mengenai aplikasi Quizizz, yang dilanjutkan dengan peserta didik mengerjakan soal- soal terkait materi pembelajaran yang ada di aplikasi Quizizz. Tahap penelitian ketiga yakni tahap observasi yang dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz terkait dengan aktivitas peserta didik saat login di aplikasi *Quizizz* dan dalam mengerjakan soal-soal di quizizz. Aktivitas tersebut meliputi ketepatan dan kecepatan peserta didik menjawab soal atau pertanyaan. Hasil menjawab soal benar atau salah dari peserta didik dapat dilihat secara langsung. Demikian juga kecepatan waktu yang digunakan dalam

menjawab soal di quizizz. Tahap akhir dari penelitian ini yakni tahap refleksi yang dilakukan mengamati proses pembelajaran dan memperbaiki proses pembelajaran yang belum maksimal.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni siswa kelas V A SDN 02 Bahagia Padang Gelugur yang berjumlah 27 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode tes, wawancara, dan observasi dengan instrument penelitian berupa tes hasil belajar IPS siswa. data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menggunakan pengolahan data melalui angka rata-rata (mean), dan persentase. Persentase hasil belajar yang diperoleh siswa dikonversikan dengan cara, membandingkan angka rata-rata persentase dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala 5. Sedangkan analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil belajar siswa yang disesuaikan dengan hasil penelitian sebelumnya. Indikator keberhasilan penelitian adalah 90% peserta didik mencapai KKM >75 hasil belajarnya

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian mengenai penerapan aplikasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa diawali dengan tahap pra siklus sebelum dilakukannya tindakan menggunakan media pembelajaran interaktif quizizz. Hasil penilaian pada tahap prasiklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra siklus

Deskripsi	Pra siklus
Jumlah yang tuntas KKM	14
Jumlah tidak tunas KKM	13
Persentase tuntas KKM	52%
Persentase tidak tuntas KKM	48%
Nilai rerata	68
Nilai paling tinggi	80
Nilai paling rendah	50

Capaian hasil Penilaian Harian sebagai hasil belajar Pra Siklus menunjukkan bahwa yang mencapai KKM terdapat 14 orang dengan prosentase 52%, sedangkan yang tidak mencapai KKM terdapat 13 orang dengan prosentase 48%. Rerata kelas sebesar 68, perolehan nilai paling tinggi sebesar 80 dan

perolehan nilai paling rendah adalah 50. Hasil ini menunjukkan pelaksanaan proses belajar mengajar yang berlangsung saat itu kurang efektif dalam meningkatkan nilai. Ini disebabkan prosentase nilai tidak tuntas KKM masih 48%. Setelah diketahui capaian hasil belajar serta permasalahan belajar siswa, maka penelitian dilanjutkan pada pelaksanaan siklus I yang disesuaikan dengan rancangan penelitian yang telah disusun. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Deskripsi	Pra siklus
Jumlah yang tuntas KKM	17
Jumlah tidak tunas KKM	10
Persentase tuntas KKM	63%
Persentase tidak tuntas KKM	37%
Nilai rerata	78
Nilai paling tinggi	95
Nilai paling rendah	60

Capaian hasil belajar pada siklus I menunjukkan jumlah siswa yang mencapai KKM yakni sebanyak 17 orang dengan jumlah prosentase 63% dan jumlah yang tidak mencapai KKM

sebanyak 10 orang dengan prosentase 37%. Rata-rata kelas yang dicapai sebesar 78, selanjutnya nilai paling tinggi sebesar 95 dan nilai paling rendah sebesar 60. Walaupun ada peningkatan ketuntasan capaian nilai siklus I yaitu sebesar 63% tetapi indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 90% belum tercapai. Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat banyak kendala pada pelaksanaan siklus I, diantaranya adalah soal-soal yang disusun dalam quizizz mempunyai tingkat kesulitan tinggi menyebabkan nilai tidak mencapai KKM, kurangnya penjelasan materi dari guru yang dapat dipahami, peserta didik kurang termotivasi untuk mengerjakan soal-soal quizizz juga kurang karena tidak adanya penghargaan atau reward mencapai nilai paling tinggi. Untuk memaksimalkan hasil belajar serta memperbaiki kekurangan pada siklus I maka penelitian kemudian dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II. Penelitian pada siklus II dilaksanakan sejalan dengan siklus I hanya saja dilakukan perbaikan pada beberapa komponen pembelajaran. Adapun capaian hasil belajar siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 3

**Tabel 3 Ketuntasan Hasil Belajar
Siswa Siklus II**

Deskripsi	Pra siklus
Jumlah yang tuntas KKM	27
Jumlah tidak tunas KKM	0
Persentase tuntas KKM	100%
Persentase tidak tuntas KKM	0%
Nilai rerata	88
Nilai paling tinggi	100
Nilai paling rendah	75

Berdasarkan pada tabel 3 dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM yakni sebanyak 27orang dengan prosentase 100% dan jumlah yang tidak mencapai KKM tidak ada (0%). Rerata kelas yang dicapai sebesar 88, selanjutnya nilai paling tinggi sebesar 100 dan nilai paling rendah sebesar 75. Hasil ini menyatakan siklus II 100% peserta didik hasil belajarnya tuntas dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 90%. Oleh karena itu, dinyatakan bahwa penerapan aplikasi quizizz berhasil meningkatkan hasil belajar.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SD menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa di

setiap siklusnya. Adanya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari penggunaan aplikasi quizizz yang dapat meningkatkan motivasi, minat serta semangat belajar siswa. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Aplikasi Quizizz merupakan platform teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan evaluasi pembelajaran melalui permainan interaktif yang dilengkapi dengan sistem pengawasan bagi aktivitas peserta didik. (Khairiyah et al., 2021). Aplikasi kuis online *Quizizz* dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauhmana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar (Mulyati & Evendi, 2020). Quizizz menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga dapat membuat sendiri soalnya. Pengguna dapat menambahkan gambar dan juga video

pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, poling, esai, dan juga pengguna dapat membuat soal dimana jawabannya berbentuk gambar. Terdapat pengaturan waktu sehingga tiap soal dapat dikerjakan dengan batas waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan soal (Sitorus & Santoso, 2022). Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). Selain membuat pembelajaran menyenangkan, aplikasi *Quizizz* juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mulyati & Evendi, 2020). Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Heckie et al., 2022). Sehingga berdasarkan hasil analisis penelitian yang didukung oleh penelitian terdahulu maka dapat diketahui bahwa aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa aplikasi quizizz dapat secara bertahap meningkatkan hasil belajar atau nilai dalam mata pelajaran IPS. Hasil tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 63 dan siklus II sebesar 100 dan Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap *Quizizz* untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*.

Ekayana, A. A. G. (2021). User Experience Penggunaan Google Classroom dan Quizizz dalam Pembelajaran Blended Learning Program Studi Sistem Komputer. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 23–34.
<https://doi.org/10.37640/jip.v13i1>.

939

- Heckie, D., Jati, P., & Mediatati, N. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 383–389.
- Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). *Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar Di Desa Made*.
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 53–70.
<https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- 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.
<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nurdianti, Imran, & Firmansyah, A. (2016). Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar di kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomina. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(6), 95–106.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- SARMAWATI, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas Iv Sdn 002 Belakang Padang. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 57–67. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i1.22>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar: teori dan praktek*.
- Sumantri, N. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*.
- Sunhaji. (2014). Konsep Dasar Kelas dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30–46. <https://media.neliti.com/media/publications/104713-ID-konsep-manajemen-kelas-dan-implikasinya.pdf>