

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn DENGAN APLIKASI *QUIZIZZ*

Yunis Ayu Maulia<sup>1</sup>, Addin Zuhrotul Aini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> STKIP PGRI Nganjuk, Nganjuk

e-mail: \*[yunis.am08@gmail.com](mailto:yunis.am08@gmail.com), [addinzuhrotul@stkipnganjuk.ac.id](mailto:addinzuhrotul@stkipnganjuk.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media aplikasi Quizizz pada siswa kelas X-MIPA 1 di SMA Negeri 2 Nganjuk. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-MIPA 1 SMA Negeri 2 Nganjuk yang berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Instrumen penelitian berupa tes soal kuis di aplikasi Quizizz dan observasi langsung dalam proses pembelajaran. Adapun indikator keberhasilan tindakan untuk hasil belajar ditandai dengan  $\geq 70\%$  dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah memperoleh nilai  $\geq 70$ . Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Quizizz. Rata-rata hasil belajar sebesar 64,05 pada siklus I kemudian menjadi 86,35 pada siklus II. Prosentase siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  mengalami peningkatan yakni 43,75% pada siklus I dan menjadi 78,125% pada siklus II.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, PPKn, Aplikasi *Quizizz*

### PENDAHULUAN

Prasyarat yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran adalah kemampuan menguasai metode pembelajaran. Metode atau strategi pembelajaran yang harus dikuasai oleh pendidik harus disesuaikan dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran. Hal tersebut juga terjadi pada pembelajaran PPKn, guru harus dapat mempertimbangkan karakteristik materi PPKn, tingkat perkembangan dan kemampuan belajar siswa, situasi dan lingkungan belajar siswa, waktu yang tersedia, terlebih dengan keadaan pandemic seperti sekarang ini. Guru harus teliti dan cermat dalam memilih metode atau strategi pembelajaran yang berhubungan dengan IT.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn, selama ini siswa cenderung kurang aktif dan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Dibenak siswa, belajar PPKn adalah belajar hafalan semata sehingga cenderung menjenuhkan dan membosankan. Minat dan motivasi siswa dalam belajar rendah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang cenderung rendah juga. Dalam penelitian ini peneliti menemukan fakta bahwa siswa mengalami kendala dan

kesulitan dalam pembelajaran PPKn disebabkan karena metode yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah metode ceramah. Metode ini menjadikan pembelajaran lebih berfokus pada guru sehingga siswa menjadi pasif, siswa tidak memiliki ruang dan waktu untuk berkreasi, berpartisipasi dan berpikiran kritis.

Permasalahan seperti ini harus segera diatasi atau diteliti sehingga akan siswa menjadi lebih aktif, kritis dan lebih bersemangat dalam belajar yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu disini peneliti perlu merancang pembelajaran yang menyenangkan, tidak hanya berfokus pada guru sehingga nantinya diharapkan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar meningkat.

Quizizz is a game-based educational app, which brings multiplayer activities to classrooms and makes in-class exercises interactive and fun (Zhao, 2019). Dijelaskan bahwa quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang menghadirkan aktivitas multipemain ke ruang kelas dan menjadikan evaluasi pembelajaran di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Hal ini selaras bahwa One of the interesting learning media in online learning is to use quizizz educational games. This educational game is still rarely encountered even though it already exists, but its use in learning media is very lacking. This quizizz educational game can use a laptop or smartphone and can be carried out anywhere and anytime. (Anugrawati & Hermansyah, 2020). Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran online adalah dengan menggunakan game edukasi quizizz. Game edukasi ini masih jarang ditemui walaupun sudah ada, namun pemanfaatannya dalam media pembelajaran sangat kurang. Game edukasi quizizz ini dapat menggunakan laptop atau smartphone dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Menurut Ceker dan Ozdambli (dalam M. Wulansari: 2019) Quizizz merupakan salah satu Game Based Learning (GBL) dalam pendidikan. Quizizz dapat digunakan oleh guru dalam memberikan pretest pada awal pembelajaran dan posttest pada akhir pembelajaran agar menjadi kegiatan yang menghibur dan membuat sebagian siswa berpartisipasi aktif.

Quizizz memiliki fitur-fitur menarik yang bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Menurut Samet (dalam M. Wulansari: 2019) bahwa Quizizz merupakan alternatif pilihan terbaik yang digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi mobile seperti android dan app store serta dapat digunakan sebagai situs web melalui browser di komputer.

Quizizz is a gamified tool online tool which helps students check their knowledge and progress in learning (Rahayu & Purnawarman, 2019). Quizizz adalah alat evaluasi online berbasis game yang membantu siswa memeriksa pengetahuan dan kemajuan belajarsiswa selama proses belajar.

Terdapat beberapa kelebihan menggunakan quizizz. Diantara kelebihan tersebut menurut (Citra & Rosy, 2020) yaitu soal-soal yang disajikan dalam media Quizizz memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media Quizizz. Kelebihan lain yang ada pada media Quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam peranti siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan.

Fokus pembahasan dalam tulisan ini adalah tentang penerapan model pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Quizizz untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan dimana nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Berdasarkan pembahasan di atas disini peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Dengan Aplikasi *Quizizz*”.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian ini menggunakan model Kemmis Taggard yaitu Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan Tindakan (*acting*), Observasi (*Observing*) dan Refleksi (*Reflecting*). Secara keseluruhan, empat tahapan dalam PTK tersebut membentuk suatu siklus

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-MIPA 1 SMA Negeri 2 Nganjuk. Subjek penelitian ini adalah siswa dengan jumlah 32 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi dan tes. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran. Observasi untuk mengetahui kebiasaan siswa pada proses belajar di kelas yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Tes digunakan untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki siswa. Indikator Keberhasilan Tindakan dalam penelitian ini yakni ketika siswa secara individual memperoleh nilai  $\geq 70$  dan ketuntasan belajar klasikal memperoleh  $\geq 70\%$  siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$ .

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada tahap ini peneliti menetapkan seluruh rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn dengan menerapkan aplikasi *Quizizz*. Disini peneliti juga menentukan pokok bahasan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran mata pelajaran PPKn Semester Ganjil dan menentukan kompetensi dasar yang terdapat pada pokok bahasan, menentukan indikator-indikator pada kompetensi dasar tersebut, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, mempersiapkan sumber, media maupun alat pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap kali pelaksanaan tindakan dan tutorial penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

Pada tahap berikutnya, guru menjelaskan materi terlebih dahulu. Setelah itu siswa diajak untuk membuka aplikasi *Quizizz* dan mengerjakan soal kuis yang

sudah di siapkan dalam aplikasi tersebut. Setiap soal memiliki durasi waktu yang berbeda tergantung tingkat kesulitannya. Durasi waktunya berkisar antara 20-30 detik per-soal. Jumlah soal kuis yang digunakan yaitu 25 soal. Hal ini bertujuan untuk menghemat waktu. Setelah selesai mengerjakan soal, guru mengajak siswa untuk membahas soal tersebut. Hal ini membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan hasil dari mengerjakan soal kuis juga memuaskan. Hal ini bisa dilihat dari tabel hasil tes siswa yang ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 1: Pengelompokan Nilai Siswa pada Siklus I

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
0-49	Sangat kurang	-	-
50-59	Kurang	5	15,625%
60-69	Cukup	13	40,625%
70-79	Baik	12	37,5%
80-100	Sangat baik	2	6,25%

Tabel diatas menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai 0-49 atau pada kriteria sangat kurang. Siswa yang memperoleh nilai 50-59 atau pada kriteria kurang berjumlah 5 siswa. Siswa yang memperoleh nilai 60-69 atau pada kriteria cukup berjumlah 13 siswa. Siswa yang memperoleh nilai 70-79 atau pada kriteria baik berjumlah 12 siswa. Sedangkan nilai 85-100 atau pada kriteria sangat baik berjumlah 2 siswa.

Berdasarkan pengelompokan nilai siswa pada siklus I diatas maka diperoleh hasil belajar yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2: Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Keterangan	Pra Tindakan
1	Nilai $\geq 70$	43,75%
2	Nilai $< 70$	56,25%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa dari keseluruhan siswa, hanya 14 siswa atau 43,75% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$ . Sedangkan 18 siswa atau 56,25% dari jumlah siswa memperoleh nilai  $< 70$ . Nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 64,05. Data tersebut menunjukkan masih dibawah target yang diharapkan.

Rendahnya nilai pada siklus I dimungkinkan karena siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi quizizz. Selain itu rendah nilai siswa bisa terjadi karena siswa kurang membaca materi. Berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan tindakan pada siklus I yang telah dilakukan terhadap proses pembelajaran PPKn, maka disusunlah rencana perbaikan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti memulai rencana kegiatan siklus II yakni dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, mempersiapkan sumber belajar dan melaksanakan latihan simulasi pembelajaran menggunakan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

Durasi waktunya tes masih sama dengan siklus I yakni berkisar antara 20-30 detik per-soal. Jumlah soal kuis yang digunakan yaitu 25 soal. Hasil pelaksanaan Siklus II ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3: Pengelompokan Nilai Siswa pada Siklus II

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
0-49	Sangat kurang	-	-
50-59	Kurang	2	6,25%
60-69	Cukup	5	15,625%
70-79	Baik	10	31,25%
80-100	Sangat baik	15	46,875%

Berdasarkan tabel diatas, tidak ada siswa yang memperoleh nilai 0-49. Siswa yang memperoleh nilai 50-59 atau pada kriteria kurang berjumlah 2 siswa. Siswa yang memperoleh nilai 60-69 atau pada kriteria cukup diperoleh 5 siswa. Siswa yang memperoleh nilai 70-79 atau pada kriteria baik berjumlah 10 siswa. Sedangkan nilai 80-100 atau pada kriteria sangat baik berjumlah 15 siswa. Nilai rata-rata siswa pada siklus ini yaitu 86,35. Berdasarkan pengelompokan nilai diatas maka diperoleh hasil belajar siswa pada siklus ini yaitu:

Tabel 4: Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Keterangan	Siklus II
1	Nilai $\geq 70$	78,125%
2	Nilai $< 70$	21,875%

Berdasarkan data pada siklus II diatas sebanyak 25 siswa atau 78,125% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$ . Sedangkan 7 siswa atau 21,875% dari jumlah siswa memperoleh nilai  $< 70$ . Berdasarkan data tersebut dapat diperoleh capaian hasil belajar siswa pada tabel berikut:

Tabel 5: Capaian Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Hasil Belajar Siswa	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Nilai $\geq 70$	14	43,75	25	78,125
Nilai $< 70$	18	56,25	7	21,875

Dari tabel di atas terlihat bahwa penggunaak aplikasi *Quizizz* dalam mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas yang semula hanya 64,05 pada siklus I meningkat menjadi 86,35 pada siklus II. Sedangkan jumlah siswa yang telah melampaui KKM juga mengalami peningkatan, dari 14 siswa menjadi 25 siswa. Itu berarti prosentase kelulusan mengalami kenaikan dimana pada siklus I sebesar 43,75 % dan pada siklus II menjadi 78,125%.

Berdasarkan observasi dan perolehan nilai evaluasi belajar di atas menunjukkan bahwa tindakan siklus II telah bisa mengatasi permasalahan pemahaman yang dialami siswa dalam pembelajaran PPKn. Sesuai dengan indikator pencapaian yang diinginkan peneliti, siklus II ini telah berhasil memenuhi indikator ketercapaian prosentase hasil belajar yaitu sebesar 78,125% dan nilai rata-rata kelas 86,35. Karena indikator tersebut telah terpenuhi maka siklus berakhir dan tidak perlu lagi diadakan siklus III atau seterusnya.

## Pembahasan

Pada pelaksanaan siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 64,05. Jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  berjumlah 14 siswa atau 43,75%, sedangkan 18 siswa atau 56,25% dari jumlah siswa memperoleh nilai  $< 70$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa untuk mata pelajaran PPKn masih cukup jauh dari target yang diharapkan. Untuk itu peneliti merasa perlu melakukan siklus berikutnya untuk meningkatkan hasil belajar yang belum sesuai dengan harapan.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar yaitu dari 64,05 pada siklus I menjadi 86,35 pada siklus II. Jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  mengalami peningkatan dari 43,75% pada siklus I dan menjadi 78,125% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus II memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Peningkatan yang terjadi pada siklus II tidak terlepas dari kegiatan guru yang telah menerapkan media pembelajaran Aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran PPKn. Media game edukasi quizizz dapat meningkatkan ketertarikan siswa. Hal tersebut karena dalam pelaksanaannya pembelajaran seolah-olah sedang dalam aktivitas bermain game. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa mendapatkan banyak pengetahuan yang berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

## **SIMPULAN, DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn menggunakan media Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan Nilai rata-rata kelas yang semula hanya 64,05 pada siklus I meningkat menjadi 86,35 pada siklus II. Sedangkan jumlah siswa yang telah melampaui KKM juga mengalami peningkatan, dari 14 siswa menjadi 25 siswa. Itu berarti prosentase kelulusan mengalami kenaikan dimana pada siklus I sebesar 43,75% dan pada siklus II menjadi 78,125%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anugrawati, S., & Hermansyah, T. (2020). *Use of Quizizz Education Game Assessment Media Towards Students' Motivation in Online Learning*. 3(November), 601–605.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). *The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment*. 254(Conaplin 2018), 102–106. <https://doi.org/10.2991/conaplin-18.2019.235>



Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

Wulansari, M. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019. (online). <http://repositori.unsil.ac.id/506/5/12.%20BAB%20I.pdf>

Diakses tanggal 12 Desember 2020.