

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES MACCINI I/1 PADA MATA PELAJARAN PPKN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ

Sahrina Said¹, Tri Putri Paurru², Randy Saputra Mahmud³, Wahyu⁴

^{1,2,3}PGSD PPG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Makassar,

⁴UPT SPF SD Inpres Maccini I/1

¹ sahrinasaid23@gmail.com, ² triputri030398@gmail.com,

³ randy@unismuh.ac.id, ⁴ wahyuudy45@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve the learning outcomes of class IV UPT SPF SD Inpres Maccini I/1 students in Civics subjects by using the Quizizz application. This type of research is classroom action research. The research subjects were 34 students in class IV B at UPT SPF SD Inpres Maccini I/1. The data collection method in this research uses tests and observation. The research instrument is a quiz question test in the Quizizz application and direct observation in the learning process. The indicators for the success of actions for learning outcomes are marked by $\geq 70\%$ of the total number of students who take part in the learning process having obtained a score of ≥ 70 . The research results show an increase in student learning outcomes after using the Quizizz learning media. The average learning outcome was 65 in cycle I then became 75 in cycle II. The percentage of students who obtained a score ≥ 70 increased, namely 44% in cycle I and to 73% in cycle II.

Keywords: Learning Results, PPKn, Quizizz Application

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Maccini I/1 pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV B di UPT SPF SD Inpres Maccini I/1 yang berjumlah 34 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 ≥ 70 . Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Quizizz. Rata-rata hasil belajar sebesar 65 pada siklus I kemudian menjadi 75 pada siklus II. Persentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 mengalami peningkatan yakni 44% pada siklus I dan menjadi 73% pada siklus II.

Kata Kunci: Hasil Belajar, PPKn, Aplikasi Quizizz

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu aspek fundamental dalam

pengembangan masyarakat. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Pancasila

dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa dan mengajarkan nilai-nilai kebangsaan. Namun, hasil belajar siswa di tingkat dasar, khususnya di kelas IV SD, seringkali menunjukkan angka yang kurang memuaskan.

Setelah melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV B diperoleh informasi bahwa ditemukan beberapa hambatan selama proses pembelajaran. Salah satu penyebabnya ialah kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru menyebabkan siswa menjadi kurang berminat untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode pengajaran konvensional, seperti ceramah, sering kali menjadi salah satu penyebab kurangnya minat siswa dalam belajar. Mereka merasa bahwa materi PPKn terlalu banyak hafalan dan kurang aplikatif.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi *Quizizz*. Aplikasi ini tidak hanya memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga

mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat memberikan solusi yang menarik. *Quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis kuis yang dirancang untuk membuat belajar menjadi menyenangkan dan interaktif. Dengan format yang *gamified*, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga terlibat dalam proses yang menantang dan menyenangkan.

Teknologi pendidikan telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Penggunaan aplikasi pembelajaran seperti *Quizizz* dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Aplikasi ini menyediakan fitur yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Quizizz adalah platform yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan kompetitif. Siswa dapat mengakses kuis secara daring, dan guru dapat melacak kemajuan mereka secara real-time. Dengan elemen gamifikasi, *Quizizz* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

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 untuk pembelajaran online adalah game edukasi Quizizz. Meskipun game edukasi ini sudah ada, keberadaannya masih jarang ditemui dan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran masih minim. Quizizz dapat diakses melalui laptop atau smartphone, sehingga penggunaannya bisa dilakukan di mana 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 dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah proses belajar mengajar. Salah satunya, guru dapat membuat kuis interaktif dengan lebih dari empat pilihan jawaban. Selain itu, mereka juga bisa menambahkan gambar sebagai latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai kebutuhan. 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.

Menurut Dewi (dalam Putri Sukrotin Ni'mah, dkk: 2023), evaluasi *Quizizz* bisa mempermudah dan mempercepat guru dalam menemukan konsep yang sulit yang belum dipahami oleh kelompok siswa tertentu. Menggunakan *Quizizz* juga akan memudahkan guru untuk memberikannya layanan pengajaran remedial. Karena setiap item benar dan salah dilakukan oleh siswa yang tercatat dalam data perolehan nilai akhir. Kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab juga dapat dideteksi dengan cepat di layar pencapaian skor *Quizizz*.

Terdapat beberapa kelebihan menggunakan *Quizizz*, diantaranya ialah soal-soal yang disediakan dalam media *Quizizz* dilengkapi dengan batasan waktu, yang mengajarkan siswa untuk berpikir dengan cepat dan tepat saat mengerjakan pertanyaan. Kelebihan lain dari media *Quizizz* adalah jawaban atas setiap soal ditampilkan dengan warna dan gambar, terlihat pada layar guru (sebagai operator), dan pada perangkat siswa, tampilan 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 kelas IV UPT SPF SD Inpres Maccini I/1 pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Berdasarkan pembahasan di atas disini peneliti melaksanakan penelitian dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Maccini I/1 pada Mata Pelajaran PPKn dengan Menggunakan Aplikasi *Quizizz*".

B. 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 VI B UPT SPF SD Inpres Maccini I/1. Subjek penelitian ini adalah siswa dengan jumlah 34 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 15 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 ≥ 70 dan ketuntasan belajar klasikal memperoleh $\geq 70\%$ siswa yang mendapat nilai ≥ 70 .

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana tindakan yang akan dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn melalui penerapan aplikasi *Quizizz*.

Peneliti juga menetapkan pokok bahasan yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran PPKn, serta menentukan kompetensi dasar yang relevan dengan pokok bahasan tersebut. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi indikator-indikator dari kompetensi dasar yang telah ditetapkan, menyusun modul ajar menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, dan mempersiapkan sumber, media, serta alat pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pelaksanaan tindakan, termasuk tutorial penggunaan aplikasi *Quizizz*.

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 15 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	Persentase
0-49	Sangat Kurang	-	-
50-59	Kurang	5	15%
60-69	Cukup	14	41%
70-79	Baik	12	35%
80-100	Sangat Baik	3	9%

Tabel di atas 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 14 siswa. Siswa yang memperoleh nilai 70-79 atau pada kriteria baik berjumlah 12 siswa. Sedangkan nilai 85-100 atau pada kriteria sangat baik berjumlah 3 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	Siklus I
1	Nilai ≥ 70	44%
2	Nilai < 70	56%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari keseluruhan

siswa, hanya 15 siswa atau 44% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 . Sedangkan 19 siswa atau 56% dari jumlah siswa memperoleh nilai < 70 . Nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 65. 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 modul ajar 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 15 soal. Hasil pelaksanaan siklus II ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3: Pengelompokan Nilai Siswa pada Siklus II

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
0-49	Sangat Kurang	-	-
50-59	Kurang	2	6%
60-69	Cukup	7	21%
70-79	Baik	16	47%
80-100	Sangat Baik	9	26%

Berdasarkan tabel di atas, 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 7 siswa. Siswa yang memperoleh nilai 70-79 atau pada kriteria baik berjumlah 16 siswa. Sedangkan nilai 80-100 atau pada kriteria sangat baik berjumlah 9 siswa. Nilai rata-rata siswa pada siklus ini yaitu 75. Berdasarkan pengelompokan nilai di atas maka diperoleh hasil belajar siswa pada siklus ini yaitu:

Tabel 4: Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No.	Keterangan	Siklus II
1	Nilai ≥ 70	73%
2	Nilai < 70	27%

Berdasarkan data pada siklus II di atas sebanyak 25 siswa atau 73% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 . Sedangkan 9 siswa atau 27% dari jumlah siswa memperoleh nilai < 70 . Berdasarkan data tersebut dapat diperoleh capaian hasil belajar siswa pada tabel berikut:

Tabel 5: Pengelompokan Nilai Siswa pada Siklus II

Hasil Belajar Siswa	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Nilai ≥ 70	15	44%	25	73%
Nilai < 70	19	56%	9	27%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* dalam mata pelajaran PPKn berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai kelas yang sebelumnya hanya 65 pada siklus I meningkat menjadi 75 pada siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang berhasil melampaui KKM juga mengalami kenaikan, dari 15 siswa menjadi 25 siswa. Ini menunjukkan bahwa persentase kelulusan meningkat, dari 44% pada siklus I menjadi 73% pada siklus II.

Berdasarkan observasi dan hasil evaluasi belajar yang diperoleh, tindakan pada siklus II berhasil mengatasi masalah pemahaman yang dialami siswa dalam

pembelajaran PPKn. Sesuai dengan indikator pencapaian yang ditetapkan oleh peneliti, siklus II ini berhasil mencapai persentase hasil belajar sebesar 73% dan nilai rata-rata kelas 75. Karena indikator tersebut sudah terpenuhi, siklus ini dianggap selesai dan tidak perlu dilanjutkan dengan siklus III atau yang lebih lanjut.

2. Pembahasan

Pada pelaksanaan siklus I, diperoleh rata-rata nilai hasil belajar sebesar 65. Jumlah siswa yang meraih nilai ≥ 70 adalah 15 siswa, yang setara dengan 44%, sedangkan 19 siswa atau 56% memperoleh nilai < 70 . Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn masih jauh dari target yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melanjutkan ke siklus berikutnya untuk meningkatkan hasil belajar yang belum memenuhi harapan.

Pada siklus II, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar dari 65 pada siklus I menjadi 75 pada siklus II. Jumlah siswa yang meraih nilai ≥ 70 meningkat dari 44% pada siklus I menjadi 73% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang diambil pada siklus II berpengaruh positif terhadap hasil

belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.

Peningkatan yang terjadi pada siklus II tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran Aplikasi Quizizz oleh guru dalam mata pelajaran PPKn. Media game edukasi Quizizz berhasil meningkatkan minat siswa, karena dalam pelaksanaannya, pembelajaran terasa seperti bermain game. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa dapat memperoleh banyak pengetahuan, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

D. Kesimpulan

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 65 pada siklus I meningkat menjadi 75 pada siklus II. Sedangkan jumlah siswa yang telah melampaui KKM juga mengalami peningkatan, dari 15 siswa menjadi 25 siswa. Itu berarti persentase kelulusan mengalami kenaikan dimana pada siklus I sebesar 44% dan pada siklus II menjadi 73%.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Depdiknas. (2006). *Standar Isi dan Proses Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Longman.

Kemdikbud. (2013). *Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Jurnal:

Anugrawati, S., & Hermansyah, T. (2020). *Use of Quizizz Education Game Assessment Media Towards Students' Motivation in Online Learning*. 3(November), 601–605.

Mardiana, E. (2018). "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(2), 123-130.

Ni'mah, Putri Sukrotni, dkk. 2023. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz Paper Mode*. (online). <file:///C:/Users/BARU/Downloads/4100-Article%20Text-13117-1-10-20231009.pdf> Diakses tanggal 30 Agustus 2024

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> Diakses tanggal 30 Agustus 2024

Winarno, D. (2019). "Inovasi Pembelajaran PPKn Menggunakan Teknologi". *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 45-58.

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 30 Agustus 2024.

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> Diakses tanggal 30 Agustus 2024.