PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Anisa Listia Wardani
PPG Calon Guru Pendidikan Pancasila, Universitas PGRI Madiun
anisalistia47@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Quizizz application in learning, to determine the improvement of student learning outcomes, and to analyze the effectiveness of Quizizz as a learning medium. The background of this research is the low student learning outcomes caused by the lack of variation in teaching methods and learning media, resulting in students being less active and less motivated in the learning process. Quizizz is an educational game-based learning application that provides interactive quiz features with attractive displays, instant scores, and ranking systems that can enhance students' learning motivation. This study used the Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results showed that the use of the Quizizz application significantly improved student learning outcomes. Improvement occurred in the cognitive aspect, marked by an increase in the class average score and the percentage of student learning completeness from cycle I to cycle II. In addition, student activeness and enthusiasm in participating in learning also increased. Thus, the Quizizz application is proven to be effective as an innovative learning medium that can improve student learning outcomes.
***Keywords**: Quizizz, Digital Learning Media, Learning Outcomes, Classroom Action Research*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, serta menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya variasi metode dan media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game edukasi yang menyediakan fitur kuis interaktif dengan tampilan yang menarik, skor langsung, dan sistem peringkat yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan terjadi pada aspek kognitif, ditandai dengan naiknya nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Selain itu, keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat. Dengan demikian, aplikasi Quizizz terbukti

efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
Kata Kunci: Quizizz, Media Pembelajaran Digital, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di kelas masih sering dilakukan secara konvensional, sehingga siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan salah satu permasalahan yang sering ditemui di lapangan. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang monoton membuat siswa mudah bosan sehingga kurang memahami materi yang disampaikan. Menurut Novita, dkk (2019:36), peningkatan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media di dalam pembelajaran. Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan mudah.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, seperti aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif. Menurut Citra (2020:46), keunikan Quizizz terletak pada pilihan jawaban yang dilengkapi gambar dan warna yang variatif sehingga menarik minat peserta didik. Aplikasi ini menyediakan fitur skor langsung, peringkat, dan tampilan yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Yulistiarawati (2021:26), penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Sementara itu, Salsabila (2020:167) menyatakan

bahwa terdapat empat hasil pencapaian keefektifan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni: perhatian siswa dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa secara mandiri, keaktifan siswa dalam bertanya dan mencatat materi, serta ketelitian dan manajemen waktu dalam mengerjakan soal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi Quizizz, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, serta menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Subjek penelitian ini adalah siswa di kelas yang menjadi tempat penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar soal kuis yang diintegrasikan melalui aplikasi Quizizz, lembar observasi keaktifan siswa, serta catatan lapangan.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu ≥75% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran

Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dilaksanakan

melalui dua siklus. Pada siklus I, guru memperkenalkan penggunaan Quizizz kepada siswa, membimbing cara mengakses dan menjawab soal melalui perangkat digital. Guru membuat soal kuis interaktif pada Quizizz yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Siswa menjawab soal secara individu menggunakan perangkat masing-masing, sementara hasil jawaban langsung terlihat pada layar guru.

Pada siklus II, penerapan Quizizz semakin dioptimalkan berdasarkan refleksi siklus I. Guru menambahkan variasi soal, memperbaiki manajemen waktu, dan memberikan motivasi lebih kepada siswa yang mengalami kesulitan. Suasana pembelajaran semakin kondusif dan siswa tampak lebih antusias serta aktif dalam mengikuti kuis melalui Quizizz.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya pembelajaran berbantuan aplikasi Quizizz. Pada kondisi awal (prasiklus), nilai rata-rata kelas masih di bawah KKM dengan persentase ketuntasan yang rendah. Setelah pelaksanaan siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat dan persentase ketuntasan belajar klasikal mulai menunjukkan perbaikan.

Pada siklus II, peningkatan semakin terlihat nyata. Nilai rata-rata kelas meningkat secara signifikan dan persentase ketuntasan belajar klasikal telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu ≥75%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

3. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz

Quizizz terbukti efektif sebagai media pembelajaran karena mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur gamifikasi seperti skor, peringkat, dan animasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran digital ini juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning).

Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, penggunaan Quizizz juga berdampak positif pada aspek afektif. Siswa menunjukkan sikap

yang lebih positif terhadap pembelajaran, lebih percaya diri dalam menjawab soal, serta lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kuis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Salsabila (2020) yang menyatakan bahwa Quizizz efektif meningkatkan perhatian, kemandirian, keaktifan, dan ketelitian siswa dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat diterima oleh siswa. Siswa aktif menggunakan perangkat digital untuk menjawab kuis yang disediakan oleh guru melalui aplikasi Quizizz; (2) Penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal dari prasiklus hingga siklus II; (3) Aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran digital dalam kegiatan evaluasi maupun pembelajaran. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Ardhani, A., dkk. (2022). Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 6(1), 15–25.

Citra, Y. (2020). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran yang Menyenangkan. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, 7(1), 43–50.

Novita, L., dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal

Pendidikan Dasar, 10(1), 31–40.

Salsabila, U. H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2(2), 163–173.

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Yulistiarawati, E. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 7(1), 22–30.